

INDICE pág.

INVESTIGACIÓN Y POLÍTICA EDITORIAL

- Investigación. Metodología y Técnicas [A] [Aula 7.4]
- Investigación. Metodología y Técnicas [B] [Aula 7.1]
- Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño) [Aula 5.6]
- Doctorado en Diseño [Aula SB.3]

SUSTENTABILIDAD Y ECODISEÑO EN LA ENSEÑANZA

- Diseño, Medioambiente y Ecología [A] [Aula 7.5]
- Diseño, Medioambiente y Ecología [B] [Aula 3.1]
- Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje [Aula 6.6]

IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO

- Observatorio de Tendencias [Aula 7.3]
- Identidades Locales y Regionales [A] [Aula 7.6]
- Identidades Locales y Regionales [B] [Aula 6.4]
- Identidades Locales y Regionales [C] [Aula SB.1]
- Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía [Aula 6.3]

PEDAGOGÍA DEL DISEÑO

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS  
Y RECURSOS DIDÁCTICOS [A]

Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 4.1

A contribuição de Lívio Levi para a formação do campo profissional de design

Ana Coelho (\*) [Centro Universitário SENAC SP - Brasil]

O presente trabalho tem como objetivo apresentar o arquiteto, designer e professor Lívio Edmondo Levi como um dos pioneiros no ensino do design brasileiro. Tal profissional dedicou-se à academia, integrou diversas entidades e instituições, participou de eventos nacionais e internacionais, além de ter desenvolvido uma série de projetos e produtos de design, principalmente joias e de iluminação, estas presentes em obras icônicas da arquitetura brasileira, como o Palácio do Itamaraty. Para tal, tomaram-se como base as fontes primárias compostas por seus escritos, entrevista com sua ex-aluna e herdeira de sua empresa, e ainda reportagens que integram o acervo pessoal da viúva Ita Levi.

Creatividad e Intuición ¿Aliados o enemigos?

Liliana Beatriz Martínez Dávila | Fabian Podrabinek (\*) [UNJSJ - Argentina]

Solemos entender por creatividad al acto de crear dentro de las artes plásticas y el diseño, como si en otras áreas no estuviera presente. Por esta razón surge la pregunta ¿En la enseñanza se utiliza la creatividad? Por otro lado vivimos en una época de posmodernismo centrado en la idea "todo está hecho, nada queda por inventar". Desde este paradigma asoma otro concepto importante, la intuición, esta idea de espontaneidad, de pureza sin participación del razonamiento. Ambos conceptos creatividad e intuición podrían considerarse ¿aliados o enemigos en la enseñanza universitaria? Desarrollamos acá una experiencia áulica que permite repensar la relación.

Educação versus mercado: a noção de criador nas práticas de ensino em Design de Moda

Joao Dalla Rosa Junior | Joana Contino (\*) [SENAI CETIQT - Brasil]

O presente artigo tem por objetivo debater a construção social do mito do criador no ensino de design tomando por base as nossas experiências enquanto docentes da área. A partir das declarações de Li Edelkoort na entrevista que circulou amplamente pelas redes sociais em março de 2015, decidimos cotejar as ideias da pesquisadora referentes ao ensino de moda contemporâneo. Para tanto, empregamos um referencial teórico oriundo das ciências sociais com qual buscamos compreender a relação entre a noção de criação no contexto da educação profissional em design de moda e a prática no mercado de trabalho.

El problema de formular el problema de diseño

Mariela Alejandra Marchisio (\*\*) | Fernando Rosellini

[Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El aprendizaje debe anteponer la búsqueda de un proceder, que es fruto de una explicación de la realidad, a la vez que un modo de interpretarla, comprenderla y explicarla. Diseñar es, en cierto modo, explicar, reconocer que aquello que se da a luz. ¿Cómo formar a nuestros estudiantes para que puedan problematizar los escenarios complejos de nuestra historia reciente, a la vez que ofrecer respuestas innovadoras a estos desafíos? Las temáticas posibles de ser abordadas desde el campo del diseño son muy amplias, generalmente se las define por líneas prioritarias, que pueden ser fijadas por el organismo evaluador, cátedra, entidad que adjudica becas o subsidios, unidad académica, cliente, etc., o bien puede ser fijada por intereses particulares de los integrantes del equipo de diseño.

La ilustración análoga y digital

Carlos Espitia | Jorge Cabrera [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

Las diferentes miradas de la ilustración digital y análoga desarrollando una compilación de actividades de aula respecto al tema. Se mostraran una serie de trabajos de estudiantes sobre lo que se puede alcanzar a través de cada técnica, ventajas y desventajas. El programa que representamos se basa en el aprendizaje colaborativo para el desarrollo de los conocimientos disciplinares, de esta forma podemos integrar diversos enfoques (representados en cursos) a la hora de consolidar un trabajo.

La profesionalización de oficios independientes en el siglo XXI

Marina Mendoza (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

La ponencia propone analizar el proceso involucrado en la profesionalización de áreas usualmente consideradas externas al mundo académico por su preeminencia práctica, en el marco del área de Producción y Gestión de Contenidos de la Facultad de Diseño y Comunicación. Las transformaciones del mercado laboral y del concepto de trabajo tal como era concebido en el siglo XX, han puesto en evidencia la necesidad de recuperar oficios, así como de institucionalizar los existentes. La Universidad de Palermo, a través de diversas iniciativas -cursos y carreras cortas-, busca aportar estabilidad al mun-

do de los oficios, así como propiciar el aumento en la calidad de los servicios prestados.

O ensino e a experiência do processo de investigação através do filme "O Silêncio dos Inocentes"

Vanessa Brasil Campos Rodríguez (\*) [Unifacs - Universidade Salvador - Brasil]

O presente trabalho mostra a utilização do filme como ferramenta de ensino. É resultado de uma prática nos cursos de pós-graduação onde, através da análise do filme O Silêncio dos Inocentes, procuramos capturar o desejo do aluno para a investigação e produção de textos científicos. O filme escolhido abrange uma grande área de interesse, pois se trata de uma investigação que mobiliza os desejos mais profundos de busca pela verdade. Através da análise de O Silêncio dos Inocentes em paralelo com todas as etapas da pesquisa, o discente se vê envolvido na busca da protagonista, vivenciando suas experiências como próprias e desenvolvendo um interesse crescente pela pesquisa e seus métodos.

Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 4.1

Diseñador Mecatrónico - Electrónica y Programación para diseñadores

Luis Eduardo Bautista | Jose Miguel Enrique Higuera

Marin [Universidad Industrial de Santander - Colombia]

Esta ponencia muestra la transformación metodológica y pedagógica del curso de Fundamentos de Diseño Mecatrónico de la Escuela de Diseño Industrial de la UIS - (Colombia). Dada la necesidad del diseñador industrial de estar capacitado para sugerir diversas alternativas basadas en principios tecnológicos, se desarrolló un programa orientado por una estrategia de aprendizaje centrada en el estudiante y mediada por el desarrollo de proyectos, la didáctica de la electrónica y la programación. Los resultados muestran una variación positiva en la curva de aprendizaje, alta motivación para la aplicación de tecnología en proyectos de diseño industrial y fortalezas en el trabajo multidisciplinario.

Educação com design: o ensino contemporâneo em escolas particulares da cidade de São Paulo

André de Souza Almeida | Marcos Aurélio Castanha Jr.

(\*) [Universidade Presbiteriana Mackenzie - Brasil]

Este artigo objetiva discutir a metodologia de ensino de design desenvolvida pelos autores em duas instituições da capital de São Paulo. O propósito é a reflexão sobre a pedagogia focada no papel do design na sociedade, baseado nas verdadeiras necessidades projetuais, por meio da observação da realidade social e características do usuário. Subsidiar esse discurso, a crítica sobre as necessidades criadas e conduzidas por um sistema econômico que incentiva soluções efêmeras. O artigo foi construído pelo procedimento adotado dos autores em propostas interdisciplinares, direcionado ao estímulo no aprendizado reflexivo, à autonomia dos sujeitos-alunos e condução ao design humano e responsável.

El rol del diseño en la sociedad

Rafael Vivanco (\*\*) [Universidad San Ignacio de Loyola - Perú]

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

Teniendo presente que diversidad y tolerancia son características inherentes de todo peruano se propone un proyecto utilizando la fotografía como herramienta de investigación y comunicación para crear una revista intercultural de nombre NATIVA que sirve al mismo tiempo como método educativo en la enseñanza del diseño, teniendo como objetivo principal que los mismo estudiantes conozcan como son los peruanos de una manera humana, sensible, profunda y real evitando vivir de espaldas a nuestros problemas sociales y a partir de allí poder proponer mecanismo que nos permitan crear una sociedad más justa y responsable.

#### Escenografías para una enseñanza en el taller de arquitectura

**Mauro German Suarez Torrico** [Fadu UBA - Argentina]

El presente trabajo pretende observar la práctica docente en el taller de arquitectura, en relación a la práctica que se da en el espacio escénico y el entrenamiento actoral. Desde esta particular perspectiva y analogía, nos proponemos enunciar el espacio de ausencias, espacio que frecuentemente, sin darnos cuenta, generamos en nuestro ámbito de taller, en el cual el hecho del aprendizaje no ocurre o, al menos, se ve obstaculizado. Persiguiendo como objetivo de trasladarnos hacia el espacio de las apariciones, reflexionaremos sobre determinadas condiciones necesarias que podrían darse para que nuestro taller sea un hecho vivo de aprendizaje.

#### La enseñanza del diseño web incluyente

**Jaime Enrique Cortés Fandiño** [Universidad Minuto de Dios - Colombia]

La charla permite conocer el resultado final de la investigación sobre la relación entre la enseñanza del diseño web, diseño web y la accesibilidad realizada en Uniminuto, Bogotá, programa de Comunicación Gráfica. Se contará sobre la utilización del modelo desarrollado por Daniel Fallman, el cual fue modificado para aumentar la participación de estudiantes de diseño web y diversos usuarios finales invitados a las clases para que navegaran los nacientes productos académicos. También es la oportunidad para mostrar el microcurrículo en Diseño web Accesible que resultó como producto de la investigación. En el Congreso de 2014 se presentó una versión preliminar. Hoy se hace la muestra de los resultados de la investigación.

#### O conteúdo sobre Design no Brasil em uma sequência de História do Design de uma graduação pública

**Marcos Braga** (\*) [FAU USP - Brasil]

O texto aborda as disciplinas de História do Design III e IV que fazem parte de uma sequência de disciplinas do Curso de Design da FAU USP. O período temporal das duas disciplinas juntas é do Pós 2a Guerra Mundial até os anos 2000, compreendendo tanto a história do design de produto quanto a história do design gráfico no Brasil e no mundo. Metade das aulas de ambas é dedicada a história do design no Brasil, o que possibilita conteúdos específicos que auxiliam o conhecimento mais aprofundado sobre a profissão em contexto local e reforça a identidade social do designer brasileiro.

#### O Design na Esfera Social: princípios teóricos e propostas em ensino e práticas

**Ana Beatriz Pereira de Andrade** (\*\*) | **Henrique Perazzi de Aquino** | **Ana Maria Rebello** | **Paula Rebello M. de Oliveira** (\*) [FAAC/UNESP - Brasil]

Trata-se de uma cartografia em Design Social e a repercussão desta possibilidade metodológica em Design no Brasil. Apresenta-se um breve panorama da História do Design, com recorte no que tange à esfera social, tratando do caráter projetual e multidisciplinar do ensino na área. Colocam-se em cena alguns casos profissionais relevantes a título de exemplo da diversidade de ações entre Design e corpus social. A intenção é a de propor reflexões e desdobramentos aos atores sociais.

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

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 4.3**

#### Dejar de pensar en enseñar para enseñar a pensar

**Christian Fernando Gauna** | **Nicolas Jaureguiberry** [UCINE/FUC - Argentina]

La organización de dispositivos educativos debe centrarse hoy en el aprendiz y en construir una invitación pedagógica. Quien enseña debe generar propuestas a hacer de modo que "el conocimiento de los aprendices" resulte un "emergente" de la propia experiencia protagonizada en instancias de interacción, participación y autoconstrucción. Es el docente es quien propone las reglas del juego (lenguaje) que constituyen el marco estructural de la organización y/o dispositivo educativo, pero serán los aprendices los que constituyan y co-construyan el conocimiento.

#### Design inovador com uso da ergonomia em projeto de sinalização sala de aula

**Claudia Mourthe** (\*) [UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

Este artigo visa apresentar o desenvolvimento de projetos de sistemas sinalização em ambiente construído em disciplina do curso de Comunicação Visual Design. Trata-se da aplicação de conceitos de ergonomia informacional e metodologia de ergodesign. Apresentam-se as etapas do desenvolvimento e o resultado do projeto de alunos com resultados práticos da intervenção.

#### Didáctica de la Enseñanza del Diseño en el Nivel Superior

**Silvia Mariel Leeuw** [Escuela de Artes Visuales Antonio Berni - Argentina]

La Enseñanza del Diseño en el Nivel Superior, ha sufrido cuestionamientos, muy pocas veces documentados, desde que el Diseño dejó de ser un oficio histórico para ser una profesión titulada en instituciones ya sean terciarias y/o universitarias. Con esta presentación se aspira a relevar cuáles son las herramientas didácticas que se implementan, en relación con el proceso de enseñanza y aprendizaje de las carreras proyectuales y aportar tanto a la formación didáctica en la enseñanza del diseño, como también al campo de la formación docente de la Escuela de Artes Visuales Antonio Berni, donde se ha realizado este ensayo.

#### Evaluación formativa en Publicidad I

**Eugenia Álvarez del Valle** [Universidad de Palermo - Argentina]

Este trabajo trata sobre la implementación de la evaluación formativa en Publicidad I, materia inicial de las distintas carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación en la Universidad de Palermo. Se expone la experiencia docente y algunos conceptos aprendidos en la materia Introducción a la Evaluación de los Aprendizajes del Programa de Capacitación Docente. Se desarrolla especialmente la materia en la Carrera de Diseño de Indumentaria, dado que se le otorga un enfoque determinado intentando que el estudiante se comprometa con la materia al verse involucrado en la publicidad para productos o marcas de indumentaria.

#### Identificação e aplicação de estilo: exercícios de criação inspirados na obra de designers

**Barbara Emanuel** | **Camila Rodrigues** (\*) [ESDI UERJ - Brasil]

Como parte de disciplina de fundamentos do design, foram analisadas obras de designers reconhecidos, a fim de identificar-se traços característicos. A partir desta análise, os alunos deveriam criar artefatos gráficos específicos (um sumário na primeira etapa e selos na segunda) com inspiração no estilo de um dos designers selecionados. O desafio da tarefa consistia em emular um estilo sem se aproximar do plágio, ou seja, inspirar-se em traços estéticos sem transpor elementos visuais diretamente. Os resultados apresentaram soluções variadas, expressando por vezes dificuldades, e, por outras, uma clara identificação dos traços estilísticos, combinada a aplicações criativas.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 4.3**

#### Enseñar no es atacar, aprender no es resistir

**José Luis Pérez Larrea** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

En nuestra tarea como docentes universitarios estamos todo el tiempo tratando que nuestros alumnos aprendan algo nuevo y que recuerden aquello que aprendieron, pero... ¿cómo logramos esto?, ¿qué estrategias utilizamos?, además, cuando planificamos una clase, ¿qué rol asumiremos como docentes?

#### La visualización de datos como herramienta didáctica en la enseñanza del Diseño

**Liliana Durán B.** [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

El campo de la enseñanza en Diseño requiere cada vez más de la generación de estrategias didácticas para la transmisión del conocimiento y la innovación pedagógica. Así mismo, los proyectos de investigación que involucran la participación del docente junto a los estudiantes activan de manera significativa el despertar de las nuevas generaciones que se encuentran a la vanguardia de herramientas tecnológicas de la era digital como es la visualización de datos y sus posibilidades de aplicación creativa en procesos de mejoramiento dentro de la formación disciplinar como es el caso del Diseño.

### Planta didáctica de Producción: fabricación y simulación productiva en el aula de clase

**Alvaro de Jesus Guarín Grisales** [Universidad EAFIT – Medellín - Argentina]

Dentro del proceso de la enseñanza en el área de la Ingeniería, uno de los retos es la integración de los conceptos teóricos con los sistemas productivos industriales en tiempo real, donde se perciba el comportamiento de un producto desde la etapa de diseño, pasando por el proceso de manufactura, ensamble, empaque y terminado con su distribución. Como respuesta a esta necesidad de relacionamiento en el mundo académico, se diseñó e implementó una planta de producción académica, que mediante la utilización de herramientas de simulación de producción, recrean el comportamiento de sistemas productivos reales desde el aula de clase, permitiendo el manejo de la información y del flujo de materiales para lograr su articulación y control, ayudando al ingeniero a tomar decisiones en función de las variables: tiempo, costo y calidad.

### Producir con calidad desde el fuera del diseñador

**Diego Andres Romero Cotrino | Judith Amparo Rodríguez Azar** [Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

Los Diseñadores Industriales están para liderar procesos de innovación en productos y servicios, pero ¿Por qué enseñar asignaturas que tienen una visión muy técnica y en primera instancia pareciera lejano a la creatividad? De acuerdo a nuestra experiencia al impartir las asignaturas de producción y control de calidad se presenta una confrontación entre técnica y creatividad que suscita dilema a nuestros estudiantes, eligiendo la última y la despreocupación e indiferencia cuando cursan asignaturas que aterrizan productivamente hablando sus propuestas. Esto nos marca el reto pedagógico de enseñar las condiciones útiles para la práctica industrial de un diseñador.

### Projeto 3, o processo metodológico e técnicas adotadas

**Teresa Riccetti | Nara Silvia Martins (\*)** [Universidade

Presbiteriana Mackenzie - Brasil]

Um relato sob a experiência vivenciada por docentes e discentes do componente curricular Projeto 3, do Curso de Design da UPM; que no ano de 2014 sofreu uma grande transformação em sua estrutura como um todo. O curso passou a ser generalista, as disciplinas foram integradas em uma nova configuração nomeada por componentes curriculares. O componente de Projeto norteia os eixos temáticos de cada semestre; o mote desta apresentação é o Projeto 3 responsável pelo eixo temático o homem, a casa e o espaço de trabalho; que tem como objetivo geral conhecer e reconhecer os fundamentos teóricos e elementos projetuais que viabilizam a relação espaço/homem/objeto na concepção de projetos.

### Semiótica de la moda: fundamentos generativos para los proyectos de diseño

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

La estrategia formativa en el diseño de moda requiere de una metodología centrada en la articulación de las interacciones externas e internas del diseño, interacciones conceptuales, formales y comunicacionales, en un conjunto significativo que refiere un universo de sentido traducido en manifestaciones

objetuales con las cuales el ser humano opta expresarse y relacionarse con los demás. El enfoque semiótico proporciona la identificación, interpretación y construcción de conjuntos de signos visuales en los que participan por igual el diseño, la cultura y la pragmática de la moda. Esta ponencia se propone definir los fundamentos y los recorridos generativos que la semiótica ofrece al diseño de moda, desde un enfoque discursivo.

### Teste de habilidade específica: uma proposta pedagógica

**Elizabeth Motta Jacob | Fernanda De Abreu Cardosos (\*)** [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

No âmbito do projeto de extensão desenvolvido pelas professoras Fernanda de Abreu e Elizabeth Jacob do Curso de Comunicação Visual Design da UFRJ oferecemos workshops sobre o Teste de Habilidade Específica, requisito para ingresso neste curso. O trabalho ocorreu no evento “Conhecendo a UFRJ” que permite aos alunos do ensino médio conhecerem campus, os cursos oferecidos e compartilhar experiências com graduandos e docentes. Nosso objetivo foi informar sobre a prova e seu grau de dificuldade além de apresentar as noções básicas de desenho de forma a preparar e treinar os visitantes para o teste, suprimindo esta lacuna pedagógica.

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

Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 5.1

### Aprendizaje significativo de matemática aplicada a la arquitectura

**Pablo Fernando Almada | Nora Edith Alvarez** [Universidad Nacional de Córdoba, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - Argentina]

El conocimiento geométrico matemático en la Carrera de Arquitectura opera al menos en tres dimensiones, a saber: la dimensión operativa e instrumental, la creativa y la holística. Desde el espacio curricular Matemática 1B, de primer año de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba, se piensa, diseña y materializa una publicación que pretende superar el carácter endogámico de la Matemática para ubicarla en el plano de una Matemática Aplicada que genere aprendizajes significativos. Dicha producción es una herramienta que contribuye a trabajar de manera articulada con otras áreas las distintas aristas del complejo pensar y hacer Arquitectura.

### Articulación, ingreso y permanencia: Un desafío para la inclusión

**Estela Beatriz del Valle Aravena** [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - U.N.S.J. - Argentina]

Articulación con el nivel secundario, ingreso y permanencia en la universidad: un desafío para la inclusión Lic. Estela Beatriz del Valle ARAVENA La problemática de la alta deserción en las carreras universitarias, especialmente en el primer año, viene dándose en forma ascendente desde el siglo pasado. Hoy, a quince años de iniciado el Siglo XXI, y a pesar de los esfuerzos realizados, no ha podido encontrarse una solución. Si bien es un problema complejo, uno de sus aspectos que

puede servir de abordaje para una posible solución es la articulación, entendida como un tránsito que incluye los últimos años del nivel secundario

### Diseño de Comunicaciones Visuales en Espacios Públicos para deportes extremos

**Cristian Eduardo Vazquez** [Universidad Nacional del Litoral, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

El trabajo se inscribe en el Proyecto de Extensión de Interés Social “Diseño de comunicaciones visuales para el uso responsable de playones polideportivos” de la Universidad Nacional del Litoral. Focaliza en el estudio de un caso: la Pista de Skate “Candioti Park” de la ciudad de Santa Fe y da cuenta de una serie de acciones inspiradas en las investigaciones sobre Educación Experiencial (Gibbons y Hopkins 1980, Kolb 1984, Camilloni 2013) y promovidas desde las cátedras de Comunicación de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual de FADU-UNL.

### Diseño de una nueva carrera universitaria

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

La Universidad Autónoma Metropolitana de México está conformada por cinco Unidades Académicas. Dos de ellas han conjuntado esfuerzos para la creación de una nueva carrera que se impartirá en los dos Campus. Por invitación del Rector de la Unidad a la que pertenezco, Azcapotzalco, integro la Comisión. Mi propósito es compartir con ustedes esta experiencia. La idea es gestar una nueva carrera sin la especificidad de una disciplina sino intentando conformar un conjunto que tendría que asumirse desde el arte y la ciencia, las dos formas fundamentales del conocimiento.

### Experiência e resultados de um programa de estágio em design

**Mara Martha Roberto | Agata Tinoco (\*)** [ESPM - Brasil]

Este artigo descreve a experiência do Programa de Estágio Supervisionado (PES) do curso de Design Gráfico de uma instituição de ensino superior de São Paulo, Brasil. Relata relevantes aspectos de sua concepção e implementação que caminham junto às especificidades do bacharelado em Design e das diretrizes nacionais brasileiras. Por meio das disciplinas de Estágio, projetos de Portfólio e da escola como espaço de experimentação e integração com o mercado, o Programa tem sido um aliado no encaminhamento e inserção profissional dos egressos na área do Design, conforme comprovado em pesquisas realizadas entre 2007 e 2014.

### La narrativa de los Hermanos Grimm como estrategia de enseñanza del diseño

**Gabriel Juani** [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Desde el Taller de Diseño Gráfico III de la Cátedra Gorodischer de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, venimos trabajando desde hace un tiempo en la búsqueda de estrategias y materiales para la enseñanza, con el objetivo de abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño a partir del uso de la narrativa en dispositivos lúdicos. El presente trabajo se propone mostrar el recorrido que hemos realizado en la cátedra en torno a esta temática y la posterior aplicación de esta narra-

tiva en diferentes materiales y actividades desarrolladas en el contexto del taller.

### Las Competencias Emocionales y Sociales en la Formación de los Diseñadores

**Luis Jorge Soto Walls** (\*\*) [Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco - México]

La identidad profesional no se obtiene de manera espontánea, sino que es una construcción subjetiva que se basa en un proceso selectivo de identificación con personas que conocen y que desempeñan un rol y una visión social que se configura cotidianamente en sus espacios de trabajo o de práctica. Es decir, el alumno no se identifica con carreras, sino con personas que realizan actividades relacionadas con esas carreras y que son significativas para ellos. La competencia emocional pone más énfasis en la interacción entre el individuo y el medio ambiente y le da mayor importancia al aprendizaje y el desarrollo, por lo que algunos autores identifican cinco dimensiones básicas en las competencias emocionales que son: cooperación, asertividad, responsabilidad, empatía y autocontrol.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 5.1**

### Conocimiento proyectual, investigación y praxis docente en Diseño Gráfico

**Miriam Liborio | Victoria Solís** [UBP LABDYCG - Argentina]

Esta ponencia resume las reflexiones resultantes de varios años de trabajo académico y de investigación vinculados a los procesos proyectuales en el marco de la Licenciatura en Diseño Gráfico y más recientemente en el Laboratorio en Diseño y Comunicación Gráfica. Daremos cuenta a su vez de los avances realizados en el marco del proyecto de investigación "El conocimiento proyectual" emergente de la praxis docente de las asignaturas Diseño, Morfología y Tipografía de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UBP. Aprobado y subsidiado a través de la convocatoria UBP, 2014 (Expte. Nº 592014082834).

### Diseño básico como punto de partida

**Nestor Salinas Rodríguez | Julio Cesar Portillo**

[Universidad Autónoma de Guerrero - México]

Este tema forma parte de la experiencia en 14 años en los primeros semestres desde la fundación de la Unidad Académica de Diseño y Arquitectura que comprenden ahora los Programas académicos de Diseño Arquitectónico, Diseño Industrial y Diseño Gráfico. Lo anterior nos ha permitido demostrar que el punto de partida del Diseño en el primer semestre es el conocimiento y manejo de las figuras geométricas básicas, su descomposición e integración y el uso de redes ortogonales, expresadas en formas bi y tridimensionales.

### Diseño curricular de la Maestría en Imagen Corporativa y Publicidad

**Andrea Daniela Larrea Solorzano** [Universidad Tecnológica Indoamérica - Ecuador]

Fruto del análisis de las necesidades de especialización de los diseñadores gráficos y la oferta académica existente en la Región N°3 de Ecuador, se elaboró el Diseño de una Maestría

en Diseño Gráfico mencionando Imagen Corporativa y Publicidad misma que cuenta con 16 módulos de organización curricular básica y disciplinar y de campos de formación teórico, profesional e investigativo. Entre otros los módulos propuestos son Cultura Visual, Antropología del consumo, Comunicación Estratégica, Creatividad Publicitaria, Fundamentos del Branding y la Imagen corporativa, Visual Merchandising, Packaging y Distribución, Talleres de Imagen Corporativa y de diseño en nuevos medios e Investigación.

### Experiencias significativas en la aplicación del modelo ABP (Aprendizaje Basado en Problemas)

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

En el transcurso de estos dos años de funcionamiento del programa Tecnología en Diseño de Comunicación Visual de la Fundación Universitaria Comfenalco Santander UNC se ha podido evidenciar los beneficios y ventajas que ofrece el modelo de Aprendizaje Basado en Problemas de la Fundación Universitaria Comfenalco Santander UNC vs los modelos tradicionales que difieren del enfoque por competencias y se centran en la metodología del profesor más que en su experiencia para solucionar problemáticas propias del quehacer creativo y las necesidades del entorno regional. El programa desde sus diferentes módulos, viene implementando el ABP y desarrollando productos que voy a presentar ante mi público.

### Implantação da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) em uma Graduação em Design Gráfico

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

[Instituto INFNET - Brasil]

Este trabalho apresenta os resultados observados durante a implantação de uma grade curricular voltada a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) em um Curso Superior de Tecnologia (CST) para a Faculdade de Tecnologia Infnet. Segundo Hernández e Ventura (1998), a aprendizagem baseada em projetos propõe a formação de indivíduos com uma visão global da realidade, vinculando a aprendizagem a situações e problemas reais. Assim, entendemos que ao nos utilizar da ABP favoreceremos tanto o desenvolvimento das competências de aplicações práticas de conhecimentos almejados pelos CSTs, quanto o compromisso de formar profissionais preparados para responder às demandas do mercado.

### Pedagogías y poéticas de la imagen

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

Se presentará la compilación realizada junto a la Universidad Nacional de Colombia acerca de un tema de relevancia en el ámbito de las carreras de diseño y de la imagen. El cuaderno n° 56 que lleva el título Pedagogías y poéticas de la imagen se encuentra atravesado por la concurrencia en la concepción de que la imagen se halla históricamente determinada por un régimen de visibilidad y de inteligibilidad. A partir de este régimen surgen las diferentes preocupaciones acerca de la experiencia sensible que la misma origina. En términos amplios, su modo de distribuir, su modo de inscribir, su modo de imprimir huellas. Este libro traza un amplio panorama sobre este tema desde diferentes ángulos y ópticas de análisis. Cabe destacar que los distintos ensayistas se encuentran radicados en

diversos países tales como Brasil, España, Perú, Colombia y Argentina. Esta particularidad potencia la reflexión acerca de la imagen ya que reúne algunas características distintivas de cada lugar y otras absolutamente globales. Le otorga pues una vitalidad en el pensamiento.

### Reflexiones sobre la enseñanza del diseño

**Claudia Susana Cabut | Marcela Zakalik** [Universidad Nacional de Cuyo - Argentina]

Los profundos avances, tecnológicos, científicos, la nueva mirada sobre la economía, el desarrollo y el comercio, la concientización sobre el medio ambiente y una actividad económica responsable, el compromiso social y una nueva forma de entender la redistribución y la equidad; nos han llevado a otros no menos profundos cambios culturales. Esto nos ha hecho repensar sobre el rol de las distintas profesiones dentro de la sociedad, y su inserción dentro de un mercado global exigente y con parámetros totalmente distintos. El diseño industrial y gráfico no se encontró ajeno a este desafío y rápidamente se empezó a redefinir que era diseño cual era su rol dentro de la actividad económica.

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

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 5.2**

### Autonomía del aprendizaje a partir del uso de TICs

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

La ponencia se focaliza en el uso de blogs como un medio efectivo para complementar las actividades de los estudiantes en el aula. Los blogs son fáciles de usar y permiten a los estudiantes registrar y publicar los avances de su trabajo en forma cronológica. Asimismo, ayudan a los estudiantes a involucrarse en intercambios en línea con sus pares y docentes y promueven el aprendizaje autónomo. Se toma como caso de estudio la aplicación de blogs para documentar el proceso de elaboración del Trabajo Final, último requisito académico de las carreras de grado de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

### Diário de Bordo como instrumento de construção de conhecimento na área da Comunicação Visual

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

O presente trabalho trata do desenvolvimento de uma prática pedagógica alicerçada na avaliação de uma turma da disciplina de Introdução a Comunicação Visual do Curso Integrado Técnico em Comunicação Visual do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia - Sul Riograndense - Campus Pelotas - Brasil. Utilizou-se como instrumento avaliativo o Diário de Bordo através do qual buscamos novos meios de utilização do mesmo não somente como ferramenta de registro escrito de trajetórias pessoais durante as aulas, mas sim como importante catalisador de construção visual de repertório e de construção de conhecimento reflexivo por parte dos alunos ingressantes nessa complexa área.

### Disciplina 'Design: História e Projeto' – narrativa de uma experiência de ensino

**Marcos Braga** (\*) [FAU USP - Brasil]

A disciplina tem como foco o reestudo e análise crítica das características dos principais movimentos, estilos e 'fases' da história do Design Moderno, no mundo e no Brasil, com vistas à revisão dos seus conceitos e paradigmas com o objetivo de desenvolver um projeto prático com as características do design da época estudada. Os objetivos principais são exercitar o aluno na observação das relações entre Design e contextos sociais, culturais e ideológicos, e na aplicação de conceitos e linguagens estético-simbólicas na configuração da comunicação visual e produtos de design. O curso é dividido em três módulos: informativo, analítico e aplicado.

### Metodologia de Ensino sobre os principais tipos de impressão em papel e tecido

**Priscila Andrade | Gisela Monteiro | Sergio Sudsilowsky** (\*) [PUC-Rio - Brasil]

Apresentamos uma metodologia de ensino para embasar o estudante de design acerca das possibilidades de impressão em superfícies planas com foco em papéis e tecidos. Neste sentido, chamamos atenção para a importância dos procedimentos de pré-impressão da área gráfica e da estampa – principalmente na orientação dos Projetos de Conclusão de Curso, nas diversas habilitações dos cursos de Design – a fim de auxiliar o aluno a fazer com que seu protótipo (produto) corresponda ao imaginado, ao desenho do projeto. A motivação surgiu em nossas atuações como docentes, ao vermos boas ideias serem descartadas pelos alunos por ignorarem as soluções técnicas possíveis.

### O croqui como imaginação e prática no design

**Alexandre Assunção | Isadora Lima | Ana Paula**

**Margarites | Liader Soares** (\*) [Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSUL) - Brasil]

Propomos aqui uma reflexão sobre um dos modos que o estudante de design tem para abordar os problemas de projeto: o croqui. O qual é interpretado como uma representação gráfica manual de ideias nascentes, conjuntamente ao que lhe dá origem e sentido: a imaginação criadora. Estes assuntos são aqui examinados fenomenologicamente através de "aproximações teóricas sucessivas", conforme nos ensina Gaston Bachelard (2004), na tentativa de compreender seus valores no processo de projetar, na atualidade da formação em design. As principais referências teóricas deste artigo são Gaston Bachelard, Gilbert Durand, Alfonso Martínez e Fayga Ostrower.

### O design informacional e técnicas de design colaborando no ensino / aprendizagem do desenho manual com alunos da terceira idade

**Deborah Regiane Fabio** (\*) [UNESP - Brasil]

Trata-se de um estudo de caso, voltado para o ensino do desenho para a terceira idade. Para desenhar é preciso o exercício do raciocínio, e algumas pessoas na terceira idade já começam a ter dificuldade. Nesse sentido o desenho aplicado ao público idoso tem como objetivo proporcionar a continuidade do desempenho cognitivo. O design como um todo possui técnicas que podem auxiliar no objetivo. Design informacional vem como o principal auxiliador, por meio da

linguagem híbrida (verbal e não verbal), proporcionando maior compreensão do assunto e consequentemente no desempenho das técnicas. Outras teorias que irão auxiliar é a aplicabilidade e alcance do objetivo são os princípios da criatividade com ferramentas do processo criativo, a gestalt com teorias e aplicabilidades de leituras visuais.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 5.2**

### Biónica. Experiencia en talleres proyectuales de diseño de modas

**Nohemy Gabriela García | Fidel Augusto Jimenez**

[Universidad Manuela Beltrán - Colombia]

Esta ponencia presenta una experiencia en el aula donde se aborda la biónica como recurso para generar diseños a partir de la investigación de un objeto biológico. Se expone el proceso elaborado por los estudiantes de diseño de modas, donde la interpretación, la abstracción y el análisis de un objeto biológico son el punto de partida para la realización de propuestas de diseño. La experiencia difiere del modelo que toma la naturaleza como inspiración, al presentar un método heurístico y orgánico, que permite a los estudiantes experimentar con la biónica en el diseño de modas.

### Diseño y estructuración del curso "Procesos y Materiales CNC" enfocado al Diseñador Industrial

**Vladimir Becerril** [Universidad Autónoma de Baja California - México]

La presente ponencia describe la estrategia de enseñanza a partir de la estructuración del curso y sus resultados en la cátedra de Materiales y Procesos VII, enfocada a procesos de producción por medio de control numérico computarizado CNC, en el programa educativo de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de Baja California, campus Valle de las Palmas. Esto conforme a un modelo educativo centrado en el aprendizaje del alumno y con un enfoque de competencias. Se presenta una metodología de trabajo que involucra cinco fases: investigación, análisis, estructuración, ejecución y retroalimentación.

### El Sistema Perspectivo Central como herramienta proyectual

**Alejandro Folga** [Facultad de Arquitectura Udelar - Uruguay]

Por su carácter visual el Sistema Perspectivo Central es un instrumento fundamental para analizar y comunicar la forma tridimensional del espacio y los objetos que lo ocupan. En esta ponencia se presenta una experiencia pedagógica basada en la enseñanza y aplicación de una metodología de trabajo en dibujo perspectivo que se remite a algunos procedimientos vinculados a la pintura desarrollada durante el Renacimiento y codificados inicialmente por L.B. Alberti. Mediante estos métodos se busca revalorizar y consolidar el dominio de las técnicas analógicas de dibujo, entendidas como complemento de las herramientas digitales de modelado tridimensional.

### Moodboard: materialización de la creatividad en el aprendizaje del diseño

**Jairo Valencia Ebratt** [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]

En este texto, se plantea la estructura conceptual de los mo-

odboards, como instrumento facilitador en los procesos de aprendizaje del diseño en los cursos de interiorismo, Mobiliario y Producto, en los Programas de Diseño de Espacios y Diseño de Interiores en la Universidad Autónoma del Caribe. Los Moodboards han sido un proyecto de aula aplicado desde hace tres años con más de veinte grupos en los seminarios y talleres iniciales de curso, siendo una estrategia efectiva para el aprendizaje del Diseño. En este artículo se presenta su estructura conceptual, metodológica y resultados de la aplicación de este instrumento.

### Representación Arquitectónica como fundamento de investigación proyectual

**Juan Emilio Sánchez Artebaro** [Universidad Abierta

Interamericana - Argentina]

El presente artículo está inscripto dentro de una investigación que pretende explorar y problematizar el vínculo entre el proyecto arquitectónico y su codificación gráfica y modelística, en el marco del Taller de Representación Arquitectónica, de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Abierta Interamericana (Sede Rosario). Se parte de considerar a la representación arquitectónica como instrumento orientado a la búsqueda de nuevos caminos para la interpretación y acción proyectual. Expresado de este modo, el tetranomio conformado por: ver, pensar, representar y producir, son las instancias válidas que encontramos en el proceso de construcción del pensamiento proyectual arquitectónico.

### Taller de publicidad: experiencias, enseñanzas y campañas sociales

**Jaime José Pedreros Balta** [Universidad de San Martín

de Porres - Perú]

La conferencia describe la manera a través de la cual la metodología de generación de experiencias significativas puede contribuir a complementar el aprendizaje en los universitarios. En esta oportunidad, la generación de experiencias se aplica al ámbito del desarrollo integral de propuestas de comunicación publicitaria para plantear alternativas de solución a la problemática de índole social. La conferencia incluye el análisis de las mejores propuestas comunicacionales desarrolladas por los alumnos del Taller de Publicidad de la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Martín de Porres de Lima Perú.

### Una revista como sistema

**Martín Miguel Bomrad | Darío Bergero | Gabriel Juani**

[Facultad de Arq. Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

El Taller 3, Cátedra Gorodischer, hace eje en actividades proyectuales que involucren modos de 'visualización apropiados' para 'estructuras narrativas complejas'. Esto significa adquirir y perfeccionar habilidades para 'categorizar y jerarquizar sistemas' de variables numerosas. Se pone en juego los saberes producidos para entrenarse en la capacidad de proyectar 'dispositivos complejos', 'productores de sentidos' y portadores de informaciones múltiples, que deben definir por sí mismos sus modalidades de uso, recorrido, comunicación e interacción con el usuario. El último trabajo del año, diseñar una revista, posibilita un acercamiento para explicitar el aprendizaje del alumno sobre estos ejes.

**CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS  
Y RECURSOS DIDÁCTICOS [E]**

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 4.4**

**Aplicación de metodologías de diseño industrial al  
diseño de modas**

**Fidel Augusto Jimenez | Yenny Adriana Garcés**

**Hernandez | Nohemy Gabriela García** [Universidad Manuela  
Beltrán - Corporación Educativa ITAE - Colombia]

¿Puede el diseñador de modas ser más competitivo aplicando métodos de diseño provenientes de otras disciplinas? El estado actual del diseño de modas tiene como punto de partida el seguimiento de las macro tendencias. Para competir en un mercado cada vez más globalizado, es pertinente que el estudiante no solo siga dichas tendencias, también es necesario que utilicen métodos y técnicas de otras disciplinas que han solucionado problemáticas hasta ahora presentes en el diseño de modas. Se introducen técnicas de diseño industrial, para mejorar las habilidades del diseñador de modas y se presenta la experiencia en el aula.

**Aportaciones de las teorías filosóficas contemporáneas  
a la enseñanza del diseño**

**Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel** [Universidad Nacional  
Autónoma de México - México]

Harold Koontz y Heinz Weirich afirman que al organizar las ideas se debe cumplir con características que permitan identificar y clasificar cada uno de sus fragmentos, que en estos se constituye como principio ineludible, una clara jerarquía de tal manera que sea posible "coordinar la estructura" de ahí que se comprenda una organización como uno de los nichos más importantes de la teoría de las mentalidades, en virtud de que aquella se instrumenta como un entero integrado por elementos bien delimitados. En el siguiente ejercicio se hará una comparación de los siguientes conceptos: aprendizaje, comprensión, conocimiento, motivación, práctica, conducta y enseñanza.

**Diseño Social en el programa de Diseño industrial**

**Adriana Bastidas | Helen Rocío Martínez** [Fundación  
Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

La aplicación de diferentes métodos de investigación en el desarrollo de proyectos en Diseño, se amplía desde que el Diseño Industrial modifica su paradigma de trabajo con el usuario; esta nueva alternativa generó la búsqueda, aplicación y experimentación de diferentes métodos en proyectos curriculares, de investigación y de interacción con el contexto. Esta ponencia busca aportar a este campo, presentando el trabajo que se ha llevado en el programa de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de Colombia, un programa que sin tener un perfil ocupacional con enfoque social, ha proporcionado las condiciones para desarrollar proyectos y ampliar la reflexión en torno a este tema.

**El aprendizaje de la semiología a través de avisos  
publicitarios**

**Adriana Villafañe Solarte** [Fundación Academia de Dibujo  
Profesional - Colombia]

A partir de la enseñanza de los conceptos básicos de la semiología aplicada a las piezas gráficas publicitarias bidimensionales figurativas se logra identificar, analizar y proponer avisos publicitarios, en los que se conjugan los conceptos y el aprendizaje de los mismos, por ende se constituye en un modelo didáctico para resolver dificultades en el aula.

**El docente y su práctica en el modelo de universidad  
intercultural**

**Mariela Zúñiga Luna** [ITLA - México]

A través del tiempo la universidad se ha considerado tradicionalmente como uno de los principales centros de enseñanza de nivel superior; ha sido un espacio abierto a todos aquellos interesados en cultivar el conocimiento con rigor científico y, a través de su aplicación, comprometer sus esfuerzos en ofrecer un servicio dependiendo de lo que el contexto y la sociedad requiera. La universidad, atendiendo a su naturaleza y función social, constituye también el ámbito por excelencia para integrar y conjugar los aportes que las diferentes culturas del mundo han hecho al desarrollo de la ciencia, y ha estimulado la presencia y recreación del pluralismo ideológico. Estos fines hacen de la universidad el espacio natural para albergar y nutrir la diversidad cultural.

**Embárcate. Diseño educativo para niños abordado  
desde la participación interdisciplinaria**

**Ketty Miranda | Tatiana Miranda** [Universidad Autónoma  
del Caribe - Colombia]

Los equipos de museografía, educación y diseño enfrentan el reto de desarrollar experiencias significativas que faciliten el aprendizaje de los visitantes. A través de un proceso de exploración de diversas fuentes: oferta de instituciones museales, expectativas de no- expertos y participación de diseñadores, se elaboró el diseño de materiales educativos para la primera infancia, tratando de responder a las necesidades de los usuarios y apuntar a democratizar el proceso de diseño con el objetivo de alcanzar resultados pertinentes que respondan al contexto en el que se originan, así como estructurar una metodología que pueda ser replicada en otros centros.

**El espacio, variable fundamental del Diseño como disciplina  
genérica, desde un planteamiento transdisciplinar  
que incluye a todas las especialidades de diseño**

**Liliana Salvo de Mendoza (\*\*)** | **Viviana Schaposnik**

[Escuela de Diseño en el Habitat - Argentina]

El Diseño como disciplina genérica ha sido abordado por la Escuela de Diseño en el Hábitat en Congresos de Enseñanza con el objeto de consolidar su base epistemológica. Disciplina que como proceso, nace a partir de las necesidades del hombre-social, germina en el diseñador en un plan mental y llega finalmente a un "resultado"1 o producto terminado. Se analiza cómo los diferentes productos ocupan el espacio y cómo el hombre-social al otorgarle referencialidad y pertenencia lo convierte en "lugar". Concluyendo que el primer "lugar" de nuestra existencia, somos cada uno de nosotros mismos y origen de todos los demás "lugares".

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 4.4**

**Creatividad y gestión, realidad en la proyección social  
del diseñador**

**Zulma Buendía de Viana** [Universidad Autónoma del Caribe  
- Colombia]

La globalización como paradigma de los nuevos rumbos sociopolíticos en América Latina, nos obligan prioritariamente, a pensar en una nueva estructuración curricular en la enseñanza del diseño, teniendo en cuenta la creatividad pensada como directriz de innovación no solo para el aporte estético y funcional del diseño, sino, como componente totalizador en el logro de las competencias que aborden la gestión humana como soporte del desarrollo filosófico-social-económico-político y cultural del diseñador frente a una sociedad en crisis. En este trabajo, se reflexiona sobre la importancia de proyectar la creatividad y gestión humana, hacia el logro social del producto de diseño. Palabras clave: Gestión, Creatividad, Idea Primaria, Diseño, Espacio Arquitectónico, Cultura, Didáctica.

**Estímulo à leitura em Design**

**Gisela Monteiro (\*)** [SENAI CETIQT - Brasil]

O presente artigo consiste na apresentação dos resultados da experiência positiva obtida através da disciplina Laboratório de Iniciação Científica, bem como dos métodos de leitura, reflexão e escrita nela aplicados. Trata-se de uma disciplina de caráter experimental no currículo acadêmico do Bacharelado de Design do SENAI CETIQT, sendo ministrada a partir do segundo semestre do curso. O objetivo da disciplina é proporcionar um espaço de reflexão e descoberta de referências bibliográficas que poderão auxiliar os alunos em seu projeto de conclusão de curso.

**La generativa de la multiplicidad como recurso de diseño**

**Bierman Suarez Martinez** [Universidad Francisco de Paula  
Santander - Colombia]

La observación de la naturaleza como recurso exploratorio para conceptualizar principios fundamentales, es prioritario en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de diseño, dado como factor de entendimiento del funcionamiento del medio que lo rodea. Dicha percepción motiva el planteamiento de analogías con recursos propios, suscitando procesos de re-interpretación y conceptualización que sirven de argumento para fomentar nuevas alternativas de diseño propias e innovadoras, es allí donde empieza la comprensión del fundamento y génesis de un diseño complejo, donde la generativa orgánica se desglosa y se redefine desde el punto de vista geométrico y paramétrico, planteándose en ejercicios de multiplicidad.

**La lecto-escritura en clase como producción de sentido  
de la alfabetización académica**

**Constanza Lazazzera** [Business Press - Argentina]

La impronta distante que la enseñanza academicista tradicional impone a los alumnos universitarios -forzando la lectura de gran cantidad de material fuera de clase luego de apenas un breve enunciado de contenidos- atenta contra la gestación de criterios propios. Para superarla, se propone la articulación de la lecto-escritura guiada en el propio ámbito áulico, con

una mirada integradora que hace crecer el protagonismo del estudiante en el proceso del aprendizaje, le permite saltar las vallas de la incomprensión generada por la ausencia de guía, y le otorga las herramientas para la búsqueda de saberes profundos vinculados a la esencia de su futura competencia profesional.

#### La narrativa en los procesos de diseño y comunicación

**Melissa Fonseca** [Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia]

El mundo ha sido explicado a través de las narraciones; a través de ellas hemos construido nuestras sociedades; tejido nuestras culturas, religiones, mitos, leyendas y le damos forma a nuestras propias realidades. Esta es una propuesta que quiere narrar la experiencia de cómo se ha logrado integrar en el proceso de enseñanza aprendizaje tanto creatividad como tecnología, comunicación y narración para obtener piezas gráficas y/o audiovisuales que se puedan aplicar al Diseño, el Marketing y la Publicidad. Mediante la narración de historias las marcas llegan a generar en sus públicos objetivos conexiones emocionales tan fuertes, que difícilmente serán olvidadas.

#### La profesionalización de oficios independientes en el siglo XXI

**Verónica Barzola** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

La ponencia propone analizar el proceso involucrado en la profesionalización de áreas usualmente consideradas externas al mundo académico por su preeminencia práctica, en el marco del área de Producción y Gestión de Contenidos de la Facultad de Diseño y Comunicación. Las transformaciones del mercado laboral y del concepto de trabajo tal como era concebido en el siglo XX, han puesto en evidencia la necesidad de recuperar oficios, así como de institucionalizar los existentes. La Universidad de Palermo, a través de diversas iniciativas -cursos y carreras cortas-, busca aportar estabilidad al mundo de los oficios, así como propiciar el aumento en la calidad de los servicios prestados.

#### Teoría del Diseño e Historia del Diseño

**Julio Mazzilli** [Escuela Universitaria Centro de Diseño - Uruguay]

La teoría del diseño e historia del diseño son prácticas que consisten en una interpretación; la primera vuelve inteligible aquello sobre lo que teoriza, mientras que la segunda se centra en la creación de un discurso que provee, a través de una interpretación del pasado, sentido a un tiempo y/o acontecimientos que sucedieron hace mucho en algún lugar. Por ello, compartimos un espacio académico que propende al estudiantado a proyectarse, en tanto se haga preguntas relativas al sentido profundo de su actividad, desde una perspectiva sistémica, realizando una aproximación a su objeto de estudio desde una dimensión teórica crítica.

#### CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [F]

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 5.3**

#### Abstracción vs. concreción en el aprendizaje de la morfología espacial

**Antonio Tecchia** [Universidad de Palermo - Argentina]

En este trabajo se presentan y analizan algunas de las más relevantes experiencias pedagógicas realizadas en forma directa en nuestro taller de la asignatura Morfología Espacial, haciendo, a partir de ellas deliberadamente foco en la compleja interacción que se da entre los aspectos conceptivos y los aspectos perceptivos que constituyen la dualidad intrínseca en la experiencia humana de la vivencia del espacio diseñado, proponiendo luego una reflexión abierta respecto del particular modo en que se articulan y resuelven las recurrentes tensiones entre abstracción geométrica y concreción física material en los procesos de aprendizaje de las cuestiones inherentes al diseño de la forma espacial.

#### Aprendiendo a ver. Hacia una metodología del diseño de la comunicación visual

**Matilde Rosello** [Universidad Católica del Uruguay - Uruguay]

El trabajo presentado es una investigación de aula, realizada con el propósito de evaluar la experiencia desarrollada a lo largo de tres cursos de la asignatura de Comunicación Visual (CV), perteneciente al primer año de la Licenciatura en Comunicación Social y en la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Católica del Uruguay. El objetivo de la experiencia planteada al estudiante, es adquirir una metodología de trabajo para el desarrollo de la creatividad, a partir de la observación.

#### Desafío, estrategia motivacional de la creatividad

**Astrid Matilde Portillo Rodríguez | Liliana María Dpablo Ramirez | Bierman Suarez Martinez** [Universidad Francisco de Paula Santander - Colombia]

El quehacer pedagógico de enseñar a diseñar y por tanto a incentivar el desarrollo de la creatividad, requiere constantes modificaciones al ritmo que evoluciona el mundo; inquietud que conlleva a buscar estrategias que motiven a los estudiantes a construir conocimiento con interés de aprender, que potencialice formación integral y competencias, a partir de proyectos de alto impacto visual que responden a un contexto como resultado de un proceso basado en desafíos de exigencia personal al enfrentarse a un entorno público con mirada crítica, con el objetivo de afianzar la confianza en su potencial creativo como aspecto fundamental del mejoramiento académico.

#### Diseño de comunicación visual: teoría, práctica y experiencia. Nuevos modelos de pensamiento y acción

**Estefanía Alicia Fantini** [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Los trabajos extensionistas articulan acciones colaborativas con el Estado y la sociedad para hallar soluciones a problemas regionales y mejorar la calidad de vida. En la UNL se apunta a la 'experiencialidad' como "estrategia de enseñanza holística que relaciona el aprendizaje académico con la vida real" (Camillon). Esto es crucial en una carrera de Diseño porque coadyuva a la construcción del saber proyectual como modalidad específica de pensamiento. En esa línea se enmarca el PEIS que sirve de caso a esta presentación en donde docentes, alumnos y socios cohabitan procesos de enseñan-

za y aprendizaje vinculados con la ciudad, entendida como 'contexto situacional y de acción' (Ledesma).

#### El hacer lúdico, generador de conocimiento

**Cynthia Faccio | Andrea Cristina Castresana**

**Gabriel Alejandro Kuschnir** [UBA - Argentina]

Nuestra propuesta, articula las potencialidades del estudiante a partir de sus propias ideas y del hacer manual, como instancia inicial al curso de Introducción al Conocimiento Proyectual II, del CBC - UBA. Este ejercicio de exploración articula tres instancias: a) la subjetividad puesta en acto en una dinámica de construcción del discurso; b) la capacidad de "mirar", interpretar, en autorreflexión crítica en contexto del taller; c) la producción como resultado del proceso proyectual: el objeto construido. Esta experiencia lúdico-proyectual, constituye una instancia pedagógica potenciadora de la imaginación, la creatividad y la interpretación.

#### Procesos reflexivos en re-lecturas del habitar contemporáneo

**María Marta Mariconde | María Verónica Cuadrado**

[Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El desafío que enfrenta la enseñanza de la teoría en arquitectura es proporcionar herramientas para que el futuro diseñador logre interpretar las maneras en que se habita en las grandes capitales contemporáneas, los domicilios de las familias actuales con sus particulares estilos de vida. Esto le posibilitará operar en su propio proceso de aprendizaje concibiendo el habitar como un espacio problematizado e interpretado como dimensión esencial de la vida social y urbana. La teoría en el proceso de aprendizaje puede aportar a la construcción de un universo de sentido en el estudiante. En este aspecto, se presentan experiencias de enseñanza desarrolladas en la FAUD UNC

#### Proyecto SPA (Simulación Profesional de Arquitectura)

**Iris Rosa Schwartz** [Escuela ORT - Argentina]

En este caso describiremos y analizaremos un trabajo realizado en 4º año de la Escuela ORT, Orientación Construcciones. Se desarrolla utilizando la metodología de Simulación Profesional, aplicado al Diseño: Arquitectura, Interiorismo, Gráfico e Indumentaria. En este trabajo se expondrá en qué consiste este proyecto cuya finalidad es que nuestros alumnos puedan vivenciar una primera práctica profesional, interactuando entre diferentes estudios de diseño, simulando una situación real. Compartiremos el trabajo docente previo para el desarrollo de la actividad y las diferentes etapas transitadas por los alumnos. Transmitiremos los resultados y logros obtenidos.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 5.3**

#### Aportes de la Infografía a la construcción de conocimientos

**Ana Lorena Villar | María Cecilia Gil | Viviana del Valle Lillo** [Universidad Nacional de San Juan - Argentina]

Esta propuesta se enmarca en los procesos de construcción de conocimiento de alumnos de Diseño Gráfico sobre la reproducción del color en medios digitales. Hoy en día hay ac-

ceso a gran variedad de material referido a la temática planteada, pero los mismos en la gran mayoría son confusos a la hora de la interpretación y comprensión por el alumnado. Por tal motivo se elaboran estrategias que implican la producción de material didáctico, cuya información es difícil de entender a través del puro texto mediante la infografía como recurso gráfico, facilitando así, tanto la enseñanza como el aprendizaje sobre tecnología digital del color.

#### Cómo trabajar el análisis de los noticieros desde un abordaje sociosemiótico

**Lorena Steinberg** [UP- UBA - Argentina]

El trabajo buscará describir las metodologías aplicadas en el aula para abordar la configuración del sentido en dos exponentes textuales: noticieros de canal 7 (Visión 7) y Telenoche a partir de un enfoque sociosemiótico. Asimismo, el proyecto se encuadra en las conceptualizaciones de la Teoría de los Discursos Sociales de Eliseo Verón, teoría sociosemiótica que concibe el entramado social como un sistema en el que las prácticas y las instituciones conllevan una dimensión significativa. Es por esta razón que analizando los discursos podemos dar cuenta de los procesos de asignación de sentido social, que se producen a nivel icónico, indicial y simbólico.

#### Compreensão da dimensão espacial no ensino de design de móveis

**Cibele Taralli** (\*) [Universidade de São Paulo USP - Brasil]

A compreensão da dimensão espacial no ensino de design de móveis a partir da aplicação do conceito de aprendizagem significativa de Rogers (1997) permitiu aos alunos do curso de Design da FAU USP desenvolverem projetos de móveis centrados nas necessidades dos usuários e do habitar contemporâneo em espaços reduzidos de até 50 m<sup>2</sup>. Este artigo apresenta os procedimentos didáticos aplicados na disciplina Projeto de Produto II em 2014 na forma de quatro exercícios que objetivaram tornar a dimensão espacial um elemento central no ensino do design de móveis. Os resultados obtidos enfatizam a relação importante entre design e arquitetura para a compreensão das necessidades dos usuários de móveis.

#### El desafío de coordinar una carrera en constante evolución

**Raul Carlos Drelichman** (\*\*) | **Facundo Colantonio** |

**Valeria Drelichman** [Universidad Maimónides - Argentina]  
Desde sus inicios, en 1997, la Escuela de Diseño y Comunicación Multimedial se encontró con deber actualizar en forma casi permanente la currícula en virtud de la velocidad de avance de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Ello hizo que hace ya varios años se cree un equipo de Coordinación Docente, entre cuyas tareas recayó el actualizar el trayecto educativo, año tras año. A partir de allí, y en forma progresiva, se realizaron cambios estructurales que permitieron la actualización constante de los contenidos de la carrera y la ampliación del perfil del egresado para estar acorde a los cambiantes desafíos profesionales que surgen constantemente en la Multimedia.

#### Geometrías del orden y los procesos en las lógicas proyectuales contemporáneas

**Pablo Fernando Almada** [Universidad Blas Pascal, Facultad de Arquitectura, Córdoba - Argentina]

La geometría contribuye al conocimiento de la realidad proporcionando un esqueleto formal adecuado para describirla, interpretarla e intervenir sobre ella. Es uno de los instrumentos que hace viable el hecho arquitectónico en pos de su fin último ligado a la generación, evolución y adaptación del hábitat a un contexto determinado. Las relaciones entre geometría y arquitectura guardan la riqueza de una visión del mundo característica de cada tiempo y espacio. El trabajo busca indagar, en la contemporaneidad, en los procesos proyectuales que implican tanto a las geometrías del orden euclidiano como a las geometrías complejas ligadas a los procesos.

#### La inclusión genuina de tecnología en los procesos pedagógicos de asignaturas audiovisuales

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

El presente trabajo tiene como objetivo, reflexionar sobre la inclusión de tecnología en los procesos pedagógicos de asignaturas que forman parte de programas de las carreras universitarias audiovisuales. La proliferación de institutos terciarios y universitarios que incluyen carreras audiovisuales en su oferta académica, ha generado un cambio progresivo tanto en términos de infraestructura como de planificación académica. El cine, el video y la fotografía son estructuralmente artes tecnológicas. Por este motivo, se busca reflexionar a partir del marco teórico desarrollado por Mariana Maggio, sobre el enriquecimiento de la enseñanza a partir de la "inclusión genuina" de tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje de dichas carreras.

#### O conceito em Interiores: uma metodologia no ensino de projeto

**Nora Geoffroy** (\*) [Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ Escola de Belas Artes - Brasil]

O trabalho apresenta o uso de uma metodologia particular de ensino que estimula o aluno como protagonista no desenvolvimento de um conceito de projeto que valoriza o olhar do bacharel e ratifica a sua pertinência no campo do design - conceituando, comunicando e criando ambientes que respondem à identidade dos usuários, aos contextos geográfico, climático e cultural dos espaços de intervenção, assim como às particularidades da função. A metodologia ratifica o papel deste profissional na equipe multidisciplinar envolvida com o habitat do homem, buscando o estabelecimento de limites menos turvos que contribuam para a regulamentação da profissão.

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

Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 2.2

#### Creatividad y Educación

**Sofía Palma** | **Edward Zambrano** (\*\*) [Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

¿Formar Creativos?, ¿formar en creatividad? ¿Desarrollarla?

La creatividad como capacidad para crear y como competencia debe ser desarrollada, muchos de nosotros como docentes de artistas y diseñadores no vemos frente a la frase: "profesor: yo estudio esta carrera porque soy muy creativo". Sin embargo es muy posible que estemos frente a manifestaciones de recursividad antes que de creatividad en el sentido estricto. Es necesario que los docentes establezcamos no solo métodos sino ambientes de aprendizaje que propicien el desarrollo de la creatividad, que posibiliten el preguntar y preguntarse como caminos para aprender y componer.

#### El Efecto Mozart - Desarrollo para el Diseño Industrial Creativo

**Juan Francisco Tibaldi Camoletto** [Alto Impacto SRL - Argentina]

¿Es posible que la música de Mozart (o una música determinada) haga "entrar en calor" al cerebro y ayudar a "organizar" los patrones de "encendido" de las neuronas en la corteza cerebral, fortaleciendo especialmente los procesos creativos del lado derecho del cerebro (imaginación y la creatividad) que se asocian con el razonamiento espaciotemporal, o del hemisferio izquierdo que se le atribuyen la capacidad de análisis, de razonar, de resolver problemas numéricos o hacer deducciones? Conferencia orientada a las influencias y estimulaciones de la música en el proceso creativo de desarrollo en Diseño Industrial, con experiencia adquirida en elaboración de productos y tecnologías innovadoras.

#### ¡Eureka! La creatividad es una inspiración?

**Mónica Schvartzapel** [Fundación Universitaria Dr. Rene Fa-  
valoro - Argentina]

La inspiración creativa es un mito reduccionista que obtura la posibilidad de entender y desarrollar las habilidades y destrezas necesarias para que surja el potencial creativo que poseemos todos los seres humanos. La neurociencia avanza hacia la comprensión del funcionamiento cerebral afectivo y cognitivo, aportando datos que permiten optimizar las herramientas para acceder al proceso creativo. Se ligarán estos temas a la actitud docente y a las estrategias áulicas.

#### Estrategias Docentes para un Aprendizaje Creativo

**Mónica Pavez** [Universidad Católica de Asunción - Chile]

Definiremos qué es la creatividad dentro del marco educativo del diseño, como ésta se desarrolla en un aula o taller siguiendo un Proceso Creativo. Analizaremos cada etapa del mismo. Qué habilidades son necesarias para vivir este proceso y cuáles son las habilidades docentes para despertar en los alumnos esta capacidad. Qué estrategias se elegirán para cada momento y cómo el profesor guiará a sus alumnos para obtener un aprendizaje creativo e innovador en sus productos y procesos. Finalmente veremos lo importante que es sistematizar estas experiencias educativas a modo de ir generando teorías propias de la enseñanza del diseño.

#### Inspirando no Enseñando

**María Gutiérrez** [Universidad de San Carlos de Guatemala - Guatemala]

Solo basta un toque mágico para encender la chispa de la creatividad. Inspirando no enseñando es una charla orientada a descubrir el genio oculto del estudiante, utilizando el poten-

cial creativo del educador quién se convierte en multiplicador de talentos. Con vistazo a la dominancia cerebral se revelan las combinaciones que forman los diferentes tipos de diseñador y su personalidad. Se hace además un recorrido por el estilo propio, la autoestima y los bloqueos creativos. Se da al docente nociones de como reinventar la educación e incorporar nuevos elementos que reten la inventiva del estudiante.

#### Lo inevitable, el error y la copia en el acto creativo

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

Partiendo del concepto de «cognición distribuida» y la idea de «persona-más» profundizamos en el acto creativo como parte de un proceso complejo en el que intervienen tanto el actor en cuestión como el contexto en el que se inscribe. A partir de la experiencia en el campo académico al evaluar el comportamiento y desempeño de los alumnos como así en el ámbito profesional al observar métodos comunes para determinadas instancias proyectuales, este trabajo problematiza los cuestionamientos y la crítica que estigmatiza la copia — como instancia de remix— para posicionarla en términos de productividad y atajo, en pos de una actualización disciplinar.

#### Un taller de entrenamiento creativo

**Mauro German Suarez Torrico** [Fadu UBA - Argentina]

En el presente trabajo se expone brevemente la idea de armado de un taller de entrenamiento creativo, su construcción teórico-práctica y su implementación en el año 2014; experiencia que supuso la construcción de un espacio de andamiaje oportuno y provechoso para colaborar con aquellos alumnos en los talleres que no logran encontrar el modo de indagar en su potencial e imaginario creativo.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 2.2**

#### Comunicação Visual na Sala de Aula

**Barbara Emanuel | Camila Rodrigues** (\*) [IESDI UERJ - Brasil]

O presente trabalho apresenta a disciplina Comunicação Visual na Sala de Aula, ministrada em um curso de especialização lato sensu dirigido a professores de ciências dos ensinamentos fundamental e médio. A disciplina trata do design como elemento fundamental na transmissão de conhecimentos na docência, trabalhando conceitos elementares da comunicação visual, de forma a despertar interesse pelo tema e a desenvolver habilidades relacionadas. A abordagem é voltada para a identificação de conceitos já aplicados pelos cursistas, mesmo que de forma intuitiva, e para a reflexão sobre como aperfeiçoar a prática a partir disto.

#### Conocimientos Significativos (Aprendizajes por Descubrimiento)

**Mauricio Loaiza** [Academia de Dibujo Profesional - Colombia]

La búsqueda del conocimiento, el anhelo por saber, es sin duda una de las características que mejor define al ser humano. La Gnoseología concibe el conocimiento como el producto de la actividad de conocer, y ese conocer ha hecho parte de sus grandes preocupaciones, puesto que ese conocimiento implica una relación entre el sujeto que experimenta y el objeto que es experimentado. Principalmente esta indagación se

encamina hacia el reconocimiento y posterior apropiación del aprendizaje por descubrimiento, y las variables que de este puedan existir, como una propuesta alternativa de enseñanza al interior del aula, en este caso en procesos de enseñanza - aprendizaje en la disciplina del diseño.

#### Creer y Crear... Diseño al diván

**Patricia Claudia Barrios** [W C - Argentina]

Recursos para guiar el aprendizaje de la disciplina de la reflexión que permite transformar el mundo de la comunicación educativa, el crecimiento personal del alumno y el docente; y el logro con la concreción de objetivos claros. Un trabajo complejo y de índole subjetivo y personal, casi coloquial con el espectador y colega educador. Una investigación que no pretende impresionar por su erudición o ingenio si no abrir el debate, la reflexión y la autocrítica.

#### El fracaso como práctica Significante

**María Cecilia De Spirito** [Universidad de Mendoza - Argentina]

Pareciera ser que vivimos en una sociedad que no tolera el fracaso, por ende a los fracasados. Está claro, nadie quiere fracasar (y menos en el aula), todos ambicionamos el éxito y si es inmediato mucho mejor. Pero, ¿Qué es fracasar? ¿Qué es tener éxito? ¿Una acción, un hecho, realmente me define? ¿Estamos los docentes preparados para la mediación entre el sujeto y el fracaso? ¿No será que necesitamos más fracasos en el aula? Algo de luz se enciende con los aportes de la neurociencia, otros desde el pasado de la mano de Lev Vygotski y Simón Bolívar.

#### Influencia de las percepciones creativas del profesor en los productos integradores de aprendizaje

**Verónica Lizett Delgado Cantú** [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

Los estudiantes de diseño deben estimular su creatividad. Este trabajo se aproxima al tema de la creatividad en la enseñanza, ya que pretende indagar la existencia de factores que puedan ayudar al estudiante de diseño y áreas afines, a realizar productos integradores del aprendizaje, más efectivos e innovadores. El objetivo es examinar las relaciones existentes entre las percepciones sobre la creatividad que tienen los profesores y los PIA's elaborados en las Unidades de Aprendizaje impartidas en la Facultad de Artes Visuales de la UANL. Se presenta un avance de investigación, donde se comparte la estrategia metodológica y el instrumento que se usará para la obtención de datos.

#### La evaluación: Primer informe del Proyecto de Investigación

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

Philippe Meirieu en «Frankenstein Educador» describe la dinámica tradicional de la pedagogía. Desde esa perspectiva observa un alumno que se homologa a una placa fotográfica al cual basta con «impresionarlo» mediante una buena exposición, elaborarlo por medio de un trabajo personal y por último contemplarlo, para comprobar si es de calidad, el día del ejercicio o del examen. La investigación nace de la pregunta: ¿Qué es evaluar?. Por un lado, evaluar es una acción pedagógica que pone en tensión las implicancias del enseñar y aprender. El informe se propone observar esa dinámica y

señalar las zonas donde la evaluación colapsa e invierte el interés de conocer por el interés de aprobar.

#### Metodología para el desarrollo de la intuición, a través del Tarot.

**Sergio Donoso** [Universidad de Chile - Chile]

La mayor parte de los métodos de enseñanza del Diseño, desarrollan la creatividad y eventualmente dan inicio al proceso de innovación en productos y servicios. Sin embargo, no se desarrollan en profundidad, ni la intuición ni la imaginación, como procesos de base. Proponemos un método, basado en los estudios de Carl Jung, acerca de los arquetipos y su relación con el Tarot, como un sistema simbólico trascendente. Cuando nos referimos a lo trascendente, hablamos de circunstancias y personajes, que son independientes de la cultura, pero que conforman el imaginario colectivo humano. El Tarot, muestra de manera visual, estos elementos sugerentes, con los que se pueden elaborar personajes y escenarios, a fin de tejer historias, por medio de la Intuición.

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

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 5.4**

#### El trazado de letras: Una herramienta pedagógica para vincular la mano al corazón

**Anny Cortés Pérez** [Corporación Universitaria Unitec - Colombia]

El trazo como medio inherente de expresión ha perdido su esencia, la metodología constructivista en donde imitar es aprender, opacó su verdadera finalidad en nuestra sociedad. El dibujo de letras se convierte en un requerimiento para alfabetizar y no para estimular al estudiante a realizar una búsqueda de un estilo o una estética justificada. Mi experiencia personal me ayudó a generar diversas estrategias pedagógicas y didácticas al enseñar, redefiní mi paradigma en el que una carrera universitaria capacitaba para dibujar letras y aproveche nuestra capacidad grafomotriz para reforzar la sensibilidad y la expresividad del trazo para conseguir un vínculo entre el corazón y la mano.

#### Érase una vez, un juego como herramienta pedagógica lúdica

**Silvia Torres Luyo | Darío Bergero | Martín Miguel Bomrad** [FADU UNL - Argentina]

En el marco del CAID PE Diseño de juegos. Un abordaje desde el diseño de la información al potencial cognitivo y pedagógico del diseño de interfaces lúdicas, desarrollamos un juego como herramienta pedagógica lúdica. El proyecto se inscribe en el área temática de juegos y dispositivos lúdicos y abarca los ejes de diseño de información, de identidad y de construcción de repertorios visuales. El tema excusa se focaliza en los cuentos de los Hermanos Grimm. El juego desarrollado se llama «Érase una vez», posee cartas y un instructivo para aplicar las dinámicas de juego en grupos numerosos de alumnos.

### ExperimentAÇÃO: ensaios para a aplicação de metodologias ativas no ensino superior

**Tania Kátia Werneck** (\*) [Universidade Veiga de Almeida - Brasil]

O presente artigo apresenta o ExperimentAÇÃO, grupo transdisciplinar de professores da Universidade Veiga de Almeida, que conta com colaboradores externos e se propõe a ensaiar metodologias acadêmicas inovadoras aplicadas ao Ensino Superior. Trata-se de uma experiência ainda embrionária e o objetivo ao compartilhá-la é provocar uma reflexão crítica e possíveis contribuições no sentido de ampliar registros e discussões com vistas à qualidade do ensino.

### La articulación teoría y práctica como construcción metodológica en la clase universitaria: Relato de una experiencia

**Karina Agadía** [Universidad de Palermo - Argentina]

Desde la cátedra de Introducción a la Didáctica del Programa de Capacitación Docente de la Universidad de Palermo proponemos la innovación de las prácticas de enseñanza a partir de la articulación entre teoría y práctica. Enseñar en la Universidad requiere de nuevas formas que superen como único formato establecido la clase magistral y coloquen en el centro de la escena a la enseñanza como práctica social compleja, enmarcada en claros procesos de innovación permitiendo a partir del trabajo reflexivo sobre la propia práctica profesional y docente avanzar hacia una práctica inventiva potente y novedosa.

### Los desafíos de la formación docente frente a las nuevas prácticas educativas en ambientes con alta disposición Tecnológica

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

A partir de los cambios generados en los últimos años, las estrategias de enseñanza y sus principios básicos ya probados se encuentran legítimamente cuestionados por nuevas prácticas vinculadas a las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y muchas veces los docentes universitarios están desorientados y no saben cómo reaccionar. Frente a estos nuevos desafíos desempeña un rol fundamental los espacios de formación docente para pensar inclusiones de tecnología educativa, sobre los cuales toda institución educativa tiene responsabilidad directa y no puede dejar de asumirla.

### Los intereses académicos de los alumnos de Diseño

**Sebastian Javier Aguirre** (\*\*) [Colegio Universitario IES - Argentina]

Pretender determinar cuál es el imaginario de los alumnos de Diseño acerca de la Disciplina sería casi una utopía, este muestreo intenta mostrar y acercar principalmente cuáles son los intereses de los alumnos de diseño sobre la profesión, qué expectativas tienen en las aulas, cuáles son los temas motivantes, qué perspectiva tienen a futuro sobre la profesión y que los alienta a seguir estudiando, por qué eligieron ser diseñadores. El uso de la tecnología en este tiempo está configurando un perfil de alumno particular y para el cuál los docentes debemos estar preparados para lograr el desafío de enseñar.

### Una Mirada a la Pedagogía de la Gestalt y al Taller de Arquitectura, en la Facultad de Arquitectura UNAM

**Erika Adriana Gonzalez Morales** [Universidad Nacional Autónoma de México - México]

El propósito de este trabajo es de reconocer el enfoque pedagógico de la Gestalt y de la dinámica que existe en la enseñanza -aprendizaje que se da en el taller de arquitectura en la UNAM. La pedagogía de la Gestalt propone buscar un equilibrio entre los integrantes que conforman el campo: maestros, estudiantes y tema; en el que entre el maestro y el grupo se construye y se impulsa al conocimiento, sin olvidar a cada uno sus integrantes. Mientras tanto, el aprendizaje de diseño en el modelo tradicional existe una visión fragmentada entre el que sabe y el que no sabe, se desarrolla una dinámica desigual, en donde lo que importa es la adquisición de habilidades técnicas.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 5.4**

### Aerodinós: una experiencia relevante en el taller de iniciación

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

Los conceptos básicos del diseño son tal vez los más difíciles de enseñar en el taller de primer año. Por otro lado, el aprendizaje significativo va siempre asociado a alguna experiencia relevante. El diseño y la construcción de aerodinós (cometas voladores) para la enseñanza de los conceptos básicos, se convierte en una experiencia singular para asimilar y aplicar estos conceptos por lo diferente y versátil de su realización. Esta actividad es un real trabajo de síntesis, que es lo que pretende la asignatura de taller. Pero además, toda su formulación y generación es una experiencia lúdica participativa y colaborativa lo que lo transforma en enseñanza significativa.

### Del conductismo al constructivismo: promoviendo el aprendizaje significativo

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

El rol del docente y del estudiante tiene que ir ajustándose siempre a los tiempos en los cuales se viven. Es por eso que el antiguo paradigma de la Enseñanza Conductista ha mutado a una manera Constructivista. Se presentan en la exposición diversos procedimientos para ayudar a realizar el cambio de modalidad sacados de experiencias en clase.

### Diseño automotriz como proyecto de diseño industrial avanzado

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

Actualmente las instituciones de educación superior: públicas y privadas de las carreras de Diseño Industrial en México, han manejado alguna vez como proyecto de Diseño industrial temas de Diseño automotriz. Que van desde la conceptualización de vehículos como: bocetaje y renderización, realización de modelos en materiales de arcilla, termo-formados, espumados o hechos a escala en impresoras 3D y hasta la construcción de prototipos funcionales; va en aumento en las aulas este tipo de proyectos realizados por alumnos de nivel intermedio y avanzado. Sin faltar los proyectos de diseño de

accesorios, vestiduras, asientos y auto-partes automotrices, donde puede participar el diseñador industrial.

### Diseño por descubrimiento, metodología de estudio para generar innovación

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

La visión del Diseño por descubrimiento a través de una metodología de estudio de materiales para generar innovación contempla que el alumno sea capaz de generar experiencias donde se descontextualiza los procedimientos habituales para poder motivar nuevas ideas así como proyectos. Para este proceso es necesario poder detectar oportunidades, conocer el mercado en el cual se va a trabajar y posterior a este proceso poder diseñar una solución efectiva. La idea surgirá desde una problemática real desarrollada con diversas aristas de estudio para poder llevar el nuevo producto a ser un proyecto de innovación.

### Hacia un aprendizaje contextualizado

**Ovidio Morales** [Universidad Rafael Landívar - Guatemala]

En este estudio se presenta la percepción de los estudiantes del Proyecto 4 de la Licenciatura de Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura y Diseño sobre el trabajo de campo denominado Gira Artesanal, metodología de contextualización y aplicación de Paradigma Pedagógico Ignaciano. La Gira Artesanal permite tener ese contacto directo con el entorno, entender la cultura para posteriormente, proyectar o diseñar. Cubre una función de investigación etnográfica, pero a la vez, permite la interacción con los productores y empresarios, además de una concientización y valoración de la fabricación de un producto vernáculo.

### Imágenes en la práctica de la enseñanza

**Anabella E. Cislighi** [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

La práctica de la enseñanza permite ensayar algunas tensiones sobre la relación entre imágenes radicadas en la experiencia áulica y soportes didácticos específicos. Dar cuenta, a partir de núcleos conceptuales, de la relación promovida, apelando a una aproximación desde enfoques etnográficos para detenernos en la descripción densa de gestos como señales de inmediatez, es la propuesta central. Se constituyen como claves, la comprensión de la realidad del accionar y el disponer de conocimientos para actuar desde la intervención, con estrategias y recursos docentes específicos. Procesos que también consideran espacios en cambio, atravesados por crisis y tiempos de larga duración.

### Modelo para un sistema tutorial en educación superior

**Juan José Suárez Peña** [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

Desarrollar estrategias alrededor de la orientación profesional, la formación de los docentes, la carga académica, la continuidad pedagógica y la inserción a la vida universitaria, es determinante para disminuir la deserción escolar, la mortalidad académica y el rezago. Hemos encontrado que un Sistema Tutorial fortalecido posibilita un tránsito tranquilo y responsable de los estudiantes por la vida universitaria, un sistema que acompañe la elección de carrera, rutas de formación y planes

de estudio, el desarrollo de actividades extracurriculares de carácter voluntario y/u obligatorio, a partir de una constante retroalimentación académica, cognitiva, afectiva y social.

#### FORMACIÓN DOCENTE. NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES [C]

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 6.5**

##### Aprendiendo a dibujar con tablet 2ª etapa

**Luis Lopez Jubin** [Hastaller Comunicación Visual - Uruguay]

En esta segunda etapa del proyecto, se continúa con el aprendizaje del dibujo, con las tradicionales técnicas de la academia de arte, pero usando herramientas digitales (tablet y apps de dibujo), en el proceso se creo el "Tratado de la pintura digital" y se esta compartiendo lo aprendido con los otros alumnos del Taller Bruzzone de Bellas Artes - Montevideo - Uruguay, llegando a generar un método práctico, que fusiona la tradición con las nuevas tendencias y herramientas. Esta nueva praxis a despertado el interés por las nuevas herramientas a alumnos de todas las edades, con esta experiencia, entre todos estamos aportando un nuevo camino para enseñar a las nuevas generaciones de artistas.

##### Criação do Método 4p para o ensino de sinalização marítima

**Yazmin Moroni** [Universidade FEEVALE - Argentina]

Este artigo apresenta a criação de uma metodologia para o ensino de design de sinalização marítima. Integração da área do Comércio Exterior com o Design com o objetivo de melhoria da segurança marítima, navegação comercial e turística nos canais e portos. Assim, este estudo apresenta os aportes teóricos do design, da ergonomia cognitiva, da identidade visual, da sociologia, dos aspectos culturais, tecnológico, do direito marítimo e normas e regras de institutos nacionais e internacionais da marinha. Esta metodologia foi criada e denominada de "4p": (i) ponto de partida, (ii) processo criativo, (iii) produção e (iv) posto/manual.

##### Diez claves para optimizar los recursos 2.0 en la universidad

**Marina Portillo | María Victoria Latosinski**

[Escuela N 3 D. E. 7 - Argentina]

En la actualidad la dimensión tecnológica atraviesa la existencia humana. El sistema educativo, no es ajeno al resto de la sociedad y se encuentra interrelacionado con una diversidad de elementos que están en constante movimiento. Es por esto que, las instituciones de educación superior, como formadoras de profesionales, no pueden mantenerse al margen. La diversidad generacional que convive actualmente en los claustros universitarios no tiene precedentes, es por ello que el docente debe poder incluir las NTIC en el aula ya que las nuevas generaciones son nativos digitales. En la ponencia se brindarán 10 claves para que los profesores puedan optimizar los recursos 2.0 en la universidad.

##### Elaboración de actividades lúdicas y vinculación con plataformas e-learning

**Luis Amilcar Olvera Vera** [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

Dar la importancia del uso de la tecnología para los procesos de aprendizaje con el uso de herramientas colaborativas, como lo es la aplicación Open Source Edilim, para la elaboración de actividades lúdicas como herramienta para el docente donde sin tener conocimientos básicos de lenguaje de programación se pueden personalizar actividades dejando de lado el uso del papel y estimulando la cognición del estudiante, la motricidad y el constructivismo. Para docentes que no tienen conocimiento de lenguajes de programación con esta herramienta es posible desarrollar actividades que pueden trabajar en forma conjunta con las plataformas e-learning, potenciándolas al máximo.

##### Micro Fronteiras: espaços de formação/transformação docente no contexto amazônico

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

Problemática dos processos de formação docente mediante o desafio de articular identidades – culturalmente distintas – em percursos conflitantes entre o academicismo e as micro fronteiras (variações de contexto, significado e tradições) amazônicas. Onde o trabalho é permeado pelo conjunto das desigualdades historicamente constituídas ao longo do desenrolar da História Brasileira.

##### Narrativas transmedia como herramientas para la apropiación social del conocimiento

**Diana Yulieth Socha Hernández** [Uniminuto Parque

Científico de Innovación Social - Colombia]

Los docentes nos encontramos con retos interesantes frente a la actualización y a la búsqueda de mejores metodologías para trabajar en el aula con los estudiantes, trabajando temas que suponemos les interesa y les sirven para ser aplicados a la sociedad. Como diría Guillermo Domínguez: "Se insiste que los métodos de enseñanza deben potenciar la capacidad de tomar decisiones por parte del estudiante, el desarrollo de competencias sociales, la construcción del conocimiento colectivo, el fomento de la investigación, la evaluación formativa" (Domínguez, 2009) en esta medida es fundamental que la metodología que apliquemos en nuestra clase, evidencie un trabajo en conjunto, con el fin de generar conocimiento colectivo.

##### Nuevas metodologías docentes con base digital

**Pedro Orazzi | Anibal Fornari (\*\*)** [Universidad Nacional de la Plata - Argentina]

El desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje destinados a la formación del alumno, en todos los niveles de educación, está condicionado por nuevos contextos. Algunas de estas situaciones pertenecen a la propia práctica educativa, como por ejemplo la tecnología digital, lo que nos ha llevado a tomar una decisión de modificación de las prácticas docentes incluyendo nuevas herramientas educativas. A continuación sintetizamos en los puntos básicos: videos tutoriales, la creación de videos documentales, utilizando el concepto de Yves Chevallard de transposición didáctica y la enseñanza de softwares como herramientas de estudio.

#### CALIDAD EDUCATIVA Y EVALUACIÓN

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 2.1**

##### Enseñanza de Morfología en Diseño Gráfico, una propuesta

**Graciela Beatriz Rojas** [Universidad Nacional del Nordeste - Argentina]

En la carrera de Diseño Gráfico formamos parte de un equipo docente que dicta Morfología 1 y 2. En esta circunstancia venimos desarrollando un trabajo sostenido de investigación en el aula pretendiendo realizar innovaciones pedagógicas desde 2006. El primer objetivo de esta actividad es tratar de lograr la incorporación integrada de conceptos porque sólo la síntesis reflexiva evita la resolución azarosa del diseño. Esta iniciativa surgió luego de observar las dificultades de los estudiantes para integrar los diversos aspectos del lenguaje del diseño gráfico. La investigación en la acción es nuestro sustento teórico para esta experimentación áulica.

##### Gestión de Estrategias Académicas para Diseño Industrial

**Alejandra Marín** [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

Esta propuesta pretende definir estrategias para la gestión de actividades académicas para Diseño Industrial, que formen parte de actividades que soporten una red planeada de acciones para mejorar la dinámica y enriquecimiento de la responsabilidad de los profesores en la academia de diseño industrial. El planteamiento de una planeación de actividades académicas que impulsen una serie de actividades, fueron propuestas por la necesidad de dar respuesta a una serie de observaciones realizadas por el auto estudio para la acreditación internacional de la licenciatura en Diseño industrial y además de considerar el plan de desarrollo institucional en el renglón de desarrollo tecnológico, publicación científica y la internacionalización.

##### La evaluación como parte del proceso creativo

**María Cecilia De Spirito** [Universidad de Mendoza - Argentina]

Evaluadores y evaluados, jueces y juzgados. En el pensamiento de un nuevo paradigma de educación en diseño, se planteó la experiencia de construir el conocimiento a base de proyectos que no eran evaluados cuantitativamente. Esto significó una experiencia enriquecedora tanto para el docente como para los alumnos, quienes desprovistos de la presión de la nota se encontraron liberados en su creatividad corriendo los límites académicos y personales exponencialmente.

##### La evaluación en un programa de Diseño Industrial

**Juan José Suárez Peña | Alejandro Mesa** [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

En el programa de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana la evaluación no puede ser un acto casual, marginal o parcial, sino un acto planificado, integral y pertinente a las competencias a desarrollar, a las demandas que plantea el desempeño social, disciplinar y profesional. Es por esto que no es el último elemento en la planificación del aprendizaje por el profesor sino el acto mismo de enseñanza,

ya que permite la objetivación de las prácticas de todos los actores del proceso pedagógico.

#### Propuestas educativas para la óptima formación de las profesiones del diseño en México

**Carolina C. Demeneghi** | **Abraham Liñán** [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

Hemos observado que en cada una de las etapas que cursan los universitarios presentan problemáticas distintivas en los tres elementos principales: el estudiante, el método educativo y el docente. Nuestro objetivo es abordar tres problemáticas principales que se desarrollan en la etapa final: la capacidad de trabajar en equipo dentro del gremio y con otras disciplinas; la relación entre el estudiante y las empresas o despachos en donde pueden desempeñar su talento y potencial; y la capacidad de innovación bien enfocada a logros considerables junto con la constante búsqueda de superación en capacidades creativas bajo diferentes métodos.

#### Sistema de créditos y extensión universitaria para el desarrollo integral del estudiante

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

La carrera de Diseño Gráfico, cuenta con un sistema de Créditos de Extensión que vela por el crecimiento de los estudiantes y contempla todos los aspectos que hacen a la formación integral del ser humano. Nuestro sistema de créditos facilita la movilidad y el intercambio de alumnos entre la Universidad Columbia del Paraguay y otras instituciones públicas y privadas, garantizándole la convalidación de sus actividades de formación personal y profesional en sus experiencias de intercambio. Esto es porque nuestro sistema contempla las actividades de práctica comunitaria, actividades solidarias, práctica laboral y desarrollo personal. Así también, la Universidad Columbia del Paraguay y Diseño Columbia buscan brindar a sus estudiantes todas las herramientas, espacios y actividades para su crecimiento en todos estos ámbitos.

#### Um panorama da produção científica sobre História do Design Brasileiro no período entre 2005 a 2015.

**Almir Mirabeau** | **Bianca Martins** | **Ricardo Oliveira da Cunha Lima** | **Francisco Valle** (\*) [Instituto INFNET - Brasil]  
Com o presente trabalho apresentamos uma análise da produção científica da linha de pesquisa História do Design Brasileiro do Programa de Pós-graduação em Design da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPDESDI/UERJ) no período entre 2005 e 2015. A partir desse corpus, discutiremos como a pesquisa científica em história do design tem contribuído para a institucionalização do campo do design enquanto área de conhecimento no Brasil.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 2.1**

#### Análisis de la Composición del Diseño Formal de los EVA de las Carreras de Diseño del Ecuador

**Ingrid Fiallos** [UPS - Ecuador]

Las Nuevas Tecnologías relacionadas con la enseñanza consideran que los ambientes virtuales de aprendizaje representan

desde hace algún tiempo nuevas posibilidades de acceso a la educación, sin embargo, cuando el diseño formal de dichos ambientes se realiza sin un sustento científico adecuado y sin una propuesta didáctica claramente definida, los beneficios de las actividades de aprendizaje pueden verse disminuidos notablemente. Resulta apropiado realizar un análisis a los Entornos Virtuales de Aprendizaje que se utilizan en la educación presencial en varias de las universidades del Ecuador.

#### Buscando un modelo evaluativo en las áreas técnicas de diseño

**Anibal Fornari** (\*\*) | **Pedro Orazzi** [Facultad de Diseño y Comunicación - Universidad del Este - Argentina]

Actualmente la forma en la que los contenidos son presentados a los alumnos está dominada por la forma en la que son evaluados (Brockbank y McGill, 2002) con esta afirmación, se hace necesario reflexionar sobre cuál sería el mejor modelo evaluativo en las carreras de diseño y específicamente en las técnicas, que permitan validar los conocimientos adquiridos de nuestros alumnos, teniendo en cuenta la multiplicidad de variables, expectativas e intereses por parte de los diferentes actores que se relacionan y/o intervienen con el mundo educativo.

#### Consideraciones sobre la motivación áulica en función de la evaluación

**Eugenia Verónica Negreira** [UP - Fundación de Altos Estudios - Argentina]

Esta ponencia pretende reflexionar sobre la enseñanza y la relación entre el cooperativismo, el constructivismo, la motivación dentro del aula, y las estrategias de enseñanza tanto en el alumno/a como en los profesores/as y como estos factores influyen en la evaluación en la carrera de Diseño. Una discusión sobre teoría implícita en la práctica actual, donde la evaluación es más que una recopilación de resultados, es un proceso de construcción del saber de cada futuro profesional del Diseño. Donde el error, la reflexión, las diversas experiencias son factores más que relevantes en la formación de creativos.

#### El currículum como regulación

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

El currículum en las escuelas de diseño debería concebirse como un organismo flexible, una construcción social que concrete las intervenciones originadas en la evaluación. Si el currículum es tomado como hipótesis de la investigación, la evaluación conforma su etapa exploratoria. Estudiar el currículum es reconocer el cambio y las negociaciones entre los miembros de la comunidad en determinados contextos. Se propone incluir al currículum en un ciclo donde intervienen diferentes etapas tales como planificación de la clase, concreción, visibilidad, reflexión, evaluación, negociación, acuerdos y comunicación. En este sentido la evaluación formativa, sumativa y significativa juega un papel esencial en enmarcar y tomar decisiones acerca de los ajustes y de las intervenciones curriculares.

#### El Diseño al servicio de la ciencia

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

Las imágenes en toda documentación científica tienen una participación activa en el campo de las ciencias naturales y sociales, como la antropología y la arqueología, con diversos fines que sirven visualmente a los investigadores. Diferentes disciplinas se abocan a ellas, como la documentación arqueológica, la ilustración científica o el diseño de la información. Si bien no está claro los límites de cada uno de estas disciplinas, todas convergen en sus diferentes etapas: generar y transmitir conocimiento.

#### Evaluación de la identidad corporativa en trabajadores de la universidad

**Gaspar Orellana Mendez** [Universidad Nacional del Centro del Perú - Perú]

La investigación tiene como objetivos adaptar la escala de identidad corporativa de G. Orellana et al (2011) y diagnosticar la percepción de la Identidad Corporativa de los trabajadores administrativos de la UNCP. La escala fue adaptada a esta población con validez empírica subtest test y confiabilidad moderada con el alfa de Cronbach (0.65). El estudio se realizó en 66 participantes y se encontró que la percepción de la Identidad Corporativa es neutral y la dimensión Organizacional favorable. Los varones, los adultos mayores y los nombrados son quienes perciben mejor la identidad corporativa de la universidad. Esto amerita poner atención en involucrar a la organización a los contratados.

#### Evaluación objetiva en el diseño. Una reflexión de consideraciones e instrumentos

**Leon Felipe Irigoyen** [Universidad de Sonora - México]

Independiente a la forma como se enseña diseño, resulta importante determinar las características ideales para su correcta evaluación. Sin embargo, es fácil relacionar el juicio del profesor al momento de evaluar con favoritismos, inconsistencias o actitudes de sesgo. Por ello se sugiere la implementación de objetivos bien definidos y la generación de instrumentos propios, para evitar la necesidad de evaluar "a criterio" haciendo más eficiente el proceso de evaluación.

#### Un marco teórico para el análisis de la metodología del diseño en los programas universitarios

**Danilo Calvache Cabrera** (\*\*) [Universidad de Nariño - Colombia]

Como avance del proyecto de investigación "La metodología de diseño al interior de los programas de diseño industrial colombiano y su apropiación dentro de los currículos" desarrollada dentro del Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo, se presentan los fundamentos teóricos para el análisis respecto a la integración del aspecto metodológico del diseño en los proyectos educativos (currículos) de los programas universitarios de diseño industrial en Colombia, creados entre los años 1974 y 1994. Este contexto teórico se desarrolla en tres dimensiones: La Metodología del Diseño, La Enseñanza y Aprendizaje del Diseño, y Los Fundamentos Curriculares.

**CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS  
Y NEGOCIOS**

**GESTIÓN DEL DISEÑO  
(LICENCIATURA EN DISEÑO Y MAESTRÍA) [A]**

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 7.3**

**Aportes del bloguerismo al sistema de la moda  
indumentaria masculina en Colombia**

**Roger Chavez** [Vulcabras Azaleia Colombia - Colombia]

La sociedad y los medios de comunicación contemporáneos presentan una serie de cambios a nivel tecnológico y su asimilación cultural; gracias a la misma tecnología la sociedad ha replanteado su posición receptora de la información y ahora se lanza al mundo dispuesta a analizar y emitir sus propios conceptos frente a su realidad individual. Tal es el caso de la indumentaria masculina y sus implicaciones socio-culturales en el entorno de la estética y la determinación del hombre en sociedad, que dio un salto desde los medios tradicionales a la interactividad de la comunicación Online.

**Consumo neo-esotérico, hibridación y orientalismo  
en el diseño: Manekineko y Buddha**

**Carlos A. Castro Lugo** [Universidad de Palermo - Venezuela]

Con el crecimiento del consumo neo-esotérico y las prácticas new age alrededor de los objetos de diseño es importante preguntarse: ¿qué hay detrás de los objetos? ¿existe algo más allá del factor estético de los mismos?, ¿qué hace que la cultura Oriental sea percibida como un valor en Occidente?. Los objetos de la vida cotidiana representan una pasión que trasciende la relación con el cuerpo material, donde el objeto abandona su sentido de origen para ser reinsertado bajo nuevas condiciones de mercados y consumo. Estas resemantizaciones e hibridaciones traen como consecuencia que el diseño las conciba como eje principal conceptual y transforme al manekineko y a Buddha en iconos pop.

**Cuba: El afiche y el espacio urbano. ¿Expresión plástica  
de la Revolución?**

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

La Revolución Cubana, propuso cambios radicales. Era necesario reeducar a un pueblo entero y además hacerlo con medios económicos limitados. De alguna manera había que transformar a la isla entera en una escuela. En este contexto los afiches van a desempeñar una función social sumamente relevante como uno de los métodos centrales de enseñanza pública. Esta ponencia tiene por objetivo analizar el impacto de la producción de afiches en la Cuba revolucionaria y su función social como medio de instrucción. Para ello, se seleccionarán algunos casos a modo de ejemplo.

**Diferentes estrategias una misma realidad: Análisis  
comparativo de las estrategias de diseño y comunica-  
ción publicitaria en campañas de concientización social  
por la erradicación de violencia de género en Argentina  
y Ecuador 2013.2014**

**Andrea Viteri** [Satre comunicación Integral - Ecuador]

El presente proyecto de investigación se desarrolla con la fi-

nalidad de conocer, a través de un análisis comparativo, por medio del estudio de teorías de comunicación, diseño, cultura, sociología, género, publicidad y diferentes técnicas cualitativas, qué estrategias de comunicación, publicidad y diseño se manejan en el desarrollo de campañas de concientización social en países como Argentina y Ecuador. Se identifica, por lo tanto, si estas estrategias permiten que las campañas sean instrumento generador de impacto social relevante al cumplir con su rol de carácter sensibilizador e informativo o, por el contrario, resultan ser campañas de índole ineficiente o desconocidas por los ciudadanos.

**Diseño digital de portales web universitarios en Ecuador**

**Esteban Plaza** [Instituto Metropolitano de Diseño,

Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador]

Internet se ha convertido en un canal de comunicación de gran importancia a nivel mundial, y gracias a este puente de conectividad las instituciones universitarias han logrado difundir grandes cantidades de información en formatos hipermedia en tiempo real. Sin embargo, la arquitectura de la información aplicada a sitios web de esta categoría ofrecen una gran variedad de esquemas minimalistas, maximalistas que plantean una experiencia de usuario eficaz y en otros casos resulta inadecuado por la complejidad en la estructura de navegación. Por lo cual, se pretende analizar y exponer diversas opciones de accesibilidad a la información basado en usabilidad y síntesis del lenguaje comunicacional.

**El diseño de autor en el Ecuador**

**Sandra Beltrán** [Instituto Metropolitano de Diseño - Ecuador]

Dentro del Sistema de la Moda, establecido en las empresas de producción de indumentaria, se vislumbra la necesidad de evolucionar hacia conceptos, como el slow fashion, con características específicas de diseño exclusivo y originalidad. El presente trabajo de investigación cualitativa, pretende hacer un acercamiento en las relaciones entre las empresas de indumentaria establecidas en el Ecuador y el Diseño de Autor. De esta confluencia de las dos maneras de manejar el consumo de la moda, nos surge la interrogante: ¿Cuál es la relación del diseño de autor y los modelos de gestión de diseño implementados en las empresas de indumentaria en el Ecuador?

**El Diseño Industrial como factor de desarrollo económico  
en la Ciudad de Barranquilla - Colombia.**

**Carolina Gutierrez Ferreira** [Universidad de Palermo - Colombia]

El Diseño Industrial nace como una actividad enfocada en la creación de productos con un alto valor estético y funcional. Globalmente se empieza a ver esta profesión como una oportunidad para concebir, producir y comercializar productos/servicios con un alto valor competitivo. La investigación describe como la gestión de diseño, estrategia, competitividad e innovación son incorporadas en la estructura de una organización, en especial una PyMe. Se toma como referencia el movimiento Cluster de Muebles en Barranquilla - Colombia, el cual tiene como finalidad hacer más competitivo el sector industrial de mobiliario y se compara con la labor del diseñador en las Pymes para lograr este fin.

**GESTIÓN DEL DISEÑO (LICENCIATURA  
EN DISEÑO Y MAESTRÍA) [B]**

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 5.6**

**Autonomía del aprendizaje a partir del uso de TICs**

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

La ponencia se focaliza en el uso de blogs como un medio efectivo para complementar las actividades de los estudiantes en el aula. Los blogs son fáciles de usar y permiten a los estudiantes registrar y publicar los avances de su trabajo en forma cronológica. Asimismo, ayudan a los estudiantes a involucrarse en intercambios en línea con sus pares y docentes y promueven el aprendizaje autónomo. Se toma como caso de estudio la aplicación de blogs para documentar el proceso de elaboración del Trabajo Final, último requisito académico de las carreras de grado de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

**El Diseño Textil y de Indumentaria percibido como  
profesión de mujeres.**

**Laura Patricia Naranjo Pulido** [Ledfish - Colombia]

La participación de los estudiantes en la carrera de Diseño Textil y de Indumentaria presenta una tendencia respecto a la mayor presencia de mujeres sobre los varones en las aulas de clase, situación que fomenta la creencia de ser una profesión para mujeres. Sin embargo, históricamente esta situación no era así, la costura era una profesión dominada por varones, que cambio cuando los movimientos feministas que lucharon por la inclusión de la mujer en el mundo académico y laboral abriendo el camino hacia el diseño, al mismo tiempo que los medios de comunicación generaron estereotipos e imaginarios culturales sobre la imagen y rol de la mujer en la moda afectando la percepción de la sociedad.

**El valor simbólico del rugby y el polo en la construcción  
de marca de indumentaria masculina, casos La Martina  
y Kevinston**

**Adolfo Diaz** [Universidad de Palermo - República Dominicana]

Con el pasar de los años la moda ha cambiado la lógica tradicional de cómo vestirse, agregando otros componentes al momento de tomar decisiones sobre qué ponerse, que superan al clima o a la actividad a realizar estrictamente. De esta forma, a través de la moda, la comercialización y las mismas interpretaciones de la sociedad, las piezas creadas para realizar actividades específicas abandonan su espacio natural y llegan a la calle, a la cotidianidad de los individuos. De aquí surge la curiosidad por comprender específicamente la interacción entre la persona y la indumentaria que elige. Esta Tesis tiene como objetivo general analizar el valor simbólico de los deportes rugby y polo en la construcción de personalidad de marcas de indumentaria masculina La Martina y Kevinston, para reconocer el perfil del cliente e identificar la personalidad que estos compradores confieren a estas marcas.

**Estrategias de Diseño, Marketing y Publicidad para  
Campaña Anti Tabaco**

**Melanie Etse** [Argentina]

En CABA se crean y difunden campañas destinadas a ado-

lescentes entre 13 a 18 años de distinta índole social, ya sea sobre el medio ambiente, las enfermedades sexuales, el consumo de drogas ilegales, el reciclado, etc. Sin embargo, la concientización acerca del tabaco no abunda, siendo ésta una problemática de gran importancia, tanto para la salud como para el desarrollo del adolescente. La creación de una campaña anti tabaco que se encuentre adecuada a la realidad tanto social como comunicacional en Buenos Aires, complementada con las herramientas de diseño, marketing y publicidad implica un modo más eficiente para alcanzar al adolescente con respecto a la problemática del tabaco.

## Innovadoras puestas lumínicas. Aspectos a tener en cuenta por los Diseñadores especializados de iluminación de Buenos Aires para explotar ese potencial

**Carolina Levy** [EstudioLevy - Argentina]

Existen en el mundo edificios con una interesante arquitectura, los cuales si son iluminados durante la noche se destacan de los demás edificios y generan un entorno perceptivamente más confortable, además que al tratar de realizar puestas lumínicas diferentes a las tradicionales, cada edificio se transforma en una propuesta estética más completa e innovadoras respecto a lo ya conocido. Este trabajo pretende estudiar cómo en algunas de las principales capitales, los profesionales idóneos en diseño de iluminación ponen en valor el entorno urbano, iluminando fachadas con innovadoras puestas lumínicas. Mientras que en Buenos Aires se percibe que las puestas lumínicas son más tradicionales que innovadoras.

## La animación como material didáctico para el aprendizaje en la educación primaria

**David Castrillon** [Universidad de Palermo- Colombia]

Avance de tesis de la maestría en Diseño donde se pretende determinar la incidencia que tiene la animación en el mejoramiento de la calidad educativa en estudiantes de sexto de primaria en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

## La imagen de marca a partir del trabajo interdisciplinar entre los profesionales del diseño

**Diana C. Lucero** [Universidad de Palermo - Ecuador]

La investigación que se pretende abordar parte del trabajo interdisciplinar que sinergia a los profesionales del diseño, quienes se encuentran inmersos en la construcción de una marca de moda, examinada a través de su local comercial y la comunicación de la identidad de imagen y valores de diferenciación ante un imperante mundo cada vez más saturado, confuso y cambiante. El análisis partirá desde la extensa comparación entre dos locales de indumentaria en Ecuador, del cual se obtendrá las conclusiones necesarias que darán paso a una información profunda investigativa sobre los parámetros de los que se van a tratar.

## Señalética pluricultural Ecuador

**Mayra Lozada** [Santana Estudio - Ecuador]

Ecuador es un país mega diverso en el ámbito cultural, en el que se establece una íntima relación con la geografía, es decir, con las cuatro regiones naturales: Costa, Sierra, Amazonia y Galápagos. Las ciudades actuales comparten la característica de complejidad, determinada por formas y estructuras urbanas que a su vez configuran el contexto en el que se pro-

ducen relaciones sociales entre individuos, grupos sociales, imágenes, símbolos y espacios. El presente trabajo pretende conocer en qué medida a través de la señalética se puede transmitir esa impronta de cultura, no solamente potenciando el campo turístico, sino en el diario acontecer revalorizando lo propio de la región sierra centro.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 7.2**

## La investigación y el diseñador de modas

**Ana C. Garcés Torres** [Universidad de Palermo - Ecuador]

Ecuador en la actualidad es un País con oportunidades de trabajo y negocio sustentable, identificando el sector textil como una de las principales áreas de desarrollo. En este artículo se aborda el tema de las Empresas especializadas en trabajar con base textil Denim, que constituyen una fuente de indagación en los procesos desarrollados dentro del plan de colecciones de moda. Debido a que se olvidan el principal punto donde inicia este trabajo, la investigación como herramienta esencial. Ya que es vital para cualquier proceso de diseño, además facilita la labor de los diseñadores de moda para conseguir ideas y resultados creativos.

## Los escaparates y la producción local de artesanías

**Mónica Feijóo** [HOGAR 2000 - Ecuador]

Las culturas y su entorno han cambiado a lo largo de la historia, y sin lugar a duda, lo seguirán haciendo, por lo tanto es necesario re definir constantemente el rol que ocupa el diseño de las vidrieras para valorizar la producción local y tomar decisiones que ayuden a generar beneficios en la sociedad.

## Los residuos de la materia prima en la industria de calzado en cuero, y su aplicación en una red productiva en la provincia de Tungurahua, Ecuador.

**Ana Cristina Lalama** [Ecuador]

Cuando los residuos del cuero se convierten en una investigación productiva, según el análisis nacional señalado por la Ministra de Industrias y Productividad, la industria de cuero y calzado han logrado un desarrollo importante durante estos últimos años. Según los datos, a mayor incremento de la producción mayor será la cantidad de residuos que se generen en la industria del calzado. Las industrias debería tomar un enfoque de red productiva, que permita el aprovechamiento de los residuos que la misma industria genera. Estos aspectos llevan a establecer esta investigación que pretende analizar el porque del desperdicio, contaminación y su aplicación a una red productiva dentro de la misma.

## Mirada hacia la ciudad sorpresa

**Kelly David Lopez** [Universidad de Nariño - Colombia]

Esta investigación es el análisis del paisaje urbano, en interacción con el habitante, que será concebido como imagen, cuya función simbólica y estética define y resifica un espacio social, esto llevará a comprender que el espacio urbano puede ser analizado desde lo antropológico en el uso del espacio público, lo semiótico desde el lenguaje urbano y desde la imagen ciudad como principio de un marketing urbano. Con la intención de identificar el impacto en el transeúnte y su relación con espacios carentes de una transformación lógica.

## Tecnologías como la herramienta de la llamada Revolución Pinguina en Chile 2006- 2011 y su influencia en el despertar de los movimientos sociales en el país

**Lilyan Soledad Pizarro** [Universidad de Palermo - Chile]

La investigación pretende analizar el incremento de la participación de los adolescentes y preadolescentes, 10 a 18 años, en las movilizaciones por la educación en Chile, a partir de la difusión en las redes sociales. Desde el año 2006, más de 100 mil jóvenes, se volcaron a las calles de las distintas ciudades de Chile, organizándose a través de plataformas 2.0 lograron comunicar a un país con 4270 km de largo por el descontento con el sistema educativo. Los jóvenes comienzan a buscar su pertenencia en la sociedad, a través de la generación de procesos de cambios, labor abandonada durante años por los estudiantes luego de la dictadura, hasta el movimiento en el 2006, reavivada por las comunicaciones digitales y el manejo de la información. Con la R. P. se producen una serie de movimientos sociales en todo el país que van generando nuevas marchas y debates a nivel social.

## MERCADO Y GESTIÓN DEL DISEÑO [A]

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 2.3**

## A construção de um referencial de valor replicável para o design.

**Rodrigo Antônio Queiroz Costa** (\*) (\*\*) [UNIBH - Brasil]

A constituição de um Referencial de Valor tem como objetivo criar um parâmetro que estabeleça um ponto de partida para a discussão dos valores praticados por agentes do design e da comunicação para a cidade de Belo Horizonte por meio de uma metodologia que abarque uma estratégia para a escala do problema e outra para sua complexidade. A metodologia aborda a escala ao constituir uma tabela parametrizada pela média dos recém-formados dos cursos de Comunicação e Design do UNIBH com atuação como freelancer; e provém subsídios para resolução da complexidade ao expor a metodologia usada para replicação individual.

## Articulación Universidad-Empresa-Estado: Centro de Consultoría en Diseño (CCD)

**Raúl Vargas** [Instituto Tecnológico Metropolitano - ITM - Colombia]

El Departamento de Diseño del ITM (Medellín-Colombia), crea el Centro de Consultoría en Diseño – CCD, ante la necesidad de una unidad que articulara, gestionara e impulsara el diseño como ente generador de competitividad en la región, partiendo del desarrollo de proyectos de diseño e ideas desarrolladas en aula, solucionando problemas del sector público o privado mediante la interconexión de agentes, la implementación de metodologías de diseño y procesos creativos, obteniendo importantes resultados los cuales deseamos compartir.

## Carrera de diseño gráfico y su pertinencia en el contexto productivo provincial

**Santiago Barriga** (\*\*) | **Roberto Paolo Arévalo Ortiz**

[Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

La Carrera Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo de Ecuador, respondiendo a las políticas del Plan

Nacional del Buen Vivir y a la normativa establecida en la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES), se realiza el estudio de pertinencia respondiendo a las necesidades nacionales, las tendencias de la ciencia y tecnología, de la profesión, de la demanda profesional, campo ocupacional y nuevas tendencias de mercado; se realizó un estudio de carácter bibliográfico y de campo a partir de la recolección, análisis e interpretación de los resultados justifica la permanencia de la carrera respondiendo a las transformaciones de una sociedad globalizada.

#### City branding como herramienta de gestión para territorios ecuatorianos

**Rafael Salguero** [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

Datos estadísticos 2013 del Ministerio de Turismo citan que 1'366269 viajeros arribaron a Ecuador, las ciudades más visitadas son Quito, Guayaquil y Cuenca. Riobamba está en undécimo puesto, contribuye a la cuenta de turismo con dos puntos porcentuales. Marcas concebidas para gestión política, escasa planificación comunicacional y carencia de productos diferenciados, la categorizaron como una ciudad tránsito. La investigación determina características de los públicos de marca desde una perspectiva antropológica, analiza recursos simbólicos de la urbe desde un enfoque semiótico, genera una marca basada en su identidad y anexa la estrategia de branding para proyectarla como una ciudad destino.

#### Diseño, herramienta para revalorizar la producción local

**Marcela Zakalik | Claudia Susana Cabut** [UNCuyo - Argentina]

La globalización como fenómeno mundial de hondo calado sociopolítico, económico, comenzó a aparecer durante la segunda mitad de la década de los 90. Es un fenómeno mundial que crea una simultaneidad de causas y consecuencias a nivel mundial, la cultura se ve afectada de múltiples formas, se crean grandes símbolos de carácter universal. El diseño juega el papel de la herramienta que proyecta a un producto local hacia mercados globales, contribuyendo y dotándolo de una identidad para que se diferencie y reconozca de los otros.

#### Estrategias de innovación en los procesos productivos y su relación con el diseño industrial

**Agustín Bramanti** [Santa Cruz Co. - Argentina]

La especialización en todos los ámbitos profesionales propone una división cada vez mayor de tareas para profundizar la eficiencia de los roles. En este marco las actividades del diseñador industrial se mueven entre el desarrollo conceptual de productos, observando de manera crítica las necesidades de usuarios y de la sociedad; y la materialización de nuevas ideas, explorando las capacidades de la industria. El proyecto propone analizar las diferentes estrategias de innovación en los procesos productivos con las que cuentan empresas y organizaciones para generar desarrollos innovadores. En particular se trabajará sobre los procesos de innovación abierta y colaborativa.

#### Aprender a emprender. La incubadora en el aula

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

El impacto de una nueva organización de los mercados laborales, las transformaciones ocupacionales, profesionales y organizacionales se traducen en innovaciones en el desarrollo y la aplicación de las ciencias y la tecnología, al mismo tiempo que definen el tejido productivo en el que se desempeñarán los profesionales de las próximas décadas. Estos factores, el ritmo en que se producen y las múltiples influencias reciprocas provocan tensiones y nuevas preocupaciones en las instituciones de educación superior que requieren de nuevos modelos de aproximación al campo profesional. Formar emprendedores, incubar sus proyectos y acelerar sus emprendimientos es el camino elegido.

#### Gestión del conocimiento en la educación superior:

##### El caso de la Lic. en Diseño Gráfico

**Mariela Zúñiga Luna** [ITLA - México]

Hay que dejar por asentado que el diseño es una tarea social que se conforma con las necesidades extraídas de la realidad y no de los simples deseos (a diferencia del arte), el diseño tiene una finalidad objetiva relacionada a un público específico, al cual le debe comunicar mensajes efectivos, por lo tanto, se debe investigar el contexto, gustos, preferencias, pasatiempos, etc., del público meta para formar un perfil de este y, como menciona Bauman, establecer identificaciones con el para tener un mercado cautivo (consumista, preocupado por las modas, cambiante en sus gustos). Para que haya diseño es indispensable que alguien lo pida. Raúl Belluccia (2007) define al diseño como un servicio a terceros cuya especialidad consiste en determinar, anticipadamente a su realización, las características principales de un objeto y su manera de reproducción, para cumplir con los requisitos que con anterioridad definió como: formales, funcionales, estéticos, simbólicos, informativos, ergonómicos, persuasivos, económicos, etc.

#### Gestión del diseño para el incremento de la competitividad de las pymes de la región del Bío-Bío de Chile

**Jimena Alarcon Castro** [Universidad del Bío-Bío - Chile]

El diseño permite a las empresas diferenciarse de la competencia, optimizar la comunicación de sus valores, hacer productos mejor adaptados a las necesidades de los usuarios y más respetuosos con el medio ambiente, generando entornos que propician una mejor calidad de vida. La correcta aplicación de la gestión empresarial del diseño junto a una implementación de políticas públicas coherente con este propósito, configuran el escenario adecuado para introducir innovación aplicada en sectores productivos y de servicios. El artículo comparte una experiencia piloto académico-empresarial con financiamiento público que implementa gestión del diseño en quince Pymes multisectoriales de Bío-Bío en Chile.

#### Investigación cualitativa en branding

**Mary Yaneth Rodríguez Villamizar** [Universidad Cooperativa de Colombia - Colombia]

El Investigar de modo cualitativo en branding, permite no solo aplicar una metodología como cualquier otro modelo de investigación, sino que orienta como patrón a construir un

desarrollo creativo que conlleve, aplicando procedimientos sistemáticos, organizados y objetivos, la formulación concreta y certera al proceso de construcción de una marca. Partiendo de esta directriz, la información base a la que se accede a través de este sistema, permite ampliar las ilustraciones del valor de la marca y el comportamiento de los clientes; permitiendo interpretar, ajustar y usarlos de forma coherente según el segmento del mercado. El investigador en Branding es una persona con una perspectiva dada, que lo condicionarán bases de la investigación cualitativa como lo son que pregunta, cómo lo pregunta y qué interpreta fundamentando nuevos constructos a partir de hechos observados y estudiados en el mercado.

#### Las nuevas formas del trabajo global: Outsourcing, Crowdsourcing, Coworking, Crowdworking.

**Abel F Garcia** [Rombus Global - Argentina]

La comunicación, las nuevas tecnologías y la globalización están tan estrechamente unidas que ya son prácticamente inseparables. Quienes operamos en estos medios nos enfrentamos a nuevos desafíos: no quedarnos afuera de esta aldea hiperconectada, aprovechar las oportunidades que el mercado digital nos ofrece, ampliar nuestro margen de acción para estar allí donde surge la necesidad y tener la capacidad de dar respuestas inmediatas, originales y efectivas. Las nuevas herramientas del trabajo a distancia -también llamado trabajo 3.0- permiten vincularse masivamente con el mercado a nivel global pero conllevan riesgos que vale la pena conocer y medir para que la experiencia sea productiva.

#### MERCADO Y GESTIÓN DEL DISEÑO [B]

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 6.1**

#### La gestión investigativa de las marcas

**Mary Yaneth Rodríguez Villamizar** [Universidad Cooperativa de Colombia - Colombia]

Desde el contexto comunicacional y como experiencia aplicada en investigación a través de resultados se determinó que para conseguir una marca represente al producto en la mente del consumidor se requiere una combinación concordante y secuencial de las buenas prácticas de gestión estratégica del valor construidas a través del conocimiento del consumidor que incluye un naming coherente con los valores propuestos por la compañía, una identidad visual corporativa diferencial y memorizable, un diseño industrial y empaque coherente, una calidad percibida en productos y servicios y una estrategia de marketing consistente con el objetivo de la acumulación del valor de la marca.

#### Marcas Dinámicas, sinergia exitosa!

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

Las empresas introducen marcas cuyo objetivo es posicionarlas y rentabilizar una actividad comercial. Creando la marca, el diseño aporta iconografía, cromaticidad, identidad visual. Un proceso valioso, ¿pero suficiente para entrar exitosamente al mercado? El diseñador debe adquirir competencias complementarias a su formación, es imprescindible conocer

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 2.3**

la construcción de marca y como generar valor agregado y diferencial en mercados competitivos y globalizados. La tecnología, los medios y pantallas que tenemos a disposición, generan conceptos y una nueva propuesta: Las Marcas Dinámicas, vinculadas al diseño, la estrategia, el marketing, la publicidad y la interactividad. Una sinergia exitosa.

#### Materiais e economia criativa no contexto do ensino de design

**Denise Dantas | Cristiane Aun Bertoldi | Cibele Taralli (\*)**  
[Universidade de São Paulo - Brasil]

O acesso gratuito à informação sobre novas tecnologias e materiais locais para a formação de alunos e para profissionais de pequenas e médias empresas de design e arquitetura é fundamental para fortalecer a economia criativa de um país. O projeto materialize: acervo de materiais para o design e arquitetura e a parceria FAU USP e Politécnico di Milano pode colaborar com processos de criação e inovação de novos produtos, bens e serviços, dinamizando a economia criativa, estimulando o desenvolvimento sócio-cultural local e regional, através da troca de conhecimentos e práticas, aumentando a presença de países do cone sul no processo de globalização do design.

#### Metodología de enseñanza en carreras creativas: modelo pro.seso y startup

**Ada Kanashiro** [Instituto Toulouse Lautrec - Perú]

El objetivo de esta ponencia es mostrar como funciona la metodología de enseñanza-aprendizaje en todas las carreras creativas de Toulouse Lautrec llamada Metodología Pro.seso, demuestra una manera diferente de pensar y encontrar soluciones a problemas "no estructurados". Los asistentes también verán el resultado exitoso de la incorporación de los proyectos de titulación de START UP basados en la generación del Árbol Estratégico y el Canvas en proyectos reales y multidisciplinarios.

#### Ontología del Language Visual

**Manuel Leal Greikk** [WTCV Audiovisual Services & Productions - Venezuela]

Consideramos que la ontología del lenguaje está basada en una comprensión extremadamente poderosa de las posibilidades expresivas y tiene un amplio margen de intervención, nos brinda recursos creativos cuyo fin puede ser generar espacios de comunicación mas eficientes, innovando así los mercados de diseño. Basado en los postulados de Ontología del Language de R.Echeverría y apoyado la practica del Coaching Ontológico Empresarial, esta conferencia busca develar la anatomía del proceso comunicativo en los espacios creativos de la expresión visual con el fin de explorar posibilidades de mejora en el ejercicio del diseño, el marketing y la publicidad.

#### Relações Trabalhistas: Endomarketing atual e Trabalho de 1930 no Brasil

**Mariana Duarte | Laura Sonego (\*)** [Universidade de Caxias do Sul - Brasil]

A conferência tem como objetivo apresentar possíveis relações entre o Endomarketing, dos dias atuais, e o Trabalho no Brasil, em especial a partir das legislações trabalhis-

tas impostas nos anos 1930 pelo presidente Getúlio Vargas – como a melhora das condições de trabalho, segurança, criação de sindicatos e cumprimento dos direitos dos trabalhadores. Acreditamos que as estratégias de marketing inter-no, assim como o design gráfico aplicado nas campanhas publicitárias recentes, reconduzem as medidas trabalhistas que visam fazer com que os colaboradores sintam-se confortáveis e seguros em suas empresas e postos de trabalho, através de imagens, cores, gráficos e falas motivacionais.

#### Semiótica: cantera de ideas para diseñadores y directores de arte

**Jorge Pradella** [UP - Argentina]

La semiótica ha recibido múltiples definiciones, lo cual no desacredita su capacidad de abarcar numerosos objetos de estudio. Uno de ellos es la comunicación y, dentro de ella, el diseño se presenta como una de sus expresiones más dinámicas. Esta ponencia intentará demostrar que la semiótica, más allá de su rol de análisis y control, puede resultar para el diseño una auténtica cantera de ideas, para lo cual se analizarán teorías de tercera generación provenientes de autores como el Grupo µ, Umberto Eco, Martine Joly, Erwin Panofsky, Ernst Gombrich, Roland Barthes, Kress y van Leeuwen y Mijail Bajtín, entre otros.

#### Todo en uno

**Ramiro Pérez** [pérezdiseño - Argentina]

Hacer y vender diseño gráfico. ¿Es posible? La creación, la realización, la defensa, la justificación, las estrategias, la venta, el desarrollo en el tiempo, la pasión, los objetivos cumplidos y los incumplidos, las certezas y las dudas en la cabeza de una persona para volver a la pregunta, ¿es posible vivir del diseño gráfico? Un espacio para hablar de diseño y construir un negocio.

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

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 5.5**

#### Diseño y Emprendimiento: su enseñanza y complejidad en una universidad pública

**Claudia Ivette Rodríguez Lucio | Oscar Javier Montiel**

[Universidad Autónoma de Ciudad Juárez - México]

La presente investigación aborda cómo ha sido el proceso de enseñanza del emprendimiento en las licenciaturas de diseño en la UACJ. Los resultados sugieren que el cambio de paradigma hacia una formación emprendedora ha iniciado, no sin diversos obstáculos: inexactitud de una estrategia institucional que soporte aún más dicho cambio en donde se proporcionen mejores herramientas y competencias en emprendimiento para generar en los estudiantes áreas de oportunidad; sin demeritar los esfuerzos que para dicho cambio ya se realizan, como el decidido apoyo hacia eventos emprendedores, a la Academia Transversal del Emprendimiento, y el carácter obligatorio de la materia Formación Empresarial.

#### El diseño como elemento fundamental en el posicionamiento de las marcas

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

El diseño se antepone al posicionamiento. Primero las marcas desarrollan el diseño, lo atractivo, construyen una identidad visual; luego comienza el proceso de conceptualizar la marca. Si no se construye una identidad visual que represente aquello que se quiere vender, tanto en productos como en servicios, no se puede pensar en la marca. La marca entra en la mente de los clientes consumidores ocupando un espacio que con el tiempo se mantendrá logrando un posicionamiento deseado. De esto se trata entonces esta reflexión que lleva a entender porque al día de hoy marcas como Apple ó Nike mantienen con fuerza su estructura visual y conceptual logrando lanzar nuevos modelos albergados por su marca paraguas.

#### Emprendedores de modas y la nueva vanguardia educativa

**Silvana Mariela García Varela (\*\*)** [Instituto DIM Diseño, Imagen y Moda. - Argentina]

Innovar, crear, liderar y emprender, son las nuevas capacidades de los diseñadores de modas actuales. La creatividad se une al espíritu emprendedor para formar diseñadores líderes, capaces de gestionar su propia empresa de modas. Los campos de formación fundamentales para acompañar el impulso emprendedor de las nuevas generaciones son: creatividad, costos, presupuestos, desarrollo de producto, control de calidad, logística y distribución, administración y gestión empresarial unidas al mercadeo y comunicación 2.0. Actualizar la malla de la carrera de diseño de modas, incorporando la visión empresarial y el desarrollo de competencias de liderazgo es hoy en día una necesidad inmediata.

#### La necesaria relación entre Universidad e Industria.

**El diseño** y las maquiladoras en la ciudad de Tijuana.

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

La enseñanza del diseño está llamada a ser un agente de cambio en la sociedad. Hoy se enfrenta ante un reto mayúsculo, vincularse con el sector productivo sin perder su objetivo original, formar profesionales que solucionen problemas de comunicación visual. La vocación industrial de Tijuana es una muestra de cómo se pueden vincular dos sectores que no siempre caminan juntos.

#### La Universidad y la inserción del Diseño Industrial en la sociedad

**Laura Sáenz Belmonte** [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

Considerando el momento actual por el que atraviesa nuestro país, México con respecto a las reformas estructurales de fondo para adecuarse al mundo globalizado que así lo demanda, las instituciones de educación superior han venido realizando cambios en sus planes de estudio adecuándolos a modelos competitivos, flexibles e innovadores, en búsqueda de la inserción de los egresados en la sociedad y especialmente al mercado laboral, el presente trabajo muestra las estrategias y acciones llevadas a cabo en la Licenciatura en Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de Nuevo León para fortalecer la vinculación con los sectores sociales, productivos y gubernamentales.

#### Proyección social, empresa y diseño

**Judith A. Rodríguez Azar | Diego A. Romero Cotrino**

[Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

Esta ponencia busca exponer las acciones a través de las cuales el Programa de diseño Industrial estructura el plan de estudios, al interior de un espacio académico, como una estrategia de fortalecimiento en el proceso de las prácticas de proyección social y extensión, específicamente en el taller de básicas de la asignatura teoría de diseño y el taller vertical Concreto. El espacio académico de ésta asignatura, respecto de la proyección social y extensión tiene como objetivo central evidenciar y generar acciones, y reflexiones sobre los procesos en relación con los proyectos del componente de proyección social y extensión del Programa de diseño industrial

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 5.5**

#### El Diseñador Industrial Competente y Actualizado

**Luis Jorge Soto Walls (\*\*)** [Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco - México]

Existe una creciente preocupación acerca de la pertinencia de la oferta educativa de nuestras universidades y su relación con las necesidades del mercado de trabajo. Los graduados universitarios deben ser capaces de obtener un trabajo que permite su desempeño profesional, así como su desarrollo personal basado en las calificaciones que adquieren durante su formación; esto ha obligado a las universidades a garantizar que sus estudiantes no sólo adquieran los conocimientos y desarrollen las habilidades de la disciplina, sino también a adquirir competencias no tradicionales (empleabilidad) que las empresas requieren de los graduados, tales como: habilidades sociales, liderazgo, trabajo en equipo, gestión del estrés e inteligencia emocional.

#### Experiencia Incuba, generando nuevos paradigmas para el desarrollo local de emprendimientos basados en diseño e industrias creativas

**Jesica Candendo** [Dirección General de Emprendedores GCBA - Argentina]

El objetivo de la presente ponencia es compartir y exponer la experiencia "Incuba". Programa que promueve y favorece la creación y consolidación de nuevas empresas basadas en diseño, creatividad e innovación en el ámbito de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Asimismo compartir la experiencia y brindar información sobre otros programas de la Dirección General de Emprendedores.

#### Habitus Proyectual y Desarrollo Emprendedor, una Proximidad Complice para el Diseño, en el Marco de las Economías Creativas

**Mario Dorochesi** [Universidad Técnica Federico Santa María - Chile]

En un marco de florecimiento de las "economías creativas", la mirada sobre el diseño y sus procesos para la gestión, creación e innovación, ya no constituye desconocido. En dicho marco su enseñanza y particular proceso metodológico, suponen la "formación proyectual" utilizando para ello razonamiento abductivo, manejo tecnológico e interacción en redes de colaboración. La actividad de proyectar actúa en

tonces como espacio de síntesis, un modo de actuar común, gobernado por actitudes propias del "habitus proyectual" que comienzan a ser valoradas por las congruencias con las demandas del proceso emprendedor.

#### Inhouse FCC la agencia de publicidad que factura sin recibir dinero

**Emir Yitzhak Quiroga Arteaga** [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

Inhouse FCC es una agencia de publicidad que pertenece a la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. Esta integrada por estudiantes que realizan su práctica profesional en un ambiente real, ya que trabajamos todas las campañas publicitarias que solicitan las diferentes dependencias de la universidad. Los practicantes están ubicados en 3 departamentos, el audiovisual, el gráfico y el de comunicación, donde estudiantes de los tres principales programas realizan su trabajo en el área de su interés.

#### Probook // Prácticas profesionales online para estudiantes de Diseño Gráfico

**Andrés Ibáñez** [Chile]

Probook es una plataforma que conecta a estudiantes de Diseño Gráfico de todo Chile con las micro, pequeñas y medianas empresas situadas a lo largo del país. Esta plataforma le da acceso al diseño a las "MIPYMES" como una herramienta estratégica de valor, a través de las competencias de los estudiantes y también del costo de estos servicios (valor promedio de la hora de práctica de un estudiante, \$600 pesos chilenos). Y por otra parte contribuye a al desarrollo profesional de los alumnos, con el fin de salir mejor preparados y con un conocimiento previo de la realidad laboral. Todo esto mediante el desarrollo de un modelo de negocios, que solo beneficia a los estudiantes y a las empresas, y no a terceros.

#### Trabajo real aplicado a la empresa y eventos de alumnos en carreras creativas

**Ada Kanashiro** [Instituto Toulouse Lautrec - Perú]

En Toulouse Lautrec los alumnos de diseño de todas las carreras desarrollan diferentes productos y proyectos reales que tienen impacto en lograr la alianza Escuela - Empresa y Mercado. A través de ésta ponencia se evidencia como estos estudiantes a través del trabajo dirigido en aula tiene un impacto real en eventos de promoción de los mismos alumnos, logrando un acercamiento a la empresa trabajando con tiempos y exigencias, así como también en beneficio de una organización o sociedad sin fines de lucro.

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

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 6.1**

#### Capacitación para Emprendedores -Taller de Indumentaria Industrial

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

La Industria de la Indumentaria es una actividad productiva que ha introducido importantes cambios en lo Social - Cultural

y Económico, estos están producidos por el emprendedurismo, germen de medianas y grandes empresas. Actividad que promueve el interés de los emprendedores en adquirir conocimientos acordes al desarrollo de sus proyectos en los Talleres de Capacitación.

#### Comercialización de servicios de Diseño

**Claudio Enriquez** [Watts - Argentina]

Una de las mayores problemáticas de los profesionales de diseño radica en la dificultad de llevar adelante una buena comercialización de los servicios de diseño de cara a los clientes. Además si nos centramos en la etapa inicial de emprendedores o estudios de diseño se acrecienta las barreras de como seducir a un no cliente. El objetivo de la charla intenta mostrar las herramientas de marketing más amigables para un dialogo efectivo con los clientes y un análisis de diferentes perfiles más comunes a la hora de interactuar con empresas.

#### Conocimiento y financiación: ampliando los campos de intervención del diseño

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

El resultado de la investigación conjunta de la Asociación Latinoamericana de Diseño - ALADI con el Foro de Ciencia y Tecnología para la Producción, dio lugar al "Programa Financiado Diseño" con el instrumento formativo para la presentación de proyectos que hemos compartido en el IX Encuentro Latinoamericano de Diseño, y en esta oportunidad estamos ampliando los horizontes verificando los campos de intervención del diseño donde es necesaria la clara inserción de nuestros diseñadores para provocar cambios sustantivos en el desarrollo de la región, siendo la cooperación internacional un instrumento fundamental para fortalecer y complementar las capacidades nacionales de investigación, desarrollo tecnológico e innovación.

#### Diseñando Emprendedores en la Escuela

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

El desarrollo de experiencias de formación emprendedora dentro del ámbito académico de las carreras de diseño plantea hoy un nuevo desafío para docentes y alumnos como parte del aprendizaje institucional. Dentro de los trayectos formativos existe una tendencia hacia la especialización por áreas pero pocas son las currículas que incorporan espacios específicos que permitan educar al diseñador como emprendedor o empresario desde la práctica profesional en su campo. Plantear soluciones a las propias necesidades de la comunidad educativa y su entorno no sólo es un medio para transformar ideas en proyectos, es descubrir un nuevo espacio de oportunidad y enseñanza.

#### La importancia de la definición de la identidad para construir empresas de diseño

**Diego Bresler** [Universidad de Palermo - Argentina]

La importancia de definir la identidad al momento de construir los negocios radica en concentrarse en definir el hilo conductor y la marca distintiva de las empresas. Esta identidad

sirve como elemento de identificación, diferenciación y crecimiento para la empresa. No solo las empresas grandes deben invertir dinero y esfuerzo en este proceso sino también en los emprendimientos es necesario este desafío. Existe una validación de la misma que permite descubrir si la definición de la misma es correcta. Preguntarse por el cliente, colaborador, comunicación y producto/servicio adecuado en función de dicha identidad. El objetivo de esta ponencia es que se desarrollen metodologías para poder capacitar a los alumnos y profesionales de la docencia. Se consideran elementos para entender esta problemática.

#### Metodología para la vinculación del diseño en la sociedad, a través de experiencias como estrategia y proceso educativo

**Ana María Torres Frago** [Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

En Diseño de la UANL, México, a través de las experiencias de vinculación de docentes y alumnos involucrados en los proyectos presentados, se desarrolló una metodología única o genérica para compartirla con aquellos que no han experimentado este proceso, se busca propiciar y facilitar la vinculación a través de la consulta metodológica general, no es necesario seguir todos los pasos, solo los requeridos, dependiendo del alcance que se busque. Ampliar el campo de oportunidades para que los estudiantes generen proyectos apegados a la realidad, apliquen y expandan sus conocimientos en el campo laboral, es posible gracias a las vinculaciones realizadas.

#### ¿Qué buscan los tomadores de talento de los jóvenes profesionales?

**Jorge Castrillon** [Global Lives - Argentina]

Los tomadores de talento manifiestan "lo que abunda son profesionales lo que escasea son personas" El título universitario solo garantiza la oportunidad de una entrevista. Pero esta no se logra "haciendo más de lo mismo" y mandando cientos de curriculums digitales sin ningún tipo de estrategia ni diferenciación. Para los tomadores de talento de los mercados del diseño y la comunicación las habilidades cognitivas de los jóvenes profesionales representan el 70% de su interés, el 20% son los conocimientos teóricos y el otro 10% la práctica. Sorprender es el verbo, impactar es la acción, ser coherente en el discurso hace el resto. Pero esto debe ser planeado no se debe improvisar.

#### FORMACIÓN PARA UN DISEÑO INNOVADOR Y CREATIVO

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

Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 3.2

**El cine digital autobiográfico un diálogo entre la creación y la reflexión, aplicado a la gestión de marcas personales**  
**Milagro Farfán** [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]  
Esta ponencia presenta los resultados del proceso de enseñanza – aprendizaje en la creación de marcas personales a

través de una exploración autoreflexiva en la producción de cortometrajes autobiográficos los cuales comunican los conceptos y valores de las marcas personales de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte de la PUCP – Perú. Este proceso explorativo determina posteriormente el discurso y los recursos expresivos de la marca personal y su difusión a través de una plataforma virtual / transmedia.

#### Incidencias de las estrategias cognitivas asociadas a la creatividad y su aplicación didáctica en las TICS de diseño gráfico para estudiantes con NEE en la educación superior

**John Alfredo Arias Villamar** [FACSO de la Universidad de Guayaquil - Ecuador]

En los procesos de enseñanza – aprendizaje asociadas a las TICS de diseño gráfico se aplican diversas metodologías y técnicas para construir propuestas visuales que estén acordes a la realidad social, pero existe la presencia de diversas limitantes al momento de enseñar la funcionalidad del software, y sobre todo cuando se presenta algún tipo de problema cognitivo o NEE en el estudiante. Al coligar las estrategias cognitivas en las TACS y TICS, en el proceso de construcción de conocimiento icónico, se gestiona la enseñanza tanto técnica como conceptual motivando al educando a crear su propio entorno de aprendizaje vivencial.

#### Los ingresantes universitarios y sus prácticas letradas digitales

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

La presente ponencia expone los resultados parciales de un proyecto de investigación realizado en el marco del Programa de Investigación 2011- 2015 de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Durante el segundo cuatrimestre del año 2014, llevamos a cabo una encuesta entre los alumnos de todos los cursos de la materia Comunicación Oral Escrita de la Facultad de Diseño y Comunicación (UP). La encuesta recolectó información acerca de las prácticas letradas digitales que los estudiantes desarrollan fuera del ámbito académico (textos digitales escritos, publicados y difundidos en Twitter, Facebook, Tumblr, Instagram, sistemas de mensajería instantánea, etc.). El objetivo fue observar si las formas de escritura y de lectura en y a través de los entornos digitales conllevan beneficios potenciales para el proceso de composición de textos.

#### Primeros pasos en el diseño de aplicaciones educativas móviles

**William Oswaldo Cuervo Gomez** [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - Colombia]

El presente artículo muestra la fase inicial de una investigación cuyo objetivo consistió en proponer un marco de trabajo para el desarrollo de aplicaciones educativas móviles. Por lo anterior fue necesario realizar una revisión literaria que permitiera establecer definiciones formales para conceptos tales como dispositivos, aprendizaje y usabilidad móvil, como estrategia para el diseño de aplicaciones educativas móviles que aprovechen al máximo las características únicas de los dispositivos móviles y así facilitar la incorporación de estos en contextos educativos.

#### Processos Criativos e Ensino do Design: O caso do Sítio Piatamzinho

**Eriana Calderaro | Alexandre Oliveira** (\*) [Centro Universitário de Ensino Superior do Amazonas - CIESA - Brasil]

O sítio Piatamzinho é um espaço interativo, atraente, projetado para o público infanto-juvenil com temática amazônica. Este artigo objetiva mostrar a importância do profissional do design e a utilização de novas tecnologias no processo criativo do sítio. A pesquisa bibliográfica e estudo de caso auxiliou na compreensão das relações comunicativas presentes na iconografia e identificação de elementos motivadores que impulsionaram a criação de ícones, interface e multimídia. A relevância do estudo está na apresentação de novas formas de produção de sítios com temas regionais e o impacto deste processo no desenvolvimento de novas tecnologias e produção de mídias interativas educativas.

#### Prohibido apagar el celular: el smartphone como herramienta multimedia

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

Durante la última década, los teléfonos móviles, hoy en día los dispositivos tecnológicos más accesibles (e inteligentes), fueron infiltrándose en el aula iniciando la discusión de si son compatibles o no con el ámbito educativo. Sin embargo, dados los usos y apropiaciones culturales que los jóvenes le otorgan al smartphone, y teniendo en cuenta que la propia sociedad de la información en la que vivimos los incluye, los intentos de prohibición en el salón de clases suelen fracasar. Por eso, esta ponencia propondrá algunas claves para el uso de celulares como recurso didáctico. Porque la realidad es que vivimos en un entorno multipantalla. Y, porque, como dice el refrán, si no puedes contra tu enemigo...

#### Te Vejo na Escola: design audiovisual para ensino infantil

**Joyce Carr** (\*) [Brasil]

Concernente ao ensino infantil, nos primeiros ciclos de aprendizado da criança, são indispensáveis a apresentação de questões ambientais e a introdução de uma concepção acerca de cuidados com o planeta. Visando auxiliar na apresentação dessa temática às crianças, o projeto Te Vejo na Escola elabora vídeos educacionais abordando essas e outras ideias pertencentes ao cotidiano escolar e familiar. Neste trabalho serão apresentadas características dos vídeos como escolha de linguagens, desenhos, técnicas de animação 2D, bem como metodologia de design. Também será exemplificado o processo criativo da equipe, destacando-se os resultados positivos para extensão, pesquisa universitária e trabalho coletivo.

Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 3.2

#### Diseño Instructivo Digital en Comunicación Visual: nuevo campo ocupacional para el Diseñador Gráfico.

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

Los retos que la educación actual plantea a la solución de Problemáticas cognitivas de aprendizaje, evidencian que la imagen, la comunicación, el diseño pedagógico y las NNTT

son determinantes en el diseño de contenidos para la comprensión y asimilación de los mensajes. El aporte que un Diseñador Gráfico especializado en estas materias puede hacer, como también, la necesidad de mejorar sus opciones de ejercicio profesional y remuneración, han motivado a crear una nueva área de desarrollo y ejercicio profesional para el Diseñador Gráfico como Diseñador de Instrucción. Esta especialización lo habilita como diseñador, docente e investigador en el tema, para el que se ha creado un marco teórico disciplinar propio que se imparte como especialización en la Universidad del Bío Bío en Chile.

#### Dispositivo metodológico para la construcción de interfases educativas hipermediales

**Patricia Alejandra Pieragostini | María Laura Badella | Mónica Osella** [FADU UNL - Argentina]

Las interfaces educativas hipermediales son concebidas en el marco de Proyectos Pedagógicos, diseñadas en tanto Unidades de Aprendizaje vinculadas a procesos metodológicos y secuencias didácticas. Aportan a una nueva forma de mediatización en la relación docente – alumno avanzando hacia la construcción de sistemas de representaciones compartidas que posibilitan integrar las TIC a proyectos educativos. En las disciplinas vinculadas al Diseño se trata de construir una narrativa pedagógica en tanto vehículo que permita indagar en la múltiples dimensiones de la proyectualidad sostenidos en los diferentes niveles de la representación: la acción, la imagen y la palabra (Temporetti, 2008).

#### Innovación Cultural Desde el Diseño Audiovisual Experimental

**Gonzalo Aranda (\*\*)** | **Rodrigo Eduardo Gómez Mura** [Corporación Santo Tomás - Chile]

El desafío actual del diseño, su formación académica y vinculación con el medio son una inquietud constante para instituciones y estudiantes del área. El ejercicio disciplinario y tendencias tienen desde la creación mental y producción digital el desarrollo de innovadores formatos, favoreciendo nuevos fenómenos estético-comunicacionales y culturales. La generación de audiencia, su educación, la necesidad de plataformas de discusión y difusión de estos mismos, propician en el Área Diseño Santo Tomás-Valdivia-Chile, la creación del festival de diseño audiovisual experimental FEDAXV, espacio de revisión, actualización y debate sobre cruce entre diseño, arte, ciencia y tecnología a partir de la

#### Intermedialidad y enseñanza audiovisual: entre el cine y los nuevos medios

**Eduardo A. Russo** [Universidad de Palermo - Argentina]

La ponencia presenta al concepto de intermedialidad como perspectiva clave en la didáctica de las artes y el diseño audiovisual contemporáneo. Atendiendo a distintos desarrollos del concepto, originados en las ciencias sociales y humanas tanto como en distintas prácticas creativas, se enfocarán sus implicancias en cuanto abordaje y metodología de una enseñanza audiovisual atenta a los actuales procesos de hibridación y convergencia mediática.

#### Lecturas de Ciudad. Laboratorio taller con tecnologías emergentes

**María Marta Mariconde | Adriana Incatasciato** [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El presente trabajo expone los avances del proyecto de investigación: "Prácticas pedagógicas con tecnologías emergentes. Aplicación de herramientas digitales en la enseñanza de la realidad arquitectónica y urbana. TEFU, FAUD UNC". Se refiere a prácticas innovadoras en la enseñanza y aprendizaje de la experiencia de la ciudad, reforzando la mirada morfológica, desde el concepto de mobile learning, o aprendizaje móvil. La utilización de dispositivos móviles en las clases de taller, en las instancias prácticas de lectura e interpretación de la ciudad, se considera de significativo valor para construir aprendizajes autónomos y ubicuos de la realidad urbana.

#### Redes sociales en el aula – Socializando contenidos

**Jonathan Carlos Samaniego Villarreal** [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

El objetivo de esta ponencia es dar a conocer cómo podemos utilizar las redes sociales en el aula para crear la participación e inducir a que, mediante el método constructivista, se genere contenido diferenciado para la materia en base a la investigación y desarrollo de conceptos asociados. Todo ello en un entorno controlado por el facilitador, quien será el que tome la decisión de involucrar cada red social, como Facebook, Twitter, LinkedIn, Pinterest, Flickr, Foursquare, etc. con el contenido que desee manejar, para que de esta manera el estudiante, utilice todos los medios conocidos en la elaboración de su propio conocimiento y aprenda a valorar estos elementos tecnológicos.

#### NUEVAS FORMAS DE PRODUCCIÓN, TECNOLOGÍAS Y MATERIALES

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 4.2**

#### Alice no Sertão das Maravilhas - Adaptação do Livro de Lewis Carroll para um contexto tipicamente brasileiro

**André de F. Ramos (\*\*)** | **Erlan de Almeida Carvalho (\*)** [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

O presente artigo refere-se à orientação do trabalho de conclusão de curso desenvolvido pelo aluno Erlan Carvalho no curso de comunicação visual/design da UFRJ. Adaptação de uma obra literária para sua versão digital a ser visualizada em dispositivo móvel, os tablets. A obra escolhida foi o livro de Lewis Carroll Alice's Adventures in Wonderland, publicado originalmente em 1865. O livro tem o conteúdo fantástico contextualizado na cultura britânica. A adaptação foi transportada para o sertão nordestino, retratando sua fauna, flora e cultura. Os elementos da trama são convertidos, e desse modo algumas personagens foram alterados para um contexto relacionado ao universo do sertão brasileiro.

#### Camino de la constitución: diseño de un multimedia.

##### ¿Didáctica silenciosa o Tecnología silenciada?

**Mercedes de los Milagros Nicolini** [Universidad Nacional del Litoral, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

El siguiente trabajo presenta y plantea la dualidad entre los conceptos: «Didáctica silenciosa o Tecnología silenciada» (Litwin, 2012), y la relación con el multimedia educativo: "Camino de la Constitución". El mismo forma parte de un grupo de piezas gráficas y audiovisuales pesadas para la difusión histórica y cultural de la ciudad de Santa Fe. A su vez, el recurso multimedia puede ser mirado desde las «narrativas trasmédias» (Scolari, 2013), ya que recupera y reúne información de fascículos impresos, la página web y otros materiales para crear sus propios lenguajes y lograr su identidad como material educativo y parte del grupo de materiales con diversos fines comunicacionales.

#### El Gamming y enseñanza de la Tecnología

**Wenceslao Zavala (\*\*\*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

Con el fácil acceso a las tecnologías que se presenta en la actualidad, los estudiantes tienen acceso a una gran cantidad de información para darle forma a su conocimiento. Con la enorme cantidad de recursos disponibles, es necesario para los alumnos una selección de los medios y herramientas adecuadas. Es por eso que el rol del docente ha cambiado en este nuevo escenario, donde ya su labor no es la de brindarle el conocimiento, sino el ayudarlo a utilizarlo para resolver problemas. El objetivo de la ponencia es la de mostrar herramientas de gamming y de flipped classroom (clase invertida) para potenciar el aprendizaje.

#### El libromedia: mirada y análisis multidisciplinar sobre los materiales digitales educativos

**Mariana Bavoleo | María Belén Fernández** [Universidad de Palermo - Argentina]

Las tecnologías de la información y la comunicación no sólo permiten acceder a nuevas informaciones o conocimientos, son los recursos que posibilitan la expresión de ideas, cosmovisiones, valores, realidades y problemáticas sociales. En este entorno, se considera al manual escolar digital como un material curricular, como una tecnología de la información y comunicación que está vinculado con un programa o proyecto curricular. En el marco de la Especialización y Maestría en Tecnología Educativa (UBA), se aborda el caso del Libromedia de Santillana, desde tres dimensiones vinculadas: instrumental, comunicacional y didáctica.

#### Integración de tecnologías en el aula de clase

**Jose Miguel Enrique Higuera Marin | Luis Eduardo**

**Bautista | Javier Mauricio Martinez Gomez** [Universidad de Pamplona - Colombia]

En los procesos de mediación de aprendizaje en el aula, los contenidos y problemas de la Geometría Descriptiva no han cambiado significativamente en el tiempo, sin embargo los estudiantes ya no son los mismos de una década atrás, por ello consideramos que el uso de aplicaciones informáticas puede facilitar estos procesos de mediación. A partir del crecimiento del mercado de los dispositivos móviles y la posibilidad de integrar tecnologías software (en este caso Realidad Aumentada), pretendemos reforzar el aprendizaje de conceptos básicos de la Geometría Descriptiva por medio de la interacción con una aplicación móvil basada en el uso esta.

## Transiciones 2.0; Actividad Pedagógica experimental de diseño audiovisual

**Mario Escobar | Ricardo Abarca | Gonzalo Contreras**

[Universidad de las Américas - Chile]

Transiciones es una actividad pedagógica, orientada a la enseñanza de los fundamentos de la comunicación "audiovisual", en la carrera de diseño gráfico, consistente en la elaboración de conceptos sintácticos audiovisuales, con un método proyectual de diseño. El método propuesto concluye en una pieza audiovisual experimental, producto de un trabajo investigativo de la sintaxis de la imagen que contempla el proceso lógico de elaboración de un proyecto de motion graphics, orientado a la experiencia de aprendizaje del alumno, sumándole la incorporación de relaciones equivalentes entre el sonido, la imagen y el relato.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 4.2**

## Comprender el diseño: una mirada actual desde la importancia de la labor de enseñanza de la disciplina

**Ernesto Vidal** [Universitaria de Investigación y Desarrollo UDI - Argentina]

La necesidad de repensar la disciplina del diseño industrial actualmente requiere un contexto donde la labor de enseñanza del docente hacia el futuro diseñador lo motive hacia tener una mirada crítica frente a la utilización de herramientas tecnológicas (software de modelados 3D, renderizado de objetos tridimensionales, CAD, CAM, CAE, impresión 3D, redes, producción en línea, etc.) particularmente en establecer un proceso de comprensión del impacto de estas tecnologías más allá de su uso a nivel práctico.

## Confrontando aulas virtuales y redes sociales

**Jerónimo Rivera** [House-producciones.com - Argentina]

La presente ponencia, hace un análisis entre el uso de redes sociales (Facebook) y aulas virtuales (Campus virtual - Educativa) como herramientas áulicas de apoyo. Se mostraran las ventajas y desventajas del uso de cada una de las opciones mencionadas, y al mismo tiempo se hará un análisis sobre la importancia del uso de herramientas virtuales en el aprendizaje. La idea central de la ponencia es poner en grado de valor si es necesario la adopción de un espacio de virtualidad en la enseñanza actual, o si por el contrario es el resultado de una apropiación que es regida por tendencias donde la necesidad de llevar a los alumnos a espacios virtuales es una tendencia en la enseñanza curricular.

## Diseño de información multimedia como parte de la construcción simbólico cultural

**Santiago Pazmiño** [CEID - Ecuador]

Es ineludible la integración de las TICs en el campo educativo, diversas investigaciones dan cuenta de la variedad de perspectivas para abordar un tema tan amplio como cambiante. Sin embargo un campo poco explorado, la significación del Diseño de Información Multimedia y su relación con los constructos simbólico-culturales de estudiantes en condiciones particulares de educación como son las Unidades Educativas del Milenio en Ecuador, que tiene como particularidad el fomentar la unidad, interculturalidad y plurinacionalidad,

premisas del modelo educativo ecuatoriano. Esta investigación estudia el diseño de información, la significación y los constructos simbólico-culturales en Ecuador.

## Diseño Didáctico para Nativos Digitales desde un enfoque centrado en el usuario: Psicología de la Felicidad como factor de innovación

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

El diseño didáctico como producto resultante del modelo que se propone, posee como usuario al estudiante de diseño. Este se caracteriza como un nativo digital que prefiere formas aleatorias, visuales, lúdicas y ágiles en contraposición al trabajo tradicional. Estos hábitos hallan en la Psicología de la Felicidad una similitud que permite articularla con su posterior conversión en conocimiento a través de los elementos del disfrute. Estos conforman lo que se denomina "experiencia autotélica" cuyo fin principal está en realizarla. El diseño didáctico así pensado, se convierte en una interfaz de aprendizaje que responde a la preferencia de consumo de información del nativo digital.

## Materialize - acervo físico e digital de materiais

**Cristiane Aun Bertoldi | Denise Dantas** (\*) [Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - Brasil]

Este artículo presenta o projeto Materialize, acervo de materiais para subsidiar práticas projetuais nos cursos Design e Arquitetura da FAU USP. A coleta de informações sobre materiais e seus processos produtivos é parte essencial para desenvolvimento de projetos de produtos, projetos gráficos, ou de elementos para Arquitetura. As novas formas de produção, tecnologia e materiais aplicados ao design podem ser mais facilmente compartilhadas através um acervo próprio, que amplie a capacidade de pesquisa e traga a FAUUSP como pioneira em iniciativa desse tipo na cidade São Paulo.

## Pensamiento en red: Mapas interactivos aplicados al desarrollo del proceso creativo.

**Fernando Rolando** [Universidad de Palermo - Argentina]

Esta ponencia se enfoca en como potenciar en el campo de la enseñanza el desarrollo cognitivo en el espacio áulico mediante la aplicación del pensamiento en red utilizando los espacios virtuales para resolver problemáticas vinculadas al ejercicio del diseño considerando las relaciones que este tiene con las diferentes comunidades y entornos y su posible evolución. Plantea una concepción dinámica del proceso de aprendizaje, considerando las particularidades de cada alumno y el modo en que este puede relacionarse dentro de distintos escenarios en forma individual y grupal, para alcanzar propuestas superadoras que resuelvan las premisas de diseño formuladas durante las clases.

## Soporte para el aprendizaje significativo de las técnicas de ilustración

**Wilson Guamán** [Universidad Metropolitana del Ecuador - Ecuador]

El desarrollo, implementación y aplicación de soportes de enseñanza (multimedia educativa), para el aprendizaje significativo de las Técnicas de Ilustración, asignatura, parte del pensum académico en la Carrera de Diseño Gráfico; (estruc-

turado en base al pensum de estudios y sustentado en teorías pedagógicas, metodológicas y didácticas) y que pretende determinar la funcionalidad de los diferentes recursos y temáticas propuestas a fin de facilitar un aprendizaje significativo sobre todo en aquellos estudiantes de los primeros niveles y así potencializar de mejor manera el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas.

## INNOVACIÓN CULTURAL [A]

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 6.2**

## Diseño de campañas de Comunicación con Impacto social. Un compromiso.

**Virginia Marturet** [Virginia Marturet Etchart Consulting - Argentina]

El objetivo es compartir la experiencia y resultados obtenidos cuando marketing, comunicación y estrategia empresarial son aplicados a la sustentabilidad y vínculos sociales. Se pretende acercar la educación y "lo académico" a la actualidad cambiante, generando impacto en el entorno social y cultural. Partiendo de un caso de éxito, se trabajará en cómo crear valor agregado desde las aulas, entre todos, por la inclusión y el medio ambiente. Las nuevas generaciones de estudiantes y docentes. ¿Cuáles son las mejores prácticas para una comunicación más efectiva, coherente y eficaz? Estimulados por un compromiso real, porque cuando opera lo social, todo cambia.

## Diseño sin fines de lucro

**Natalia Pano | Juan Martín García | Lucas Lucente**

[Universidad de Buenos Aires - Argentina]

Con el afán de estimular la participación de la Universidad en la resolución de diversas problemáticas sociales en «Diseño sin fines de lucro» llevamos a cabo experiencias de Aprendizaje Basado en Proyectos Sociales que vinculan en diversos proyectos colaborativos a estudiantes y docentes de la carrera de diseño gráfico con ONGs del campo de la salud y otras entidades sin fines de lucro. Buscamos contribuir a formar profesionales comprometidos socialmente, con capacidad crítica ante las situaciones cotidianas, capaces de proponer acciones que incidan favorablemente en la comunidad y de ofrecer soluciones disciplinares viables y responsables.

## Diseño Social y Humano: Investigación en Diseño

**Rafael Vivanco** (\*\*) [Universidad San Ignacio de Loyola - Perú]

El Diseñador ha evolucionado mucho en las últimas décadas participando de la cultura en toda sociedad; porque es original y funcional, pero sobre todo, conceptual. Por ello se diseña una metodología que permite desarrollar proyectos de diseño basados en una investigación profesional vinculados y ejecutados a la realidad en donde se encuentran los problemas sociales. Estas investigaciones insertados en los currículos permiten la formación de diseñadores conectados con la realidad a la cual pertenece y al mismo tiempo les exige ser comunicadores multidisciplinario que se ayudan de la sociología, psicología, educación, antropología y otras ciencias para el logro de sus objetivos.

## Diseño Universal: Avances en la responsabilidad social universitaria

**Julio Enrique Putallaz** (\*\*) | **Carlos Eduardo Burgos**

[Universidad Nacional del Nordeste - Argentina]

Desde diferentes perspectivas y movimientos históricos el diseño ha considerado al usuario un factor central aunque no excluyente. Actualmente nuevas corrientes de pensamiento señalan la importancia de las problemáticas socio-culturales, dónde la diversidad, la innovación y la inclusión plantean la necesidad de modificar modelos educativos heredados que impactan en la praxis proyectual. El Diseño Universal representa una innovación socio-técnica capaz de romper con el paradigma dominante en diferentes ámbitos institucionales – especialmente la Educación Superior – bajo la responsabilidad de profundizar factores como la igualdad, la inclusión y el desarrollo humano, aspectos inherentes a las dinámicas epistémico-tecnológicas propias de la investigación proyectual.

## El affordance perceptivo en el diseño inclusivo: aprender falso por verdadero.

**Juan Diego Moreno Arango** (\*\*) [Instituto Tecnológico

Metropolitano - Colombia]

La experiencia adquirida a partir del la investigación para el diseño de ayudas técnicas para personas con diferencia funcional motriz, y la docencia en Tecnología e Ingeniería en Diseño Industrial en asignaturas de comunicación, retórica objetiva y metodología de diseño, han permitido plantear puntos comunes entre la comunicación y el ejercicio proyectual en diseño. Esta ponencia pretende reflexionar sobre la necesidad de generar competencias que le permitan al estudiante de diseño analizar, entender y abstraer elementos no tangibles del entorno cultural que conforman el affordance perceptivo para garantizar el diseño de interacciones que deriven en experiencias significativas.

## Em busca do sensível: design gráfico inclusivo para cegos e videntes

**Elizabeth Motta Jacob** | **Camille Valuzuela Xavier** (\*)

[Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

A estética está diretamente ligada a tudo aquilo que é afetado pelos sentidos, seja a visão, o olfato, o tato, a audição. No entanto, como vivemos em uma sociedade de imagens frequentemente nos deparamos com a supremacia do olhar. Após pesquisarmos sobre o que existe no mercado para o público cego adulto na área da leitura, nos deparamos com material gráfico sem preocupações maiores do ponto de vista estético. Nesta pesquisa buscamos levantar o que existe e apontar suas particularidades propondo um livro que aproximasse o vidente e o cego no mundo da escritora Clarice Lispector, utilizando a multisensorialidade através do texto, texturas, sons, cheiros e sabores.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 6.2**

## Creatividad y Aprendizaje para todos

**Eduardo Tapia** [Universidad Tecnológica Metropolitana-

Escuelas de Diseño - Chile]

Investigación que estudia las barreras en el acceso a la educación inclusiva que presentan los niños con discapacidad

intelectual en la temprana infancia en Chile. El objetivo es profundizar la discusión de propuestas para abordar falencias del escenario actual de educación especial en Chile. Se plantea el estímulo de la creatividad como un modelo de aprendizaje inclusivo compatible con el funcionamiento del cerebro para maximizar instancias educativas. Se utilizaron metodologías cualitativas: focus-group, observación directa, entrevistas en profundidad y encuestas. Resultado: El diseño de un juego de construcción, didáctico y colaborativo, potencia habilidades cognitivas de pensamiento lógico- matemático a través del ejercicio de actividades creativas en niños con Síndrome de Down.

## Design de interação na perspectiva profissional do surdo

**Eduardo Figueira** (\*) [Fundação Centro de Análise Pesquisa e Inovação tecnológica FUCAPI - Brasil]

O objetivo deste artigo é mostrar como o curso de design de interação pode contribuir na formação profissional do surdo, mostrando que os conceitos da língua brasileira de sinais estão intrínsecos aos conceitos do curso de design e ainda discriminando algumas disciplinas estão correlatas uma com as outras, tais como a ergonomia, semiótica, linguagem visual, tipografia, fotografia, desenho, introdução à web design. Suscitando como professor pode utilizar dos conteúdos para ensinar o aluno surdo nas leituras de texto e visual, entendendo que a inclusão dos deficientes auditivos está cada vez maior no nível superior trazendo um novo olhar para outras áreas do design

## Diseñando Tejido Social

**Vanessa Slone Dossman** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

El presente artículo narra las experiencias académicas de los estudiantes del programa de Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina, respecto de la Responsabilidad Social Universitaria de la Institución, de manera tal que se evidencian las distintas actividades desarrolladas con un sin número de comunidades en su mayoría vulnerables dentro de las cuales se incluyen tipos de población como desplazados, madres cabeza de hogar, mujeres privadas de la libertad, adultos y jóvenes en proceso de rehabilitación y resocialización, entre otros; que han resultado ser altamente enriquecedoras para la Institución, los estudiantes y por supuesto dichas comunidades.

## La experiencia del Doctorado: reflexiones acerca de la complejidad de investigar en Diseño en el marco de una propuesta de acompañamiento

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

La presente ponencia reflexiona acerca del Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo. Particularmente centrada en la propuesta metodológica de acompañamiento a sus doctorandos desde el inicio de la cursada, se propone reflexionar acerca de la importancia de los talleres de tesis y de las materias metodológicas a la hora de acompañar y orientar a los estudiantes en la elaboración de su Tesis. El mencionado acompañamiento tiene como objetivo mejorar tanto la concreción de dicha producción científica como la excelencia de su contenido. Asimismo se indagan las complejidades que conlleva formar investigadores que serán los que construyan el futuro del diseño y las comunicaciones.

## INNOVACIÓN CULTURAL [B]

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula Subsuelo 5**

## Design Social e Solidário aplicado em práticas cotidianas: Metodologias Interdisciplinares em Ensino, Pesquisa e Extensão

**Ana Beatriz Pereira de Andrade** (\*\*) | **Henrique Perazzi de Aquino** | **Ana Maria Rebello** | **Paula Rebello M. de Oliveira**

(\*) [FAAC/UNESP - Brasil]

O presente artigo coloca em cena princípios do Design Social aplicados em Ensino, Pesquisa e Extensão. Considera-se a prática projetual como atividade-fim em Design. Dessa forma, a opção por ação didático- pedagógica no caminho do Design Social propõe atitude para desenvolvimento de produtos junto com grupos sociais não para os grupos sociais. Reconhecido o caráter multidisciplinar e híbrido do Design, a pesquisa recorre a bases teóricas em áreas diversas. Exemplifica resultados em projetos concretos desenvolvidos e validados por estudantes do Curso de Graduação em Design FAAC/UNESP entre os anos de 2012 e 2014.

## El diseño de moda como herramienta educativa para la inclusión social de algunas comunidades vulnerables y población carcelaria

**Mónica Viviana Másmela Cardona** [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

Diseño de moda es un programa que desde primer semestre es capaz de generar al estudiante ingresos, mediante la enseñanza de conocimientos teórico-prácticos en asignaturas como Patronaje, confección, técnicas de ilustración, accesorios, etc. Es por ello que las instituciones de educación superior y universidades son reconocidas en el medio de la educación, por ofrecer a la comunidad de escasos recursos, cursos gratuitos mediante el área de proyección social, convirtiéndose en una de las herramientas útiles en la resocialización de esta población, utilizando metodologías didácticas del hacer, para aportarles un oficio que realmente les provea de un dinero para su manutención familiar.

## Hablemos de los que no estudian ni trabajan: diseñando soluciones

**Cristina Amalia Lopez** | **Paolo I.G. Bergomi** [Asociación

Argentina de la Moda /CONPANAC / Modelba / ALADI - Argentina]

El 60% de los jóvenes del mundo es "ni-ni": no estudia ni trabaja. El alarmante porcentaje dado a conocer por la ONU remarca que podrían impulsar las economías de sus países si hubiera más inversión en educación. Los jóvenes son los innovadores, creadores, constructores y líderes del futuro, pero pueden transformar el mañana sólo si cuentan con las aptitudes, la salud, la capacidad de adoptar decisiones y verdaderas opciones en la vida. Hoy la educación es nuestra prioridad, hagamos la diferencia; Enseñar para descubrir, experimentar para entender, educar para aprender.

**La creatividad: Estrategia potencializadora en el desarrollo de estudiantes con limitación auditiva**  
**Juliet Dayana Donoso Bolaño | Luz Martha Gutierrez Rojas** [Universidad ECCI - Colombia]

A través del modelo Inclusivo de la Universidad ECCI (Bogotá - Colombia), busca por medio de la creatividad potencializar las dimensiones personales, cognitivas y sociales de los estudiantes con limitación auditiva, tomando como referencia la teoría de "Los Ritmos Mentales", con los cuales se activa el procesamiento del conocimiento, la solución creativa de los problemas, la autonomía para alcanzar propósitos personales y así, satisfacer necesidades en determinados campos de acción. La ponencia "La Creatividad: estrategia potencializadora en el desarrollo de estudiantes con limitación auditiva" propone formular el diseño de un ciclo creativo integrado a los ambientes de aprendizaje.

**La importancia del fundamento teórico en la construcción de diseño**  
**Jorge Castro Falero (\*\*)** [Universidad de la Empresa - Uruguay]

El diseño a nuestro entender, está relacionado fuertemente con las ideas, con la elaboración de proyectos fundamentados, una cultura que proponga un conocimiento que pueda prefigurar, anticipar, no pudiéndose separar de la construcción social de pensamiento que se genera en los diferentes contextos; aspectos culturales, tecnológicos, de identidad, y al objetivo de generar desarrollos sostenibles y sustentables, que apunten a concretar un mejoramiento de la calidad de vida de nuestros semejantes. La Sociología puede direccionarse a ser una materia que aporte al diseño de un producto, o una asignatura en la que se reflexione sobre los modos en que los objetos moldean el mundo del hombre.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula Subsuelo 5**

**Desafíos do design de ambientes na definição da linguagem dos materiais e objetos**

**Regina Álvares Dias (\*) (\*\*)** [Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG - Brasil]

Projetar espaços para atender as necessidades de seus habitantes é o desafio do designer de ambientes, que necessita entender os aspectos funcionais, simbólicos, psicológicos envolvidos. São poucas as metodologias que conseguem estruturar a seleção e escolha de materiais com base em aspectos objetivos e subjetivos inerentes ao ambiente. Elaborou-se uma pesquisa com profissionais atuantes e docentes da graduação e pós-graduação para compreender como na prática essas questões são trabalhadas. Aplicou-se um questionário on-line e entrevista individual, no total de 88 participantes. Os resultados apontaram os principais problemas enfrentados.

**Diseño: El transformador de sociedades**  
**Liliana Sosa | Mercedes Mercado | Alvaro Rios** [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

Todo artefacto y espacio construido nos dota de identidad como sociedad, y la tecnología que hemos diseñado refleja el grado de organización social que como humanidad hemos alcanzado. Sin embargo, dicha transformación de la socie-

dad por medio del diseño se ha dado en su mayor parte de manera auto organizada por el sistema, es decir, sin que el diseñador este consciente del impacto que tendría su creación en el sistema social. ¿Cómo hay que concebir al diseño para que sea una herramienta que transforme sociedades? y ¿Qué es lo que se debe enseñar para que el diseño cumpla dicha función?

**El carácter inclusivo del diseño y la comunicación visual en los parques públicos de Guayaquil**  
**Patty Hunter** [Universidad Santa María, Campus Guayaquil - Ecuador]

El propósito de esta ponencia es analizar el diseño y la comunicación visual de los parques públicos de la ciudad de Guayaquil, su relación con la comunidad kichwa y los procesos de inclusión política, social y cultural. La homogeneización del espacio físico de los parques públicos a partir del año 2000 ha dado como resultado una escasa relación entre el discurso espacial y lo simbólico, generando una barrera comunicacional e invisibilizando sectores de la población. La participación del público kichwa en dicho contexto constituye una herramienta de análisis que brindará nuevos significados en la producción y señalización de espacios para aportar a la comunicación inclusiva de los parques.

**Ergonomia e Interação Humano-Computador no Brasil: um panorama histórico e possibilidades de intensificação da confluência entre a Neuroergonomia e o Design no país**

**José Guilherme Santa Rosa (\*) (\*\*)** [UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte - Brasil]

Breve histórico a respeito da prática e do ensino da Ergonomia e da Interação Humano-Computador no Brasil, sobretudo nas três dimensões do design ergonômico: ergonomia física, cognitiva e organizacional. Serão apresentados e discutidos, dentre outros, conceitos tais como: legibilidade, leiturabilidade, navegação hipertextual, biomecânica, cognição, usabilidade, modelos de interação, arquitetura da informação e os principais instrumentos para projeto e avaliação sob a ótica do Design Centrado no Usuário. A fim de apontar possibilidades e tendências para o exercício da neuroergonomia aplicada ao design discutir-se-á conceitos sobre affordances, modelos mentais, sobrecarga cognitiva e pesquisas desenvolvidas que contemplam a investigação e desenvolvimento com vistas e a proposição de soluções tecnológicas destinadas às áreas: militar, publicidade e reabilitação física-cognitiva e motora.

**La naturaleza de la vida reflejada en el diseño**  
**Diomar Elena Calderón Riaño** [Universidad San Buenaventura (sede Medellín) - Colombia]

Algunos principios de la naturaleza aplicados en "Diseño para la Innovación Social"; un curso que acerca a escenarios reales, dando la oportunidad de afinar los sentidos en la lectura de situaciones, estimulando la comunicación y el pensamiento. Esta recopilación crea un registro como bitácora de vuelo, para no dejar en el olvido aquellos recorridos hechos, los hallazgos ya encontrados; dando apertura a lo que está por descubrirse. Actualmente el ejercicio académico participa en alianza con la Red Académica de Diseño y la Agencia Nacional para la Superación de la Pobreza Extrema; en una red

articulada para llevar el aula a escenarios con personas que inspiran procesos de diseño.

**Más allá del diseño**  
**Ramiro Pérez** [pérezdiseño - Argentina]

¿En su naturaleza el diseño irremediamente busca construir y entablar el diálogo con el otro. ¿Es posible hacer diseño gráfico en una cárcel de máxima seguridad? ¿Qué rol cumple el diseñador gráfico en un área oncológica? La idea es descubrir que le pasa al profesional cuando transita espacios desconocidos en el ejercicio de reinterpretar la formación a un idioma desconocido.

**Workshops de Innovación Social, el diseño colaborativo como experiencia pedagógica**  
**Pablo Melzer** [Duoc UC - Chile]

En DUOC UC, vinculamos a los estudiantes con el medio trabajando con proyectos "ACCEDE, DISEÑO Y DISCAPACIDAD"; con dos actividades en conjunto con el Centro de innovación TPCH, para quienes viven bajo la línea de la pobreza. Desarrollamos proyectos colaborativos con CEFOP universidad de Concepción, desarrollando montajes de exposiciones sobre astronomía. Otro proyecto que vinculó con realidades diferentes, fue "ciudad abierta, ciudad para sus residentes, en ámbito de la educación en Yumbel, Chile. Todos estos esfuerzos buscan consolidar aprendizajes propios de la formación y motivar el compromiso social de nuestros estudiantes como parte del perfil de diseñador que deseamos formar.

## ESTUDIOS ARTÍSTICOS Y CREATIVOS [A]

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 7.2**

**Ceu Carmesin: adaptação de obra literária para Jogo de tabuleiro**

**Samuel Coimbra Bacelar** [UFRJ - Brasil]

Este trabalho desenvolveu-se no Curso de Comunicação Visual Design - UFRJ visando a adaptação da narrativa do livro Xogum de James Clavel para jogo de tabuleiro. Os elementos narrativos foram transformados em dinâmicas de jogo e estratégia seguindo a vertente dos jogos de tabuleiros europeus com regras facilmente assimiláveis, não eliminação dos jogadores e fator sorte reduzido. O jogo instiga a formação de alianças e negociação entre os jogadores reconstruindo o clima de intriga da obra. Este trabalho pautou-se em elementos da cultura japonesa criando uma visualidade condizente com o cenário do livro tornando-o atrativo e instigante para o consumidor.

**Diseño, Arquitectura y Arte**  
**Jorge Eduardo Pokropek** [LP Arquitectos - Argentina]

El objeto del siguiente trabajo es reflexionar sobre las relaciones entre el Diseño, la Arquitectura y el Arte, señalando que los límites entre estas disciplinas son borrosos y que se hace necesario defender el carácter artístico de los objetos de diseño. En este sentido analizaremos la condición de los objetos artísticos puros y artísticos pragmáticos.

#### El accionar lúdico desde el proceso creativo

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

La temática de esta ponencia es entender como la relación cuerpo/mente se establece dentro de un proceso amplio y complejo. Este proceso se manifiesta como una producción subjetiva cuando interactúan entre sí el deseo, el discurso y el resultado producido por estas relaciones. Un juego donde el compromiso es la toma de conciencia, la aceptación de un procedimiento sistemático y no sólo como propuesta creativa, sino, inclusive teóricamente. De esta manera, se amplía el campo de posibilidades interpretativas, y se enriquecen las posibilidades de acciones y la imaginación. Lograr que el itinerario lúdico motive las prácticas espaciales y artísticas que conformaran nuevos relatos, es decir nuevas narraciones y nuevas miradas sobre el espectador.

#### El arte y el diseño amantes, enemigos o amigos con derecho

**Linda Valentina Barrera** [tamasagra Ltda - Colombia]

El arte y el diseño, dos vertientes que en cierto sentido se contraponen ya que una posee una visión funcional y la otra más abstracta. Sin embargo, estas dos disciplinas se pueden reconciliar ya que poseen características similares de creación, en tanto a la estética y al genio creativo, permitiendo que las composiciones finales conmuevan a la memoria individual o colectiva, agrade visual y conceptualmente, es ahí donde se debe hacer énfasis para que estas dos vertientes se complementen, esto puede llevar a la no desaparición del arte y a la valoración del diseño como disciplinas.

#### Escrita, Memória e Imaginação

**João Fernando Igansi Nunes | Paulo Roberto Costa Cruz Junior** (\*) [UFPEL - Brasil]

Escrita, Memória e Imaginação é prática tipográfica/visual como estratégia metodológica de criação de novos signos, especificamente sobre a sintaxe da escrita urbana atualizada e recodificada a partir da prática do graffiti pelo seu autor: Paulo Roberto Costa Cruz Junior, aka Asnoum. Complementar, a forma se faz conteúdo gráfico/pictórico nos resultados que nascem de códigos específicos. O artista/designer, escreve textos com códigos não alfabéticos que necessitam ser aprendidos para serem lidos. Sua narrativa, arranjo de cores, proporções, arquitetura, estrutura compositiva espacial, luz e demais condições de fluxo e/ou de permanência, transita no mais puro espírito de León Ferrari.

#### La construcción del espectador

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

En la actualidad y desde hace un tiempo, se trata de ubicar al espectador en el lugar central del hecho artístico. Jerzy Grotowsky (1968) definió lo teatral como la relación que se establece entre un actor y un espectador, todo lo demás es prescindible, pero para que el hecho dramático suceda, necesariamente deben estar estos dos polos en relación. Esta situación se plantea desde los propios artistas, así como también desde los teóricos que reflexionan sobre el teatro, se viene desarrollando durante el siglo XX para llegar en el siglo XXI, a plantear el rol del espectador como fundamental para la consumación del hecho teatral ya que sin éste no existe el hecho escénico, no solamente desde el punto de vista estético

co y teórico, sino también desde el punto de vista económico. La idea de este trabajo es presentar un avance del marco teórico y la presentación del problema de mi tesis de Maestría en Gestión del Diseño.

#### Pablo Robello, expresión del arte entre la deconstrucción y la fenomenología

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

Kandinsky menciona que "Cualquier creación artística es hija de su tiempo y, la mayoría de las veces, madre de nuestros propios sentimientos". Para Robello "El arte es una forma de vida. Cuando pude ver personalmente obras de grandes maestros, aprendí que tenían "imperfecciones", (...) se volvían torpemente humanos, terrenales y a su vez sobrenaturales, etéreos y espirituales, eran fragmentos de un lenguaje que proviene del alma, (...) de lo físico a lo emocional, a lo espiritual. De eso se trata el arte para mí, de emocionar, de hablarle al alma desde el alma".

#### ESTUDIOS ARTÍSTICOS Y CREATIVOS [B]

Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079  
Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 6.5

#### Anthony Browne: fusión entre diseño gráfico y literatura

**Miriam Estrella Persiani de Santamarina | Miryam del Valle Pirsch** [ISFD N° 51 - Argentina]

El propósito de la ponencia es poder mostrar el trabajo realizado en un taller literario en un instituto superior de formación docente con textos de Anthony Browne. Dicho autor estudió diseño gráfico en el Leeds College of Art de Inglaterra. Trabajó como médico y diseñador de tarjetas de felicitaciones antes de escribir e ilustrar su primer libro-álbum "A través del espejo mágico". En sus historias e ilustraciones convive lo humorístico en contextos complejos, la técnica realista con elementos surrealistas, animales antropomórficos con seres humanos que se comportan como animales. Sus obras pueden ser interpretadas tanto por público infantil como adulto.

#### De Músicas a Filmes: Intertextualidade no ensino da comunicação visual

**Ana Paula Margarites** (\*) [IFSUL - Brasil]

Esta apresentação fala sobre a experiência de conduzir, junto a uma turma de estudantes do Curso Técnico em Comunicação Visual do IFSul – Pelotas – Brasil, um projeto experimental de desenvolvimento de pôsters para filmes dentro da disciplina de Sintaxe Visual II. A proposta era que estudantes escolhessem uma música a ser tratada como um filme para o qual o pôster deveria então ser criado. O objetivo do exercício era a prática de fundamentos do design, direcionada à criação de composições com alta pregnância. Além disso, a proposta ocasionou a experimentação em intertextualidade, possibilitando a transformação de um "texto" (a música escolhida) em um "discurso visual".

#### Enseñar psicología en los profesados de arte

**Beatriz Angélica Harispe** [IPAT Instituto Profesorado de Arte de Tandil - Argentina]

El hecho de llevar más de una década en el abordaje de la Psicología en los Profesorados de Arte de la ciudad de Tandil

(provincia de Buenos Aires), en las carreras de Danzas Folklóricas, Artes Visuales y Música, crea un punto de inflexión en el debate. Que sería oportuno considerar en este Congreso de Enseñanza. Enfocado el encuadre teórico dentro del espíritu de formación como Psicóloga en la Universidad Nacional de La Plata, en épocas fundacionales de tal carrera.

#### Hasta siempre Cortázar: Colección de atuendos masculinos

**Roger Díaz | Paola Angelica Castro Salazar** [Universidad Industrial de Santander - Colombia]

La importancia de la lectura y la escritura en los procesos de creación en diseño no ha sido lo suficientemente valorada en los espacios de formación de los diseñadores de modas, ya que muchas veces se toma el proceso de creación como un elemento divorciado de un tipo de investigación ecléctica, relativista y con un horizonte abierto a diferentes posibilidades. Por lo anterior, esta ponencia tiene como punto de partida la estrecha relación entre literatura y diseño. Ya que la literatura como visión de mundo particular hace posible una interpretación multidimensional de la realidad, dando paso a una comprensión estética y formal que no se devela en fuentes de información convencionales.

#### La estética que educa. Análisis crítico de publicidades —televisivas y gráficas— actuales en la Argentina, 2007.2012

**María Gabriela López** [FBA/Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

En este trabajo se pretende profundizar la mirada hacia una reflexión y un análisis sobre la capacidad educativa de la estética, entendida esta desde un punto de vista filosófico, como el estudio de los problemas de la obra de arte y los valores en ella contenidos. En esta oportunidad, se analizarán algunas publicidades —televisivas y gráficas—, de amplia difusión, emitidas durante los años 2007.2012 en la Argentina, seleccionadas a modo de muestra.

#### La narración fotográfica: pensamiento, técnica y sentimiento. La narrativa como estrategia de enseñanza de la fotografía

**Mariana Torres Luyo** [Academia Argentina de Fotografía - Argentina]

La 'narración fotográfica' propone abordar la enseñanza de la fotografía a partir de dos lineamientos: por una parte, la práctica de la disciplina a partir de la recuperación del concepto de Donald Schön (1998) de 'aprender haciendo' y, por otra, desde la propuesta de de Bruner (1994) en torno al concepto de 'narrativa' en tanto "medio para vehicular el conocimiento". Esta propuesta se enmarca en las tareas de planificación del taller "La narración fotográfica" (dictado en Fotoclub Santa Fe y Multiespacio Rancho Aparte) que, si bien se ha implementado desde el lugar de laboratorio, aún se continúa indagando en el estudio de diferentes estrategias de enseñanza.

#### Pedagogía Teatral aplicada a Intérpretes de Comedia Musical

**Andrea Marrazzi** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Austria]

En el transcurso de los últimos años se ha desarrollado en Buenos Aires un gran crecimiento del teatro musical. Frente

a la pretensión de producir espectáculos con mayor calidad artística y la gran cantidad de artistas que se desarrollan en el área es cada vez es más importante una preparación actoral que acompañe y luzca la formación en canto y danza, homogeneizando los conocimientos y destrezas del estudiante. El objetivo de esta ponencia es describir diversos puntos a tener en cuenta desde el rol docente para incentivar y acompañar al alumno frente a la unión de estas disciplinas.

#### Susurrando palabras

**Marisol Lacánfora** | **Claudia Zanchetta** [EESOP 3095 - Argentina]

Las palabras nos dicen, nos reconcilian, nos emocionan, nos involucran, nos comprometen, nos susurran mundos mágicos. Nuestro proyecto intenta explorar el universo poético, corporal, plástico, teatral para permitirles a los jóvenes exteriorizar sus inquietudes y emociones propias del sentir adolescente. Nos proponemos trabajar interdisciplinariamente a través de la Literatura y las Artes Visuales. Esta iniciativa pretende partir de la práctica en el aula para identificar, aquello que funciona, lo que alcanza los objetivos propuestos y lo que compromete a la comunidad educativa en la búsqueda de nuevos caminos en la sociedad del conocimiento. Exploraremos el mundo de la poesía, lo conectaremos con el teatro y las artes visuales, para concluir en una fotografía que refleje el universo explorado.

### INVESTIGACIÓN Y POLÍTICA EDITORIAL

#### INVESTIGACIÓN. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS [A]

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 7.4**

#### Crítica de quiebres y discontinuidades del funcionalismo en el diseño

**Mark Michael Betts Alvear** [Fundación Universidad del Norte - Colombia]

El funcionalismo, conocido como la corriente en la que se fundamentó el diseño moderno, pareció surgir en la Escuela de Chicago hacia finales del siglo XIX. El principio acuñado por Henry Louis Sullivan, "la forma sigue siempre a la función", fue adoptado como un axioma por dos escuelas de diseño alemanas: la Bauhaus y la HfG de Ulm. A partir de 1960, un grupo de críticos enfocados en las filosofías posmodernistas del diseño señalaron las prácticas proyectuales de estos claustros como un ejercicio idealista, estancado y anacrónico, donde los diseñadores, desde un modelo reproducido y sacralizado, jugaban vanamente a satisfacer las necesidades de los humanos.

#### Design Urbano: metodología para apreciar o espaço público

**Maria Evany Nascimento** (\*) [Fucapi - Brasil]

Design Urbano constitui um campo complexo e em desenvolvimento teórico. E no momento vigente, o estudo da cidade constitui cada vez mais campo fértil para o Design. Diante disso, é importante construir ferramentas metodológicas para trabalhar a percepção do estudante do design diante dos problemas e potencialidades que o espaço da cidade, em

especial o espaço público, tem a oferecer enquanto espaço de produções. O presente trabalho busca apresentar uma proposta de metodologia interdisciplinar para observar e estudar a cidade como base para as disciplinas de Ergonomia, Projetos em Design e Sociologia. Esta abordagem parte de referencial das artes, literatura, design, comunicação, arquitetura e urbanismo, antropologia, sociologia, psicologia.

#### Diseño y Estética: de la Bauhaus a la forma norteamericana

**Lucas Bazzara** [Facultad de Ciencias Sociales (UBA) - Argentina]

Las categorías arte e industria, históricamente enemistadas, fueron repensadas por la Bauhaus, institución que se encargó de sintetizarlas a través del diseño, categoría que se convertiría paulatinamente en uno de los fundamentos del siglo XX. El objetivo de este trabajo será poner en relación la conceptualización bauhausiana del diseño con el desarrollo posterior de un diseño opuesto al del ideario alemán y que reverbera incluso en nuestros días, para pensar a partir de allí las diferencias estéticas comprendidas entre ambos.

#### El problema de la validación del conocimiento en el Diseño

**Ana María Cravino** [Universidad de Palermo - Argentina]

Uno de los problemas que surge en la investigación en Diseño y Arquitectura es la formulación de criterios efectivos de validación del conocimiento dado que pautas o normas típicas de una epistemología o metodología científica resultan inaplicables en el campo del proyecto. Si consideramos que el Diseño es un actividad que produce conocimiento y que además existe una investigación en y sobre el Diseño se hace necesario construir criterios propios de legitimación, pues de otro modo esta disciplina polidéctica y difusa quedaría limitada a un mero oficio o práctica creativa.

#### Experimentações com técnicas de levantamento de dados

**Célia Moretti Arbore** (\*) [Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - Brasil]

Este trabalho comunica resultados obtidos por meio de experimentações com diversas técnicas de levantamento de dados – entrevistas em profundidade, storytelling e sondas. Foram também testadas diferentes maneiras de aplicá-las em trabalhos de campo onde variaram, por exemplo, as formas de registro utilizadas (anotação manual, fotografia, gravação em áudio ou vídeo) e o local dos procedimentos (dentro ou fora da casa dos participantes). O objetivo deste estudo piloto foi o de fundamentar a seleção das técnicas de levantamento de dados mais adequadas a integrar uma pesquisa qualitativa de maior envergadura em curso, principalmente em termos da eficiência e do conforto dos próprios respondentes

#### Investigación en diseño: comparación cuantitativa de proyectos de universidades nacionales

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

El análisis y la puesta en relación, desde una perspectiva cuantitativa, de las investigaciones formales desarrolladas en el campo del diseño, en cinco facultades de universidades pú-

blicas del país, posibilita acercar un panorama sobre áreas de interés y tendencias en la investigación en diseño, a la par de poner en evidencia zonas de vacancia y despejar supuestos relativos a qué y cómo se investiga en diseño en la actualidad. Nuestra ponencia, refiere a esta temática y pretende establecer algunas conjeturas e hipótesis que pongan en relación la investigación, la enseñanza del diseño y el impacto de ambas en los actuales contextos productivos y sociales del país

#### Rigor científico bajo el método de Observación de Campo en estudiantes de Diseño Gráfico

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

La poca actitud crítica, rigor y exhaustividad con la que el estudiante de Diseño Gráfico aborda la detección de problemas, el análisis de casos y su resolución, hace que sus resultados sean inaplicables, sobre todo cuando éstos se originan y resuelven en aula. Esto evita que tome conciencia de su función como profesional y su lugar como ciudadano en el desarrollo social. Esta propuesta plantea una estrategia de E-A basada en la práctica de metodologías activas bajo el método Observación de Campo desde el enfoque cualitativo de investigación, involucrando al estudiante de 2º nivel en habilidades básicas de investigación y diseño para detectar y resolver problemas en contextos reales.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 7.4**

#### Análisis crítico del espacio desde una perspectiva fenomenológica

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

En el diseño de los espacios arquitectónicos intervienen aspectos técnicos, racionales, funcionales... imprescindibles para lograr su materialización. Pero pocas veces se incorporan aspectos sensoriales, indispensables para optimizar la relación HOMBRE - ESPACIO. En este trabajo se propone la incorporación de variables fenomenológicas, relacionadas con los sentidos, que afectan directamente al diseño de interiores. Sombra, luz, silencio, colores, texturas son los elementos que modifican sustancialmente el efecto que tiene la arquitectura en el hombre. Este enfoque es el inicio de investigaciones que están comenzando a cambiar la perspectiva del diseño de espacios interiores.

#### Artefacto: Proyecto, significación y sociedad

**Francisco Olivo** [FAUD/UNMdP - Argentina]

El trabajo reflexiona sobre la construcción del "sentido" en los objetos materiales de la cultura proyectual. Se desarrollan 3 categorías analíticas; 1) Pensamiento 2) Sociedad y 3) Tecnología, aplicados el estudio de artefactos de diferentes disciplinas proyectuales (Diseño, Gráfica, Arquitectura etc.) según dos ejes; 1) Diacrónico y 2) Sincrónico. El propósito es aportar instrumentos metodológicos para analizar y comprender como intervienen las variables disciplinares en la enseñanza del proyecto. Se expondrán las conclusiones de la experiencia pedagógica aplicada en una asignatura electiva cuatrimestral, en la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de Mar del Plata.

### Creatividad e Investigación en diseño y Arte

**Edward Zambrano Lozano** (\*\*) | **Sofía Palma** [Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

La Creatividad en la investigación es necesaria en tanto el acto investigativo, el diseño de investigación y la generación de instrumentos investigativos implican la creación de nuevos elementos particulares para la ejecución del proyecto. Si bien la investigación científica es una actividad sistemática, crítica y controlada, de otra parte, es una actividad creativa por excelencia. La creatividad le es esencial pues es importante la confrontación de los referentes de proyectos anteriores y la evolución de ellos para proyectos posteriores, por ello es importante formar masa crítica, docentes y estudiantes en la creatividad investigativa, en la búsqueda de métodos y procesos nuevos.

### Diseño y percepción de espacios

**Marta Nydia Molina González** [Universidad Autónoma de Nueva León - México]

La percepción de los espacios se obtiene principalmente por la vista, por el hecho de asumirlo así, poco se repara en ello y en el verdadero bienestar del usuario. Juani Pallasma (1996) en su libro "Los ojos de la piel", donde menciona cómo el predominio de la vista y la supresión del resto de los sentidos, había influido en la forma de pensar, enseñar y hacer crítica de la arquitectura y cómo consecuentemente, las cualidades sensoriales habían desaparecido de las artes y de la arquitectura. En el presente escrito, se incluirán casos que darán la pauta para formar un criterio propio al respecto.

### Fenomenología como recurso exploratorio del diseño

**Liliana M. Dpablo Ramírez** | **Astrid M. Portillo Rodríguez** [Universidad Francisco de Paula Santander - Colombia]

El proceso de diseño requiere de herramientas que motiven y despierten la creatividad; la fenomenología abre infinidad de rutas adquiridas a través de los sentidos y las experiencias previas obtenidas desde la infancia. Esta información puede ser tangible e intangible y requiere de una interpretación y construcción geométrica sobre los resultados formales que permite encontrar volumen, espacialidad, envoltorio, estructura y la conformación de una unidad arquitectónica. Conocimiento que se convierte para los estudiantes del ciclo básico en herramienta fundamental de su proceso cognitivo.

### Hibridación teórica y metodológica en el Diseño del Espacio Público

**Isabel Molinas** | **María 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). Estudiamos la metaforización de los espacios públicos, como estrategia retórica que estructura formas de hacer del diseño que incrementan su visibilidad y su eficacia. Partimos de una tesis de Rancière (2000 [2014]: 13) que refiere al modo en que los actos estéticos configuran la experiencia e influyen en la subjetividad política. Argumentamos sobre la productividad de la hibridación teórica y metodológica (Dogan y Pahre 1991 [1993]: 11) en las instancias de análisis y proyectación del DCV.

### La musicalización en el cine argentino en los albores del sonoro

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

Con el surgimiento y posterior masificación de la cinematografía a comienzos del siglo XX, la música se convierte en un factor determinante en la construcción de sentido del discurso audiovisual. La ponencia aborda el tratamiento de la música en las películas del cine argentino en las décadas del 30 y 40 desde el punto de vista de la relación entre a canción como representación de lo nacional (tango, folklore) y la música incidental construida por una orquestación de corte universalista basada en recursos como el sinfonismo Post-Romántico y el leitmotiv entre otros.

### INVESTIGACIÓN. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS [B]

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 7.1**

### Etnografía aplicada al Diseño industrial

**Enrique Bonilla Rodríguez** | **Sandra Amelia Martí** [Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco - México]

En este trabajo se analizan los métodos de la antropología relacionados con la etnografía, las técnicas utilizadas tradicionalmente en el trabajo de campo y el conocimiento cultural de los diferentes grupos sociales. Las técnicas tradicionales de este método cualitativo en el cual se detalla la importancia de la observación directa no participante, participante, la sistematización de la información recopilada y el uso de los datos secundarios, haciendo énfasis en el trabajo de campo. Todo ello llevado a la práctica de la ergonomía en diseño industrial y como parte del proceso en el conocimiento de la relación objeto usuario y el diseño centrado en el mismo.

### La investigación transdisciplinaria en el ámbito de la educación superior

**Graciela Laplagne** [UNJSJ - FAUD - Argentina]

El presente trabajo se inscribe en la línea de Investigación Participativa del Desarrollo Local y surge como iniciativa, en el marco del Proyecto de Investigación "Modelo de Gestión Pública Territorial para el Departamento Jáchal", con el objetivo de ahondar en el proceso de investigación científica, considerando que debe ser la base conceptual y epistemológica de la práctica educativa y profesional. El equipo está conformado por profesionales que permiten que la transdisciplinariedad se constituya como condición necesaria para abordar las realidades globales complejas, y la producción y generación de nuevos conocimientos a partir del entrecruzamiento de saberes disciplinares para lograr los objetivos planteados.

### Metodología interdisciplinar de projeto em Design Social

**Lucas Furio Melara** (\*) [FAAC/Unesp - Brasil]

Para que um projeto de Design possa existir, é fundamental levar em consideração uma de suas características principais, a interdisciplinaridade. Sua aplicação nas pedagogias de ensino, visto o avanço técnico e tecnológico no mundo contemporâneo, é inevitável. No meio universitário, a aplicação deste pensamento resulta para o aluno uma formação acadêmica ampla, seja voltada para o mercado de trabalho ou para que seja dada continuidade nos estudos em campo acadêmico. O

curso de Design oferecido na Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho em Bauru, interior do estado de São Paulo, possui como característica marcante as diversas abordagens possíveis em projetos de Design.

### O inky design e a produção editorial: coleção de livros "Ensaio em design"

**Gustavo Damin** | **Fernanda Henriques** (\*) [Inky Design - Brasil]

Os livros da coleção Ensaio em Design, que no momento encontra-se no quinto volume, são compostos por artigos escritos pelos professores do Departamento de Design e alguns convidados e sua identidade visual e diagramação foram criadas e desenvolvidas integralmente pelo Laboratório de Design Gráfico Inky Design "Prof Dr José Luiz Valero Figueiredo". A equipe de alunos que os elabora tem a oportunidade de aplicar conceitos adquiridos durante o curso e aprofundá-los de maneira prática, evidenciando a relação ensino e extensão. Os quatro primeiros volumes, lançados entre 2010 e 2013, contaram com uma identidade visual única e que se mostrou muito versátil e eficiente até então mas, optou-se por adotar uma linguagem inovadora no quinto volume para que os novos estagiários do Inky tivessem a oportunidade de pesquisar e experimentar outras possibilidades. A produção dessa coleção de livros permite que o Inky Design exerça sua função de atender à comunidade acadêmica, objetivando sempre a excelência gráfica e, dessa forma, ampliando a visibilidade da universidade como produtora de cultura com qualidade, pesquisa e eficiência.

### Procesos de diseño y desarrollo de nuevos productos: relación con el marketing y la ingeniería

**Federico Del Giorgio Solfa** | **Federico Ernesto Lagunas** | **María Sol Sierra** [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

Este trabajo analiza los principales procesos implicados en el diseño y en el desarrollo de nuevos productos, en distintas escalas empresariales, según el enfoque que ofrecen la perspectiva del diseño industrial, del marketing y de la ingeniería, mediante la descripción de las metodologías propuestas por distintos autores. A partir de las conclusiones alcanzadas en el análisis de una serie de casos, se formula una propuesta metodológica que integra las secuencias de las etapas que comprende el proceso de desarrollo de productos y que vincula las herramientas que proponen las mencionadas disciplinas para cumplir con las expectativas de su campo.

### Una estrategia de investigación desde la comunicación gráfica para el estudio y salvaguardia de grupos étnicos en peligro de desaparecer

**Teresita de Jesús Serrano Arias** [UNIMINUTO - Colombia]

La ponencia surge del proyecto de Investigación "Los Piapoco Resguardo Indígena "La Victoria" como patrimonio cultural vivo", una investigación diseñada desde el área de investigación del programa Tecnológico de Comunicación Gráfica, de la Corporación Universitaria Minuto de Dios Vicerrectoría Regional Llanos que busca a través de los Grupos de Estudio, Trabajo del Llano y XTO2, vincular estudiantes a semilleros de investigación para el estudio, recopilación, sistematización, divulgación y salvaguarda de las etnias del Meta.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 7.1**

### **Etnografía como método de investigación aplicado al Diseño Gráfico**

**Rafael Salguero** [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

Con el objetivo de dotar de métodos, técnicas e instrumentos metodológicos, a los estudiantes de Diseño Gráfico, se investigó la aplicabilidad del método etnográfico en la construcción de perfiles de públicos objetivos, para quienes se elaboran propuestas inherentes a Comunicación Visual. El artículo describe experiencias en tres ámbitos: tipología de habitantes para direccionar mensajes de marca territorial, turistas que utilizan sistemas señaléticos en un centro histórico patrimonial y, personas con discapacidad intelectual que utilizan sistemas de comunicación aumentativa. Los resultados sustentan la factibilidad del uso del método etnográfico en procesos de Diseño.

### **Investigar y crear. Protocolos de presentación**

**Liuba Margarita Alberti Zurita** [Universidad de Los Andes - Venezuela]

Crear es una actividad cuya asociación o distinción del hecho investigativo muchas veces se hace difícil y confusa. Es común, incluso entre especialistas del área, confundir el carácter investigativo o no de una propuesta de diseño. En la Facultad de Arte de la Universidad de los Andes, se ha abordado este tema como reflexión, arrojando como resultado dos protocolos distintos para la presentación de trabajos de grado. Uno hace énfasis en los procesos creativos y el otro en los procesos investigativos que concluyen en una propuesta creativa. El respeto del interés del investigador-creativo en su propio proceso es la clave.

### **La iniciación a la investigación en Diseño en el nivel de grado. Reflexiones en torno a la Cientibeca «Aportes para una caracterización del «Diseño Social»»**

**María Candela Caudana | Cristal Fellay** [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Con una incorporación al ámbito de la enseñanza superior relativamente reciente, las disciplinas del Diseño persiguen, aún, la definición de un espacio propio en el sistema científico. En ese contexto, la formación de investigadores desde el nivel de grado puede ser considerada una oportunidad tributaria de la definición de la especialidad epistémica del Diseño y de su consolidación en el ámbito académico. La ponencia presenta la experiencia del desarrollo de una Cientibeca en la Lic. en Diseño de la Comunicación Visual (FADU-UNL), centrando el foco de la reflexión en el contexto institucional en el que la misma se inscribe así como en la estructuración metodológica de su desarrollo.

### **Lo extraño y lo familiar en los libros Imago**

**Diana Moreno Reyes** [UBA - Argentina]

Este estudio pretende hacer un recorrido histórico por la evolución de la ilustración gráfica y las tipologías existentes de libros ilustrados. Establecer una aproximación a las características de cada uno de los géneros de libros ilustrados y po-

ner el reconocimiento de un tipo de libros contemporáneos que se identifica por su naturaleza híbrida, la ausencia de palabras y una amplia minoría de lectores. En este sentido, se analizarán, entre otros aspectos, la lectura de imágenes, su sentido y las distintas perspectivas teóricas que contribuirán a argumentar la existencia de los que proponemos llamar Libros Imago.

### **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 docto y la producción, entre la teoría y la práctica. Es así que el área de Publicaciones y el Programa de Trabajos Reales para Clientes Reales hacen convivir, con muy buenos resultados la pedagogía del diseño y su consecuencia empírica. 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 profesional y 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.

### **Trabajar con cientibecarias: una nueva perspectiva**

**Mariana Luz Oliva | Silvia Torres Luyo** [FADU UNL - Argentina]

En el marco del proyecto de investigación que se encuentra en desarrollo, y a partir del año 2014, intentamos capitalizar las posibilidades que nos ofrece la Universidad Nacional del Litoral, utilizando el Programa de Becas de Iniciación a la Investigación para Estudiantes de Carreras de Grado de la UNL. La inclusión de 3 alumnas avanzadas de la carrera y su participación en el rol de cientibecarias, nos abre una perspectiva diferente en el *modus operandi* del equipo, que trae aparejado nuevas posibilidades, relacionadas con la recopilación, re-organización, y clasificación del material producido a lo largo de los últimos años dentro del Taller de Diseño, cátedra Gorodischer FADU/UNL.

### **DISEÑO EN PERSPECTIVA (MAESTRÍA Y LICENCIATURA EN DISEÑO)**

*Las reflexiones de esta comisión fueron realizadas en el marco del Acuerdo Académico entre la School of Design de Carnegie Mellon University y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de la Universidad de Palermo.*

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 5.6**

### **Desafíos del Diseñador Industrial en la era del consumo**

**Ismael Bonoff** [Universidad de Palermo - Argentina]

La sociedad global se enfrenta a una crisis relacionada con la contaminación y el impacto ambiental. En este contexto el diseñador industrial se enfrenta a una serie de desafíos donde puede tener una participación activa y profesional tomando conciencia que los objetos conllevan una carga ecológica. El

diseñador, dentro de la industria, puede explorar las estrategias a su alcance que le permitan frenar o paliar aspectos de impacto ambiental partiendo de una mirada más sostenible, aunque tal vez sea necesario incorporar o generar nuevas teorías de diseño que incorporen estas temáticas directamente a su proceso.

### **Diseño kitsch y compromiso social del diseño**

**Washington da Silva Neves** [Universidad de Palermo - Brasil]

La industrialización trajo al mundo la semilla del consumo masivo, sin embargo la posmodernidad ha cambiado la forma de consumo convirtiéndolo en un ritual de fetichización. El consumo irresponsable ha traído serios problemas ambientales al mundo, involucrando a los diseñadores en nuevas problemáticas proyectuales. Se pretende explorar el consumo simbólico generado por medio de la estética kitsch como una posible salida hacia formas de consumo menos predatorias.

### **Emoción versus Serialidad. Diseño de autor y Mass-Fashion**

**Luciana Finkielstoy** [Universidad de Palermo - Argentina]

El hecho que el diseño de autor de joyería contemporánea, muchas veces sitúe a la joya en el lugar que entonces poseía una pieza de arte, permite que la identidad del portador se construya a través del objeto pasando de signo a lenguaje, y si su contenido procede de la moda masiva permite un juego de simulacros. Esta exclusividad propia del arte, podría posibilitar un estudio más personalizado de las tecnologías a emplear no solo en cuanto a la significación e identidad sino también en relación con su impacto medioambiental.

### **Geometría cultural: víctimas de una mentalidad mediatizada**

**Jose Luis Oviedo** [Universidad de Palermo - Perú]

Desde tiempos antiguos hasta la actualidad el ser humano ha tratado de comprender como funciona la naturaleza, como converge su evolución, estructura y desarrollo. Por ello, la ha imitado y ha usado sus proporciones para generar vínculos armoniosos en los objetos de aquello que creaba. El desarrollo de una sociedad cada vez más superconectada a la red de internet y la aparición del diseñador web, están promoviendo un tipo de diseño estereotipado y estilizado en las formas, a causa de la dependencia digital y a la falta de conocimientos que suele ser compensada con el uso de software gráfico, el que puede ser uno de los indicios de un posible estado de geometrización cultural.

### **Identidad chilena y joyería de autor**

**Paulina Godoy** [Universidad de Palermo - Chile]

A diferencia que en Europa, la joyería latinoamericana hereda los conceptos de la América precolombina por su impronta cultural producto de su historia y tradición en la fabricación ornamental. La actual Joyería de autor surge de la transformación formal y conceptual impulsada por las contraculturas de la segunda mitad del SXX que sostenían a la artesanía como una alternativa al modelo consumista. El diseño de joyería asimió cambios en su morfología, materialidad y su presentación social ingresando en museos y galerías de arte. Los indicadores de identidad provenientes de los rasgos diagnósticos arrojan, entre otros, a la cultura de origen como sello

de compromiso sostenible en la creación de una colección de joyas de autor chilena.

#### La indumentaria que habla

**Macarena Faust** [Universidad de Palermo - Argentina]

La moda ocupa un lugar central de nuestras vidas. Define identidades sociales y crea o modifica patrones de comportamiento y de consumo. Debido a la complejidad del sistema, es indispensable la realización de un abordaje multidisciplinario a través de distintas disciplinas como la sociología, la filosofía, la historia y la semiología. A medida que el usuario tradicional se informa puede cambiar su perspectiva de consumo hacia modelos más conscientes y puede reclamar su participación en la creación de los productos a través del diseño participativo y el co-diseño que privilegian la complejidad del proceso, y que revisan el lugar del diseñador en la actualidad.

#### Perspectivas del Diseño. Presentación de la Comisión Diseño en Perspectiva

**Daniela Di Bella** [Universidad de Palermo - Argentina]

El diseño convive de manera histórica con una epistemología ambigua, que lo ha llevado a ser parte de un campo de fuerzas de reactualización y reconsideración conceptual. Los contextos del ejercicio profesional se han vuelto inestables y hoy el hacer del diseño se encuentra inserto dentro de múltiples escenarios de complejidad que requieren de profesionales con aptitudes de fuerte conocimiento de las implicancias de su disciplina pero también de una amplia capacidad reflexiva, en relación con sus aspectos más históricos, constructivos y proyectuales, como con sus aspectos de responsabilidad social y ambiental.

#### DOCTORADO EN DISEÑO

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula Subsuelo 3**

#### La autoría en diseño y su relación con el derecho

**María Esther Llerena Granda** [Universidad de las Américas - Ecuador]

El diseño desde el campo del derecho tiene normativas claras que se han establecido para cuidar las obras desde los derechos patrimoniales y los derechos morales, en el campo de la disciplina del diseño gráfico se trabaja con la deontología que es la ciencia que estudia la ética en las profesiones, el estudio pretende entender desde esa perspectiva la concepción del autor en el diseño y su actividad creativa o innovadora en los procesos y producción de los resultados gráficos, especialmente cuando se encuentra que investigaciones amplias previas a la sistematización de un diseño pueden generar en una similitud creativa o en un plagio.

#### La construcción metafórica del El Principio de la Vestimenta desde una perspectiva sociológica de la moda

**Celinda Ponce Pérez** [Universidad de las Américas - Ecuador]

El principio de la Vestimenta en la arquitectura, del arquitecto alemán Goodfried Semper (1860), postula el origen textil como parte del desarrollo arquitectónico. La investigación tiene como fin establecer la relación metafórica de la arquitectura y la indumentaria a partir de este texto.

#### Los programas académicos de diseño gráfico al interior de las Universidades Mexicanas

**Carlos Mendivil** (\*\*) [ITSON - México]

La actualidad del diseño en gráfico en México no cuentan con una línea exacta en cuanto a la enseñanza de la disciplina, por tal motivo los programas académicos de las universidades en el país difieren en sus contenidos y en algunos casos se desconoce si los mismos se encuentran a la vanguardia de las exigencias del mercado laboral y el mundo profesional. Por tal motivo la finalidad del presente proyecto es el estudio y el análisis de los programas académicos de las universidades mexicanas donde se imparte la Licenciatura en Diseño Gráfico acreditadas con el primer nivel por CIEES, así como los elementos que inciden directamente en su desarrollo y los actores que forman parte del proceso.

#### La institucionalización del Diseño Industrial en Guatemala durante la década de los años 80

**Ovidio Morales** [Universidad Rafael Landívar - Guatemala]

El proyecto, parte con el fundamento filosófico de la historia, en este momento se está en proceso de conocer a algunos autores, tales como Pierre Bourdieu y Michel Foucault. Éste último, quien plantea una historia conformada por los sucesos de una época de forma detallada, analizando discursos y documentos que la han construido. Abordando el tema histórico en la disciplina, se da paso al recorrido en el tiempo, incluyendo la propia definición del concepto historia para diversos actores investigados. En cuanto a los sujetos de estudio, en un futuro se contactarán a autoridades y estudiantes de esa época, que brindarán insumos para construir antecedentes sólidos.

#### Poder y significación en el discurso de Marca País Ecuador

**Caridad González Maldonado** [UDLA - Cuba]

En nueve años, Ecuador ha transitado por la construcción y lanzamiento de tres Marcas País, a la par de los gobiernos de turno y partiendo de estrategias que involucran indistintamente a los actores públicos y privados. Siendo así, hacemos evidente que éstas, se han construido bajo circunstancias particulares, que le han dado a la imagen de Marca País un carácter de transitoriedad, con una permanencia tal, que cuestiona el afianzamiento en la memoria social, nacional e internacional y que desconoce el valor de la permanencia y la profesionalización en torno a estrategias a largo plazo. Se intenta entonces, encontrar en la Marca País, las raíces de su génesis en el Ecuador, para de esta manera, generar una lectura más amplia que posibilite mejorar su incidencia, socialización y su perdurabilidad.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**

**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula Subsuelo 3**

#### Fiesta de la Fruta y de las Flores F.F.F una mirada hacia sus formas simbólicas, análisis de los aspectos visibles "carros alegóricos" que otorgan vida a la fiesta 2000-2015

**Diana Gabriela Flores Carrillo** [Universidad Católica del Ecuador - Ecuador]

El 17 de febrero de 1951 nace la celebración de la Fiesta de la Fruta y de las Flores en la ciudad de Ambato Ecuador,

como una respuesta a la situación física y psicológica en la que quedaron la ciudad y sus habitantes luego del terremoto del 5 de Agosto de 1949, sismo que destruyó la urbe y muchos de los cantones que en aquella época formaban la Provincia de Tungurahua. La Fiesta fue entonces una manifestación de la voluntad de los ambateños, que aceptando el precio propuesto por la naturaleza a la belleza y fecundidad concedida a estas tierras, se levantaron con fervor y entusiasmo en búsqueda de respuestas tangibles al daño sufrido.

#### Fundamentos teóricos en la enseñanza del Diseño Gráfico en la Universidad de Chimborazo desde el año 2008 a 2015

**Santiago Barriga** (\*\*) [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

Desde la creación de la Carrera en Diseño Gráfico en Ecuador, la enseñanza de esta disciplina ha sido planificada desde la demanda laboral o las tendencias del mercado, el perfil de egreso fusiona algunas competencias de varias asignaturas, no obstante, dentro de esta formación es evidente la supremacía de las materias prácticas sobre las teóricas, abriendo la interrogante, si el diseño es netamente un oficio o una actividad proyectual. El "boom petrolero" en la década de los años setenta es el detonante para que a mediados de los años ochenta se establecen en Quito escuelas que ofertaban el Diseño como actividad técnica.

#### La Diablada Pillareña: Análisis morfológico de las máscaras de diablo de las partidas de la parroquia Tungupamba y Marcos Espinel 2015

**Angelica Tirado** [Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato - Ecuador]

El análisis morfológico de las máscaras de diablo de las parroquias Tungupamba y Marco Espinel 2015 de la Diablada del cantón Pillaro (Tungurahua-Ecuador), que son exhibidas en del 1 al 6 de enero, son elemento icónico representativo del cantón ya que este muestran la rebeldía de los indígenas impuesto por la colonia en la época de la conquista, saliendo de los esquemas impuestos por los colonizadores en los rituales o elementos performativos que deben ser de carácter religioso económico y/o social. Este proyecto pretende dar un enfoque etnográfico y morfológico, definiendo las características esenciales de las máscaras y su influencia iconográfica simbólica, que estas poseen.

#### Rasgos de la Comunicación y Diseño en las tarjetas de celebración. Análisis identitarios y simbólicos como medios de expresión social

**Yvonne Dorelly Quinche** [Universidad de Palermo - Colombia]

Las tarjetas de celebración anuncian invitaciones o diversas formas de expresar sentimientos, siendo valores que contribuyen a una armonía social. Al transmitir éstas características mediante el lenguaje utilizando recursos gráficos, la fusión de mensaje con diseño es más significativa y simbólica entre emisor y destinatario. Los avances tecnológicos de la industria gráfica y animación digital, han permitido desarrollar novedosas formas de comunicación y diseño haciendo de este producto un referente industrial y sociocultural en Estados Unidos cuyo debate entre comercialización de sentimientos,

cultura de masas y necesidad de expresión, merecen su análisis en países de Latinoamérica como Argentina y Colombia.

**Simbología precolombina en la producción artesanal textil de shigras (bolsos) entre los Puruhá (Chimborazo, Ecuador)**

**Roberto Paolo Arévalo Ortiz** (\*\*) [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

La artesanía textil tiene un significado simbólico para quienes lo producen, al igual que para quienes lo consumen, son representaciones de las etnias que la fabrican, en este intercambio comercial también se realiza un intercambio de significados. Es a lo que se le conoce como patrimonio cultural intangible, y que tanto directa como indirectamente influye en el desarrollo artesanal, por tal razón es trascendental el estudio de la simbología precolombina, en vista que la sociedad ecuatoriana en su acervo cultural aún conserva elementos simbólicos que generan su identidad propia a su territorio y a sus representaciones culturales.

## SUSTENTABILIDAD Y ECODISEÑO EN LA ENSEÑANZA

### DISEÑO, MEDIOAMBIENTE Y ECOLOGÍA [A]

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 7.5**

**@aula. Exploración Tipológica de los Espacios Educativos**

**Silvina Mocci** [FAUD UNC - Argentina]

Repensar los componentes físicos y perceptuales de los espacios educativos es utilizar estrategias que trasciendan el pensamiento lógico y racional, reconocer la construcción de experiencias a partir de conceptos provenientes de diversos campos. Hace años investigamos los conceptos de Educación y Universidad Sustentable, vemos necesario avanzar en aplicarlo en la resolución tipológica de los espacios educativos. Instalar caminos de reflexión crítica, que posibiliten problematizar los espacios áulicos imperantes y avanzar en conceptos que proyecten posibilidades de respuestas múltiples; utilizamos la performance como táctica, poner en crisis los elementos tradicionales en el proceso creativo

**Articulación Universidad-Comunidad: El caso de los residuos de la industria indumentaria de Mar del Plata**

**Mariana Gonzalez Insua | Cristian Ruth Moyano** [CONICET - Instituto del Habitat y del Ambiente - Argentina]

La vinculación, articulación y retroalimentación entre el ámbito académico formal (docencia-investigación-extensión) y la comunidad son esenciales para una educación integral y sustentable social, ambiental, política y económicamente. Estas son las premisas en las que se basa el presente trabajo cuyos objetivos son, por un lado, el análisis ambiental de los sobrantes de una empresa de indumentaria de la ciudad de Mar del Plata y por otro, el estudio de la experiencia de la reutilización de esos desechos entregados por la empresa al Proyecto de Extensión Hecho del Desecho como parte de la estrategia de Responsabilidad Social Empresarial durante el año 2014.

**Didáctica del Diseño: Generando una Cultura de la Sustentabilidad**

**Germán Streckwall | Hugo Bezzati** [Universidad Católica de La Plata - Argentina]

A la hora de plantear dificultades vinculadas a la generación de obras de arte, pareciera que el desafío mayor radica en la pregunta ¿Cómo comenzar? Examinar la creatividad humana desde tres puntos de vista: teológico, antropológico y artístico son claves que permiten esbozar una respuesta. Sin embargo en el caso del Diseño Arquitectónico y la actividad académica inherente al mismo, se plantea un desafío mucho mayor: su aplicación a la sustentabilidad del Medio Ambiente. No bastará con informar: será necesario generar conciencia de sustentabilidad y facilitar en los alumnos la puesta en marcha los recursos afectivos necesarios para lograrlo.

**Diseño sostenible; una mirada a las soluciones entre lo global y lo local**

**Juan Manuel Henao Bermúdez** [Universidad de Caldas - Colombia]

Este documento se acerca a la investigación del diseño como camino hacia la sostenibilidad ambiental; tanto área del conocimiento en relación con las ciencias y las humanidades. El diseñador desde la perspectiva de la sostenibilidad es un agente de cambio en medio de los problemas del ambiente, en movimiento entre lo global y lo local, y la creación de una conciencia planetaria transformadora para impulsar los nuevos paradigmas de la cibercultura. Pone en perspectiva las teorías del diseño sostenible en el mundo, con algunos de los esfuerzos que se realizan en Colombia para comprender este fenómeno: los posgrados en diseño de creación interactiva de la universidad de Caldas y las investigaciones de uno de uno de sus estudiantes.

**Questões sobre a desconstrução do cenário da insustentabilidade**

**Leila Lemgruber** (\*) [Instituto Europeo de Design - Brasil]

O que se pretende demonstrar neste artigo diz respeito ao conceito da sustentabilidade apresentada através de configurações utópicas. As metas atuais elaboradas não correspondem ao universo real da economia do mercado. Desta forma, discute-se, neste texto, o caminho inverso para a atuação efetiva da sustentabilidade no campo do design: as questões que podem desconstruir o cenário da insustentabilidade. A discussão sobre a sociedade hipermoderna em todos os seus níveis, ambiental, social, político e econômico é considerada fundamental para que seja possível a interferência do design através de processos inovadores. Estes processos inovadores pressupõem uma visão crítica pelos designers atuais.

**Reutilizando resíduos têxteis através do Design de Superfície: um projeto para sustentabilidade.**

**Paola de Lima Vichy | Thais Emanuele de Oliveira Fagotti** (\*) [SENAI CETIQT - Brasil]

Este artigo origina-se de um projeto de graduação em Design cuja proposta foi utilizar o Design de Superfície como impulsor da sustentabilidade na indústria têxtil. Tendo como objeto do projeto uma fábrica de uniformes no estado de Mato Grosso, Brasil, onde foram estudados seus processos produtivos e ações de sustentabilidade já implementados, o projeto

busca promover o reaproveitamento de retalhos de tecidos planos para a confecção de revestimentos protetores para malas de viagem, aliando aspectos funcionais e estéticos.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 7.5**

**El concepto de Sustentabilidad en la Investigación en Diseño**

**Juan Bautista Nieva** [Cheka Studio - Argentina]

El concepto de sustentabilidad se ha tornado relevante en diversas disciplinas y campos del saber. En relación con ello, el presente trabajo plantea la posibilidad de pensarla en términos de tensión al interior del campo, dado que existen posturas diversas e incluso antagónicas acerca de la temática del diseño y sustentabilidad. Para la exposición desarrollamos dos ejes: a) un estado del arte en el que se plantean las principales concepciones respecto a sustentabilidad en el campo del diseño a partir de un recorte situado; b) una descripción del modo en que se plantea la sustentabilidad en un recorte de proyectos formales de investigación realizados en Universidades Públicas de nuestro país.

**Gestión de Proyectos Sustentables**

**Silvia Stivale** [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

La incorporación desde etapas tempranas en la formación de los diseñadores de prácticas de Gestión Ambiental, tendientes a facilitar metodologías que incluyen no sólo aspectos ambientales sino aquellos relativos a la responsabilidad social empresarial, se sustenta en los proyectos de investigación desarrollados por el Grupo de Investigación en Diseño Sustentable GIDSU. Se organizan sobre tres ejes, que articulan, la conformación de un marco teórico, el estudio de casos relativos a la producción local y la factibilidad de implementación de metodologías de ecodiseño en la organización y procesos de trabajos académicos y productivos, posibilitando la formación y especialización de Recursos Humanos.

**Gestión del insumo papel. ¿De qué hablamos cuando decimos insumo papel?**

**Diego Porello** [UCSE - Argentina]

Este proyecto se origina con el objeto de profundizar el estado actual de conocimiento sobre cómo los diseñadores gráficos de la provincia de Santa Fe realizan la gestión del insumo papel, utilizado como soporte de las diferentes piezas gráficas a construir. Buscando identificar las deficiencias profesionales existentes en cuanto la gestión, como a la vez posibilitar proyectar nuevas herramientas académicas, para nuestra Lic. en Diseño en Comunicación Visual en UCSE DAR.

Esto nos permite sumar durante la formación académica, nuevas variables conceptuales y metodológicas sobre gestión del insumo papel por los diseñadores gráficos de la provincia de Santa Fe, que consideren el impacto ambiental y social implícito en cada materialización y ciclo de vida de una pieza gráfica, como valor proyectual intrínseco de todo diseño.

**Incorporación de los conceptos de sustentabilidad y sostenibilidad en la carrera de diseño industrial**

**Marina Baima** [Universidad de Palermo - Argentina]

Incorporar a la carrera conceptos de sustentabilidad que puede abordarse desde el diseño industrial. Enmarcada en Materiales y Procesos 5 la estrategia propone un ajuste de los objetivos y de las actividades para expresar este cambio: conocer características, actores y contextos que definen y enmarcan a los proyectos de impacto social y ambiental. Incorporar la visión estratégica vinculada a la sustentabilidad de los proyectos y emprendimientos con fundamentos en el diseño, tipologías de proyectos asociativos. La investigación aborda una evaluación de la incorporación de los contenidos por parte de los estudiantes y registra las exploraciones realizadas en los trabajos prácticos.

#### Manos Verdes. Antenas Paradas. Posibles abordajes proyectuales a la cuestión ambiental

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

El programa Cultura Objetual Contemporánea, que enmarca las actividades desarrolladas por el área de Productos y Objetos de la Facultad de Diseño y Comunicación, entiende la sustentabilidad como tema que excede el accionar del diseño como práctica de proyecto. Por lo que resulta de interés, asumiendo las limitaciones y alcances, la exploración proyectual en este tema. Se analizarán distintos casos realizados por estudiantes de la Carrera de Diseño Industrial de la Universidad de Palermo vinculados a la reutilización de material junto a la empresa DirecTV y a la generación de propuestas para la separación de residuos para la ONG Manos Verdes.

#### Sustentável? Sim ou não? Desenvolvendo o pensamento crítico em design de moda

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

Este artigo apresenta uma reflexão da importância do pensamento crítico relacionado ao tema sustentabilidade no ensino acadêmico. A análise se dá através da experiência com a disciplina sustentabilidade e meio ambiente lecionada na Faculdade SENAI Cetiqt, no curso Tecnológico em Produção do Vestuário. Inicialmente, os conceitos básicos são introduzidos e gradativamente vão sendo discutidos e repensados. O objetivo não é encerrar o assunto ao final do curso e sim introduzi-lo para além dos muros da academia.

#### DISEÑO, MEDIOAMBIENTE Y ECOLOGÍA [B]

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 3.1**

#### Ciência, tecnologia e produtos: uma experiência dos bolsistas de extensão do curso de desenho industrial

**Beany Monteiro** (\*) [Escola de Belas Artes/Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

O objetivo deste trabalho é apresentar os resultados parciais do projeto Ciência, Tecnologia e Produtos, do Edital Novos Talentos da CAPES, Edital 055/2012, entre os quais a concepção e uso de um modelo funcional de um filtro de água, para a primeira de quatro oficinas planejadas para este sub-projeto, cujo tema é água. Para participar dessa oficina os bolsistas PIBEX e PIBIC do Laboratório de Design e Inovação e Sustentabilidade - LabDis realizaram atividades relacionadas ao Projeto Pegada nas Escolas, entre as quais a leitura e fichamento de um dos referenciais bibliográficos deste projeto

e a realização de seminários, que foram apresentados pelos bolsistas, semanalmente, a fim de discutir os conceitos relacionados ao papel do design na educação.

#### Estrategia Educacional – “Ciencia para Armar”

**Rosana Leonor Gonzalez | Gabriela Sanchez |**

**Roberto Tambussi** [FAUD - UNC - Argentina]

En el marco de las actividades de “Ciencia para Armar” avaladas por el Programa de Divulgación Científica, Tecnológica y Artística - UNC, participamos con la propuesta de un ciclo de Charlas bajo la temática “Crisis energética y la evolución en las respuestas tecnológicas”, la que abordamos como docentes investigadores de la FAUD. Estas charlas se realizaron como parte de nuestra estrategia educacional dirigida a adolescentes y jóvenes, con el objetivo difundir la problemática ambiental, el cambio climático y promover un cambio hacia una cultura del cuidado y conciencia ambiental, y del uso energías renovables para el desarrollo sostenible.

#### La educación de los infantes en el reciclado de envases

**Lorena Bidegain** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

La investigación relaciona a la industria del packaging con otras profesiones, ciencias y personas que interactúan con los envases en diferentes etapas. La misma buscará encontrar en el sector de los niños pequeños, la utilidad que le dan a los envases en el jardín de infantes. Los envases son de altísima utilidad en estos establecimientos ya que ahorran económicamente en los costos de juguetes o bloques didácticos. Además los niños aprenden a manipularlos, pueden crear libremente, y toman conciencia desde pequeños de la importancia de la reutilización de los mismos. Por esto surgen las siguientes preguntas ¿Cuál es la manera de darle una segunda función a los envases para colaborar con la disminución de los desechos en la ciudad de Buenos Aires? ¿Mediante la educación a infantes es posible reconvertir la función de los envases al final de su vida útil?

#### O Design no processo de reconstrução do bem-estar social

**Gisele Ribeiro Ramos | Ana Cláudia da Mata Nunes** (\*)

[Federação das Indústrias de Minas Gerais - Brasil]

Em um cenário de degradação dos bens comuns, contextos de vida degradados e vidas cada vez mais atribuladas, o design tem sido apresentado por alguns autores como ator fundamental no processo de reconstrução do bem-estar social. Se há poucas décadas atrás esperava-se que o designer fosse capaz de projetar emoções e significados através de formas, cores e materiais. Atualmente, este profissional passa a ser vislumbrado como impulsor de inovações socio-culturais e tecnológicas. Este artigo busca apresentar o papel do design para a sociedade contemporânea, identificando autores que corroboram com esse discurso e apresentando estudos de caso que ilustrem essa atuação projetual.

#### Postdiseño: Estrategias de proyecto para la sustentabilidad

**Pablo Bianchi** [Universidad Nacional de Misiones - Argentina]

En la actualidad, la palabra sustentabilidad parece vacía de sentido. Desde la cultura del proyecto, buscamos revalorizar ese concepto, a partir de vincular de manera positiva diseño, cultura y sustentabilidad. Para ello, utilizamos estrategias de

proyecto ingeniosas, atentas al contexto y a su impacto ambiental, social y económico, en un enfoque que hemos denominado Postdiseño.

#### Universidades Sostenibles. El reto tras el eco-diseño

**Maria Patricia Lopera Calle** [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Hablar de sustentabilidad en términos de la sociedad actual, implica reconocer que el vigente modelo socioeconómico de producción y consumo es insostenible; la universidad por excelencia, es el escenario propicio para liderar la transición hacia una sociedad más comprometida con la conservación global del planeta, a través del desarrollo de valores, actitudes y competencias que les permitan a las personas modificar su estilo de vida. Pero hay que predicar y practicar: por ello los claustros académicos deben incorporar criterios ambientales y de sustentabilidad en la docencia, en la investigación, en los sistemas de gestión y en las políticas institucionales.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 3.1**

#### Enseñar, Proyectar, Habitar. La utopía de proyectar el habitat

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

La arquitectura ampara al hombre de lo otro a la vez que le permite estar en eso otro. En un sentido ambivalente, por implícitamente cambiante e informal los modos de apropiación y uso de los objetos arquitectónicos han ido mutando ¿Cómo redefinir la relación entre la construcción del hábitat humano? ¿Los hombres habitamos u ocupamos el planeta? Responder estos interrogantes exige una re imaginación radical de la actual relación entre los seres humanos y el sistema planetario a través del establecimiento de nuevos protocolos de diseño de la convivencia en la búsqueda de un nuevo sistema de respuestas a la necesidad de habitar humano.

#### Intervenção na Estação Experimental de Bauru:

**aplicação de conceitos de design gráfico e de produto**

**Fernanda Henriques | Cainã Brinatti Guari** (\*) [Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp - Bauru) - Brasil]

A Estação Experimental de Bauru possui grande espaço de área verde preservada e seu propósito é servir a comunidade bauruense para prática de atividades de lazer e conscientização ecológica. No entanto, o local peca em infra-estrutura adequada que permita o pleno uso de sua potencialidade. Dessa forma, este projeto visa o desenvolvimento e aplicação de produtos de design gráfico e de produto no intuito de requalificar o espaço. O projeto une atividades e alunos de graduação em design e dois projetos de extensão. A expectativa é capacitar o espaço e promover a interação entre a população e a natureza.

#### La Biomimética como herramienta pedagógica para el pensamiento sostenible

**Viviana Otálvaro** [ITM - Colombia]

La naturaleza ha generado sistemas biológicos de alto grado de complejidad diseñados bajo principios de optimización

energética, de material y de economía. La biomimética es una técnica analógica que busca en la naturaleza elementos funcionales para el desarrollo de soluciones tecnológicas. Se pretende exponer cómo este método determina herramientas de análisis y experimentación para el diseño de productos. Esta técnica se establece a partir de la aplicación de ciertas leyes naturales y el estudio de sistemas biológicos desde fuentes secundarias y primarias, enfatizando en la toma de imágenes en el microscopio óptico y electrónico de barrido desarrollado por estudiantes de Diseño Industrial

**O ensino de metodologia de projeto nos cursos de design**  
**Julio Alessi | Akemi Ishihara (\*)** [Centro Universitário de Belo Horizonte - Brasil]

O presente artigo propõe uma análise sobre os processos didáticos e os métodos apresentados nas disciplinas de metodologia para os cursos de bacharelado em design, no contexto das mudanças que ocorreram, desde a sociedade industrial até a complexidade pós-moderna, com forte tendência a práticas sustentáveis. Sendo que esse contexto exige dos novos designers considerar as relações inter, multi e transdisciplinares em suas práticas, sendo necessário uma reflexão dos métodos ensinados nas escolas de design. Como forma de sistematizar os conteúdos foi avaliado os conteúdos programáticos de diversos cursos de design.

**Simulación digital como Herramienta aplicada al proceso de diseño sustentable**

**Roberto Tambussi | Jose Manuel Ruiz | Gabriela Sanchez** [Estudio Roberto Tambussi y Asociados - Argentina]

Actualmente se ha convertido en una necesidad contar en el proceso de diseño la capacidad de simular el comportamiento activo de un hecho arquitectónico para obtener conclusiones previas a su materialización. Estas herramientas permiten analizar en tiempo real el aprovechamiento de los recursos naturales del entorno, implicancia y relación con el objeto y usuario. Permite el análisis cuantitativo y cualitativo de la incidencia solar, las sombras, las envolventes, las aberturas y el derecho a la luz. Aplicable individualmente o colectivamente en viviendas y edificios potencian al diseño sustentable y responsable.

**Tendiendo un puente entre la Educación y Políticas Socio ambientales.**

**Cristian Ruth Moyano** [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

El propósito de este trabajo hace su centro en el impacto social que se ha generado a nivel local a partir del proyecto, y su metodología interdisciplinaria, de promoción del trabajo colectivo, colaborativo y solidario, en pos a la satisfacción de necesidades palpables de nuestra comunidad y los resultados tangibles de este recorrido. Durante el desarrollo del proyecto hecho del Deshecho nos hemos visto obligados a adaptar nuestras acciones pedagógicas, surgiendo la necesidad de implementarse en los diferentes niveles de enseñanza, con sus respectivas particularidades. Desde este punto de partida empezar a pensar la necesidad de un programa socioeducativo ambiental e integral

## MATERIALES, TECNOLOGÍAS SUSTENTABLES Y RECICLAJE

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 6.6**

**A Contribuição do Design e Inovação Sustentável na Gestão Ambiental dos Resíduos Sólidos: Caso dos pólos moveleiro e de confecções pernambucanos**

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

O presente artigo trata de um projeto de extensão realizado com finalidade de pesquisar a questão dos resíduos sólidos gerados pelos polos moveleiros e confecções, especificamente os polos moveleiros e de confecções. Estas empresas deparam-se em seus processos produtivos, com volumes significativos de resíduos que conflitam com as questões ambientais atuais. O resultado alcançado foi a elaboração de um Plano de Gerenciamento de Resíduos Sólidos para O método de experimentação e projetual nas soluções para novas aplicações dos resíduos desses polos, baseados nos conceitos de design e inovação sustentável, sob a ótica da LEI Nº 12.305 Política Nacional de Resíduos Sólidos, com intuito de diminuir os impactos ambientais específicos de cada setor estudado.

**Casas forradas com latas no Brasil meridional**

**Karen Melo da Silva (\*)** [FURG - Universidade Federal do Rio Grande - Brasil]

O trabalho apresenta uma discussão sobre o significado cultural do repertório constituído por edificações de madeira forradas com placas metálicas, técnica amplamente difundida, não apenas nos ilhéus do município do Rio Grande, quanto em outras localidades da região. Além de apresentar a técnica, que inclui, dentre outros, a reutilização de material descartado, pelo processo de impressão de embalagens metálicas, particularmente interessa explorar a contemporaneidade dessa representação social e a contribuição dessas edificações à constituição da paisagem local. O estudo tem suporte metodológico no campo das ciências sociais aplicadas.

**Como a Biônica e Biomimética se relacionam com as estruturas naturais na busca de um novo modelo de pesquisa projetual**

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

Desde tempos antigos até a atualidade, os seres humanos tentam encontrar na natureza soluções sustentáveis que lhe permita viver com mais conforto. O Homem quando iniciou a ver a natureza, realizava sempre em observação a algum elemento natural. O observava, e obtinha algumas sugestões substanciais para depois construir seus artefatos e suas construções. Foi devido a esta necessidade que surgiu a Biomimética. Através da análise e da observação dos aspectos presentes no meio ambiente, perceberemos muitas influências com os projetos de design. O presente estudo refere-se a apresentar conceitos, e uma pequena revisão evolutiva da aplicabilidade da Biônica e Biomimética nos dias de hoje.

**Desenho de joias: uma reflexão para o design no setor joalheiro**

**Engracia Llaberia (\*)** [Universidade Anhembi Morumbi - Brasil]

Trata-se da questão do ensino do desenho, enquanto técnico e artístico, inserido nas etapas coordenadas da metodologia de projeto de design do produto do setor joalheiro no Brasil. Considera-se, assim, a criação de joias através do desenho mais do que como ilustração, mas como definição e representação dos parâmetros definidos no projeto de design, visto aqui como o de qualquer outro produto que se insere na área do design.

**Design sustentável com chapas planas de madeira reconstituída**

**Beatriz Martino Matos | Cainã Brinatti Guari (\*)** [Universidade Estadual Paulista - UNESP - Brasil]

Analisando a cadeia produtiva dos objetos, desde a extração de matérias-primas até o pós-consumo, observa-se altos impactos ambientais, tanto na produção, e utilização, como no descarte dos produtos. Assim, para um desenvolvimento sustentável, todas essas preocupações já devem ser assumidas na parte projetual dos produtos, afim de prever futuros impactos e poder minimizá-los. A pesquisa busca desenvolver e experimentar aplicações para os resíduos gerados durante a produção com madeira serrada de eucalipto. E incorporar teorias de design sustentável, estudando soluções projetivas utilizando chapas planas de madeira reconstituída através de estudos de encaixe para a construção de objetos.

**O Ecodesign aplicado no desenvolvimento de compósitos - Um estudo de caso na indústria de base de calçados**  
**Kelly Christine Maruch Artiaga (\*)** [Universidade UEMG- de Minas Gerais - Brasil]

Descrição de uma metodologia de design utilizada para aprimorar desempenhos e custos para bases de calçados à base de poliuretano, através dos princípios básicos do ecodesign, trazendo de volta ao ciclo produtivo um resíduo de alto desempenho que seria descartado. O objetivo é de adicionar pó de resíduo industrial de MDF, proveniente da indústria moveleira ao poliuretano, resultando em um compósito de melhor desempenho e menor custo. São descritos os passos necessários para o desenvolvimento do compósito e a sua aplicação em base de calçados.

**O processo de co-design na construção de identidades: o design de serviços e de interiores como instrumentais do design social**

**Stella Hermida | Lucy Niemeyer (\*)** [EBA- UFRJ - Brasil]

No artigo ora apresentado apresentaremos uma metodologia de projeto baseada na relação do design de interiores com o design de serviços, ambos como possíveis instrumentais teóricos do design social. Para tanto, entendemos o ambiente interno como um elemento de comunicação, cujas ações de projeto estariam num propósito comunicacional. A pesquisa se fundamentou no conceito de design para o desenvolvimento, proposto por Victor Margolin. Utilizamos como estudo de caso o prédio pertencente à Cooperativa Vale Encantado, no Rio de Janeiro, que realiza iniciativas econômicas promovendo a sustentabilidade ambiental e a inclusão social por meio de empreendimentos inovadores.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 6.6**

### Design e Carnaval. Uma experiência em Extensão Universitária em Design

**Claudio Roberto y Goya | Marcelo Selmini | Akira Souza Lamaguti** (\*) [Universidade Estadual Paulista UNESP - 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 Escola de Samba Coroa Imperial, no ano de 2014 e 2015. A parceria entre a Coroa Imperial iniciou-se em 2103 e a experiência acumulada no desfile anterior e a reflexão sobre o papel do Design permitiu uma rara experiência universitária, na construção do desfile de 2014, abarcando o ensino de design, a atividade projetual, atividades de pesquisa e a extensão universitária. Permitiu refletir sobre questões de metodologia e sobre o papel social do design como agente da mudança social.

### Diseño en la educación no escolar para la sostenibilidad

**Juan Manuel Henao Bermúdez** [Universidad de Caldas - Colombia]

Aquí se explora la relación entre cuatro ideas, para proponer una vía desde la enseñanza del diseño hacia la sostenibilidad ambiental. Primero, el diseño como tercera área del conocimiento, enfocada en la experiencia humana y la preocupación del hombre por su entorno. Segundo, el diseño para la sostenibilidad, donde quienes diseñan y las cosas diseñadas actúan como agentes de sostenibilidad a través de procesos de aprendizaje social. Tercero, la educación informal, el conocimiento que de manera libre y espontánea, se recibe a diario por las experiencias. Y cuarto, la sociedad del conocimiento y de la información en red, o cibercultura.

### Ecovilla Las Pircas [una propuesta para otro modo de habitar]

**Luciana M. Scherbosky Vañek** [Luciana M. Scherbosky Vañek - Argentina]

El nivel de polución del aire, el agua, el sonido y los paisajes refleja y representa cómo se vive y se proyecta la vida en cada sociedad. Como una alternativa concreta frente a una situación que debe ser repensada proyectamos ECOVILLA LAS PIRCAS con diseños contemporáneos y tecnológicos a partir de parámetros de permacultura, que engloba a la bioarquitectura. Nuestro objetivo principal fue crear urbanizaciones ordenadas y puras que funcionen como un ambiente propicio para la conexión con uno mismo y con el medio. El desarrollo de ECOVILLA LAS PIRCAS da cuenta de que es factible vivir actualmente en sociedad de manera sustentable sin negarnos a la tecnología como beneficio y herramienta.

### Habitar.es mínimo resiliente - Taller Virtual Arquisur 2014

**Rosana L. Gonzalez | Nadia Barba Sasía | Cecilia E. Corbella | Emiliano Mitri** [FAUD - UNC - Argentina]

En el marco del Taller Virtual en Red Arquisur 2014, en la FAUD-UNC, se planteó un ensayo proyectual. El mismo consistió en explorar un "Habitar mínimo permanente resiliente" superando el concepto de la dimensión mínima, entendiendo la vivienda desde las energías, los costos, los impactos,

el montaje, el consumo y el desmontaje MINIMOS, desde el momento de su concepción, uso y mutación. Se resolvió el habitar permanente desde lo morfológico, funcional, y tecnológico; a partir de exploraciones sobre los nuevos modos de habitar y sus transformaciones/adaptaciones a lo largo del tiempo; ¿Cuál es el máximo posible del habitar mínimo resiliente?

### Herramientas para un versátil profesional de la joya

**Inés Bermejo** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

En el mundo de la disciplina del diseño de joyas existen distintas categorías posibles de abordar. Su relación con el mundo de la moda, la tradición orfebre que le dio entidad en sus orígenes, y el mundo simbólico que gira alrededor de lo que comunica y de lo que lo constituye, obligan a pensar en una disciplina que se está resignificando en los últimos tiempos hacia una tendencia de profesionalización de la materia y de versatilidad del diseñador. Requiere entonces de una elaboración de propuesta académica que permita brindar al estudiante herramientas integrales para el mercado laboral incipiente.

### Jeans: Beneficiamentos Sustentáveis

**Paola de Lima Vichy | Ana Paula Lima de Carvalho | Millena Venancio** (\*\*\*) [SENAI CETIQT - Brasil]

Esse artigo tem como objetivo expor soluções sustentáveis na área de beneficiamentos têxteis na produção de jeans no Brasil. O trabalho é resultado de um projeto de conclusão do curso de Design de Moda, como solução apresenta uma coleção jeanswear verão 2015/2016, para mulheres joviais que buscam conforto e praticidade no dia a dia. Após pesquisas de campo e bibliográfica sobre beneficiamentos para o jeans, foram sugeridos processos que mais se adequassem à proposta da sustentabilidade, como também foi realizada uma análise comparativa desses beneficiamentos em relação aos tradicionais, assim foi projetada a coleção com menos dano ao meio ambiente.

### La Arquitectura Moderna en Guayaquil (1950-1970): Adaptabilidad

**Mónica Hunter** [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

La arquitectura moderna puede ser estudiada desde varias perspectivas, resulta de gran interés el poder evidenciar en edificaciones la aplicación de los principios propios de dicha arquitectura pero hay un aspecto que resulta de gran interés, que es identificar como se adaptaron las propuestas de diseño a las características propias que son particulares de una región. Hay diversos estudios próximos a ésta perspectiva en América Latina, en donde analizan este proceso de adopción de los criterios y adaptación propia; en el presente estudio se pretende visualizar este proceso que se manifestó en otros países y además evidenciar la adaptación de la arquitectura moderna en Guayaquil.

### O design e a produção artesanal: Produtos de papel machê

**Kelvin Borges Mendonça** (\*) [UNESP - Brasil]

O Projeto de Extensão Labsol, Laboratório de Design Solidário, possui como principal proposta, o desenvolvimento de ações

conjuntas entre o design e o artesanato como patrimônio cultural. O Labsol trabalha através dos conceitos de Sustentabilidade, Ecodesign e Economia Solidária e atende grupos e comunidades de artesãos orientando e qualificando seus produtos, além de promover projetos e ações que agregam e melhoram os seus processos produtivos, tendo em conta a cultura e a comunidade local. Dentre os projetos, encontra-se a COOPEG-Cooperativa Pérolas do Guarujá. A Cooperativa comercializa produtos artesanais elaborados a partir de resíduos que seriam descartados, como o papel reciclado.

## IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO

### OBSERVATORIO DE TENDENCIAS

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 7.3**

### A evolução histórica da alfaiataria: trajés, saberes, métodos e relações de trabalho

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

Este artigo tem origem em uma pesquisa que buscou conhecer os saberes tradicionais do alfaiate bem como as dificuldades que incidem sobre a preservação desses saberes e sobre a sua transmissão. Uma revisão bibliográfica e uma pesquisa de campo compuseram a metodologia qualitativa adotada. O presente artigo objetiva apresentar resultados da revisão bibliográfica empreendida e que tratou do desenvolvimento histórico da alfaiataria. Ele se constitui dos primeiros registros impressos da alfaiataria, da evolução do traje masculino, da alfaiataria artesanal e do prêt-à-porter, da hierarquia nas oficinas e das relações de trabalho, do processo de ensino e aprendizagem na alfaiataria e dos desafios da alfaiataria artesanal no século XXI.

### Amarras del nudo al diseño

**Leticia Duarte** [Escuela Universitaria Centro de Diseño - Uruguay]

Proyecto de experimentación textil que se realizó en el Taller de Tejido de Punto de la carrera Técnico en Vestimenta, dictada en la Universidad de Trabajo del Uruguay. El objetivo específico del taller es la realización de una prenda de punto en todos sus aspectos técnicos. En busca de nuevas temáticas que inspiren y despierten la creatividad en los estudiantes, se pensó en una técnica como el tejido por reserva sobre tejido de punto a máquina, para desarrollar una colección de swatches que sirvan como insumos para el posterior desarrollo de una colección. El tejido por reserva se conoce con diferentes nombres según su lugar de origen. En latinoamérica se denomina AMARRAS, de ahí el nombre del proyecto que busca el desarrollo de una técnica aplicando investigación, diseño y tecnología.

### Asesores de imagen, personal shoppers y fashion bloggers, nuevos campos laborales del diseño de modas

**Silvana Mariela Garcia Varela** (\*\*) [Instituto DIM Diseño, Imagen y Moda. - Argentina]

La moda tiene hoy, de la mano de la tecnología, la mayor exposición de los últimos tiempos. Los protagonistas individuales y anónimos, dictan las nuevas tendencias. La moda

es una necesidad de expresión y desarrollo personal. Formar diseñadores de moda multidisciplinarios, capaces de desempeñarse en nuevos campos de acción laboral, presupone una actualización del desarrollo de contenidos dentro de la formación profesional, que acompañe la evolución social y logre satisfacer las necesidades y el desarrollo cultural. Una visión global y cosmopolita, una nueva mirada evolucionada sobre la formación de diseñadores de modas en las sociedades actuales.

#### Moda en una sociedad de consumo e implicancias en el Diseño

*Carolina Nicoletti* [Duoc UC - Chile]

Este trabajo surge de la necesidad de traspasar los límites que enmarcan los análisis de las propuestas de modas y tendencias que dirigen el desarrollo de diseño. Se estudia a la moda como un producto simbólico cultural propio de nuestra sociedad, analizando como estamos influenciados por de este fenómeno. La ideología, el mercado y el producto (y/o servicio) se decodifican para entender el entramado socio-cultural que configura el marco del sistema de la moda. La invitación es pensar en diseño desde el hemisferio sur, abrir el diálogo en torno al rol del Diseño como producto social en la cultura Sudamericana.

#### Práctica profesional en el área de investigación de tendencias de consumo y diseño

*Mariela Favero* | *Carla De Stefano* (\*\*) | Alicia Adriana Velazco [Instituto Palladio - Argentina]

Proyectar un espacio curricular para el cierre de la formación académica de los alumnos en la carrera Tecnicatura Superior en Diseño y Producción de Indumentaria, donde se brinde experiencia de práctica profesional en el área de investigación de tendencias de consumo y diseño. La materia se articula en tres bloques que buscan propiciar un espacio para reconocer en el contexto social, histórico y cultural el devenir de las tendencias de consumo, asimismo ofrecer metodología para el análisis y la interpretación de las tendencias vigentes del Diseño de Indumentaria y su selección y adaptación a rubro específico del mercado local.

#### Um cenário social do Design de moda na contemporaneidade

*Lucia Acar* (\*\*) (\*\*) [Instituto Zuzu Angel /Universidad Estacio de Sa - Brasil]

A visibilidade e a performance como marcas do contemporâneo, cada vez mais abolem modelos e regras sociais, que se tornam cambiantes e são substituídas por uma autonomia do indivíduo que busca seu próprio reconhecimento, uma cultura do SELF, que os estimula a serem empresários de si mesmos na busca de sucesso e visibilidade. Isso faz com que o design de moda possa ser considerado como uma vanguarda da vida cotidiana nas metrópoles e faz com que ele esteja presente onde fomenta e é fomentado, em todos os meios de comunicação e informação ditando modos e definindo os parâmetros de beleza e estilos de vida contemporâneos. Um vetor de possibilidades e realização.

#### IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES [A]

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 7.6**

##### “Playa Ancha a la vista”

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

Esta ponencia da cuenta del avance del proyecto “Playa Ancha a la vista” (Fondo de Investigación, Convenio de Desempeño UPA 1301, Universidad de Playa Ancha, 2015) que tiene como propósito realizar un levantamiento de información de este barrio de la ciudad de Valparaíso y su objetivo es contribuir a poner en valor los elementos identitarios de esta comunidad. Playa Ancha concentra la mayor población en un territorio de gran extensión y manifiesta un discurso de autonomía que se expresa en la frase “República Independiente de Playa Ancha”. El proyecto utiliza enfoques cualitativos y cuantitativos para recoger testimonios motivados por medio de imágenes que se obtuvieron en la investigación preliminar (2014). El medio de comunicación son las redes sociales.

##### As marcas de gado da Região Platina: apropriações simbólicas e identitárias

*Rafael Klumb Arnoni* (\*\*) [IFSul - Brasil]

As marcas de gado utilizadas na Região Platina, caracterizam-se por assumir funções simbólicas e identitárias para além de sua utilização tradicional como identificadoras de posse. Estas marcas, consideradas neste trabalho como criações de um design popular, espontâneo ou vernacular, são ressignificados na forma de elementos memoriais, marcas comerciais ou como símbolos que identificam a ligação de seus utilizadores com a produção pecuária ou com a vida do campo. Temos por objetivo apresentar as marcas da Região Platina, alguns apontamentos sobre suas características, apresentando essas novas funções, e discutir seu papel nas representações culturais platinas.

##### Diseño y estudios de género

*Griselda Flesler* [FADU-UBA - Argentina]

En esta ponencia se expondrán algunas herramientas teóricas y metodológicas de la teoría feminista y estudios de género para la reflexión en las aulas universitarias sobre los procesos de producción, circulación y consumo del Diseño. Se visibilizarán algunos@s diseñador@s y prácticas excluid@s del discurso teórico e historiográfico dominante del diseño. Se establecerá una crítica a los discursos dominantes del campo del diseño y sus prácticas desde un enfoque local y latinoamericano con el objetivo de brindar diversas miradas y multiplicar los discursos sobre la disciplina. Se aportarán algunos conceptos de la crítica feminista poscolonial y se analizarán los estereotipos del diseño latino, más allá de las tres “C” (Color- Curvas- Calor).

##### El Diseño Gráfico como herramienta de vinculación con la colectividad mediante el buen uso de Políticas Públicas Ecuatorianas

*Diego Topón* | *Andrés Alexis Cevallos Márquez* |

*Wilson Guamán* | *Homero Felipe Torres Yépez*

[Universidad Metropolitana del Ecuador - Ecuador]

La Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Metropolitana del Ecuador, se vincula con la sociedad a través de programas

de investigación que posean técnicas investigativas influyentes en campos humanísticos y artísticos ayudando articular expresiones simbólicas enfocadas en el Plan Nacional del Buen Vivir a través de un estudio de cátedras como identidad e imagen global que permitan articular ejes de aplicación, que mediante la praxis profesional lleven al estudiante a aplicarlo en áreas del conocimiento académico ayudando en el desarrollo interpersonal de saberes y al crecimiento de la realización de medios comunicacionales que fortalezcan las Políticas Públicas.

##### El diseño integral: moda, indumentaria, textiles

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

La ponencia enfoca la convergencia conceptual y procesual entre el diseño de moda, el diseño de indumentaria y el diseño de textiles, valorando los antecedentes de la historia de la indumentaria, con énfasis en la realidad peruana del vestuario de las fiestas andinas tradicionales. Con estos fundamentos, se presenta una metodología de uso de fuentes, como parte integrante de una creación estratégica de moda, siguiendo las dos líneas alternativas de desarrollo: del diseño de moda al diseño de indumentaria y de textiles y al revés, desde el diseño de textiles hasta el diseño de moda, explicando sus particularidades, razones e intervenciones en el proceso formativo de diseñadores.

##### Fotografía de autor en Argentina

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

La ponencia plantea reflexionar acerca de lo que significa la fotografía de autor en Argentina y de qué manera se vincula este tipo de fotografía con el lenguaje documental y artístico. Para ello me voy a centrar en el trabajo de cuatro exponentes argentinos quienes representan -a mi modo de ver- cuatro maneras diferentes de abordar la fotografía de autor. Se trata de artistas emblemáticos que abordan este lenguaje desde perspectivas muy distintas pero que tienen un denominador común: utilizar este soporte como una herramienta para expresar ideas y sentimientos sobre el mundo.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 7.6**

##### Design em defesa das racionalidades periféricas:

##### Uma questão de interpretação

*Caio Henrique Corrêa Paiva* (\*\*) [Fucapi - Brasil]

Esta conferência é uma reflexão teórica relacionada aos temas design e cultura que teve como base a análise dos objetivos do artigo “Design e Cultura na região norte do Brasil: Ideias para fertilizar o debate”, publicado no livro “Pesquisa em Design no Amazonas: Ideias, desafios e perspectivas”, cujo autor é o professor Dr. Alexandre Santos de Oliveira. Por meio de interpretações relacionando autores ligados ao campo do ensino do design e aos estudos sobre a cultura e os processos sociais, a conferência questiona a defesa das racionalidades periféricas no campo do design como posicionamento político-ideológico em meio ao embate entre posicionamentos hegemônicos e contra-hegemônicos relacionados aos processos sociais e culturais.

### El Diseño Gráfico como estrategia de vinculación con las instituciones en la región

**Amarilis Elias** (\*\*) [Universidad de Zulia - Luz - Venezuela]

En el Programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Zulia, se establecieron vínculos para colaborar en el rescate del Parque Zoológico Metropolitano del Estado Zulia, con la finalidad de apoyarlos en el rediseño de una identidad acorde a la institución y a los nuevos tiempos, acompañada de las piezas de publicidad exterior, para el relanzamiento en la comunidad del Parque Zoológico, la vinculación también comprendió la realización de estudios, investigaciones y asesoría técnica para desarrollar un sistema señalética acorde a las necesidades del zoológico, para facilitar los recorridos a los visitantes y por último se trabajó en un nuevo sitio web con la finalidad de guiar e informar a los usuarios del parque y al público en general.

### Experiencia metodológica del museo itinerante "Santander revive su historia" instaurado en un centro cultural de la ciudad de Bucaramanga – Santander Colombia

**Carolina Raigoza** | **Norberto Diaz** [Universidad Manuela Beltrán - Colombia]

El grupo de investigación GIACODI en artes, comunicación y diseño ha venido desarrollando réplicas de vestuario, mobiliario y productos audiovisuales y presentó una convocatoria con el Ministerio de Cultura para realizar un museo itinerante en un centro cultural de Bucaramanga, realizado en agosto del año 2013. Dentro de las actividades desarrolladas unidas a la exposición de la colección, se ejecutaron performance y talleres con niños. Se pretende dar a conocer la experiencia y metodología aplicadas, en el congreso Latinoamericano de Diseño y mostrar el alcance que pueden tener los temas culturales e históricos dentro de un grupo de investigación interdisciplinar.

### Fibras textiles y técnicas de tejido ancestral vigentes en la comunidad indígena U'WA, ubicada en la Sierra Nevada del Cocuy y Cubara.

**Angela Liliana Dotor Robayo** | **Christian Camilo Caicedo Moreno** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

Esta ponencia muestra parte del proyecto de investigación del grupo Proyecta, que busca conocer y realizar el inventario de las técnicas de tejido y construcción de producto de fibras naturales elaborado con técnicas ancestrales vigentes en la comunidad indígena UWA, grupo que vive un proceso de aculturización pero que lucha y se resiste a perder sus tradiciones. En este estudio se encontró el uso de fibra de fique, algodón, y corteza de árbol, produciendo cestería, hamacas, mochilas o redes, de forma manual, en telar o en red, según sus usos, productos que además de ser elaborados por tradición tienen una verdadera resignificación para la construcción del patrimonio cultural.

### Identidades juveniles: ciudad de las Lolitas

**Sandra Amelia Martí** | **Enrique Bonilla Rodríguez**

[Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, Ciencias y Artes para el Diseño - México]

Este texto concentra su mirada en la ciudad, como espacio que alberga a grupos sociales con peculiares formas de pensar, sentir y obrar. Específicamente se observa y entrevista a una comunidad de jóvenes del Distrito Federal, México, las

denominadas Lolitas, las cuales son representativas de los nuevos grupos urbanos que pertenecen a sistemas de mundialización social. Observamos cómo estos jóvenes interactúan en aquellos espacios urbanos donde se reúnen y en los cuales ellos mismos suscitan variados movimientos y ocupaciones transitorias que dan lugar a mapas móviles. La ciudad de las Lolitas, son parte, de la atmósfera urbano-cultural, que se exhiben nómadamente.

### La lógica del Diseño como estrategia para la apropiación social del patrimonio cultural.

**Felix Augusto Cardona Olaya** (\*\*) [Universidad Antonio José Camacho - Colombia]

La información y la interacción constituyen variables que propician la apropiación social de los bienes del patrimonio cultural por habitantes de un territorio. Fenómeno que implica la definición, o al menos poner en discusión, nuevas y mejores formas de proyectarlo al utilizar tecnologías de la información y la comunicación, en referencia a las dimensiones transversales que enmarcan las sensibilidades de contexto y una lógica de diseño proyectual sobre el mismo.

## IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES [B]

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula 6.4**

### Enseñanza del proceso de la identidad desde nuevos paradigmas de pensamiento

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

Se pretende mostrar nuevas maneras de concebir y crear la realidad aplicándolas al diseño. Lo primero es describir lo que hemos denominado Proceso de Identidad. Después describir, cómo es que hemos aplicado estos nuevos paradigmas de pensamiento, - el Pensamiento Sistémico y el Pensamiento Complejo - para describir éste proceso. Y por último se pretende describir algunas ideas desarrolladas para la enseñanza, divulgación y difusión de los mismos. Estas técnicas incluyen el uso de la etnografía, análisis de películas y videos que versan sobre ciencia ficción, entre otros. Así que este trabajo versa sobre Investigación aplicada, metodologías y técnicas innovadoras de diseños.

### La indumentaria como símbolo de distinción social de la mujer criolla, mestiza, e indígena en la Real Audiencia de Quito. Período 1520 a 1830.

**Taña Escobar** (\*\*) [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

La indumentaria como elemento simbólico de distinción social constituye el "cuerpo de representación" de las clases sociales que se construye a partir del contexto histórico, sociocultural y sociopolítico. Así, la presente investigación determina la relación entre el indumento femenino, la clase social y su significación con el vestir en la Real Audiencia de Quito durante el período de 1520 a 1830. Explorar las condiciones sociales necesarias para el desarrollo del indumento en la época colonial permite construir una memoria histórica del indumento para la mujer criolla, mestiza e indígena, el mismo que interpretado desde el lenguaje simbólico tributa a la significación del vestido.

### Modernos sin modernidad. Arquitectura de Guayaquil (1929-1950)

**Florencio Compte** [Facultad de Arquitectura y Diseño.

Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

El proceso de reconstrucción de Guayaquil luego del Gran Incendio de 1896 se orientó hacia la arquitectura neoclásica que se desarrolló gracias a la exportación cacaotera que permitió que llegaran nuevos materiales de construcción, técnicas menos artesanales y técnicos y mano de obra calificada. Sin embargo, la crisis mundial de 1929 junto con el derrumbe de la producción cacaotera determinó que no se pudieran desarrollar grandes obras de arquitectura y las que se hicieran adoptaran tempranamente patrones compositivos propios de la arquitectura moderna, dentro de un país aún ligado a sistemas de producción agrícola y aún alejado de la modernidad.

### Monumentos conmemorativos del noroeste argentino

**Maria Alejandra Uribio** | **Pamela Malaga** | **Myriam Teresa Rodriguez** [Facultad de Arte U.N.T - Argentina]

Conocer lo que somos, dónde vivimos de dónde venimos requiere una serie de saberes, desde distintas circunstancias para ello nada mejor que recurrir en la docencia a las fortalezas que nos transmiten los monumentos públicos, mudos testigos de épocas y tendencias. En el devenir del tiempo se suceden etapas diferentes, que dependen de sus protagonistas y las influencias propias de la naturaleza, de los intereses de quienes ejercen un liderazgo político y de corrientes externas que se introducen para enriquecer o torcer el cause de los emblemas imperantes. Sumamente interesante resulta el estudio de las diversas modificaciones.

### O desenvolvimento da identidade visual de um estande para uma importante feira científica

**Henrique Lopes Silva Santos** (\*) [Inky Design - Brasil]

O laboratório gráfico Inky Design "Prof. Dr. José Luiz Valero Figueiredo" atuou na confecção da identidade visual do estande da FAAC-UNESP durante a Semana Nacional de Ciências e Tecnologia. O evento contou com a presença de mais de 10 mil jovens e entusiastas, tornando-se um ambiente repleto de possíveis vestibulandos. Com isso em mente, a equipe propôs uma série de artes gráficas com o intuito de captar o interesse desses indivíduos para a vida acadêmica do campus de Bauru. O projeto resultou não só numa maior integração entre o laboratório, a diretoria da FAAC e a comunidade mas também fez com que a equipe aplicasse e ampliasse todo o seu conhecimento teórico já adquirido na UNESP.

### Puebla, Capital de Innovación y Diseño

**Michel Chain** [Honorable Ayuntamiento de Puebla - México]

El objeto de la presentación es explicar como, de manera colaborativa y generando una vinculación de "triple hélice" entre la academia, la iniciativa privada y los tres niveles de Gobierno (Federal, estatal y municipal), la Ciudad de Puebla busca explotar sus principales características (ubicación geográfica, seguridad pública, gobernabilidad, infraestructura, adecuado manejo de los recursos públicos, comunidad universitaria relevante y un enclave industrial de alcance global) para impulsar a la innovación y el diseño como los principales catalizadores para transitar de una economía basada en la

industria y los servicios tradicionales a una de mayor valor agregado y servicios avanzados en torno al diseño.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula 6.4**

**La construcción de la identidad del Diseño en los espacios de formación: tensiones, disputas y posibilidades en relación al contexto local**

*María Pía Reynoso | Daniela Reynoso | Soledad Simon*  
[Universidad Provincial de Córdoba - Argentina]

Desde las cátedras de los Espacios orientados (de Diseño gráfico y Diseño de indumentaria) y la cátedra de Estética de la licenciatura en Diseño de la Universidad Provincial de Córdoba proponemos una serie de ejercicios analíticos que permiten abordar los diferentes territorios que conforman y constituyen la identidad del diseño, tanto desde su hacer, su relación con la sociedad, la técnica y su rol social. Territorios que son próximos y cercanos, que son palpables y fundamentales para el desarrollo de la disciplina del diseño entendida desde una mirada interdisciplinaria, local y crítica.

**La Tawa Chacana: Grid tipográfico del diseño precolombino**

*Eduardo Adolfo Villamizar Duarte* [Universidad de Santander Sede Cúcuta - Colombia]

En el génesis de la geometría sagrada, el cuadrado es el primer elemento significado, signo del vacío, morada del espíritu, principio de la creación, el que al moverse desde el centro a la periferia crea la línea curva, el círculo, elementos que conforman la Tawa Chacana, cosmos, alba y estructura de un sistema de diseño y representación gráfico, no sólo andino, sino universal, patrón de sus identidades visuales y soporte de comunicación intercultural de carácter estético, científico, astronómico, político, matemático, agronómico y religioso en el mundo amerindio, grid tipográfico de la imagen precolombina.

**Los diseñadores industriales argentinos, el vínculo con el Arts & Crafts y sus corrientes herederas, a partir de las crisis del 2001**

*Alejo García de la Cárcova (\*\*)* [Universidad de Palermo - Argentina]

Los diseñadores industriales argentinos arriesgan a desarrollar emprendimientos independientes, con producciones de pequeñas series o piezas únicas. Esto ocurre a causa de la escasa industrialización y los vaivenes económicos; o como decisión personal, más allá del contexto desfavorable; e influenciados por las corrientes y movimientos estudiados en las asignaturas de Historia del Diseño Industrial, vinculados con ese modelo de fabricación. Este, recuperado por los miembros del Arts & Crafts inglés, mediando el siglo XIX. A partir de allí, y a lo largo del siglo XX, diversas corrientes, movimientos o grupos de diseñadores, heredaron – directa o indirectamente – dicho modelo de producción.

**Reconstrucción de imaginarios olvidados en la formación de comunicadores visuales**

*Jorge Eliécer Camargo Lamo* [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

Bogotá ha tenido una enorme expansión en los últimos 60

años. Muchos de los imaginarios precolombinos que se conservaban en áreas rurales que hoy son urbanas se han olvidado, al punto que hoy en día casi nadie tiene idea de que existieron. Estos imaginarios tienen una estrecha relación con el territorio, sus dinámicas ecológicas y su conservación. Estos relatos están siendo recopilados en un proyecto de investigación que busca, desde el Diseño y la comunicación visual, generar estrategias para su difusión. Una parte constitutiva del proyecto reside en el trabajo en clase, donde los estudiantes generan propuestas a partir de los datos recopilados y se involucran activamente en su desarrollo.

**Región Mágica: un proyecto digital pedagógico para la conservación de la tradición oral**

*Carlos Gutiérrez* [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

La investigación de la academia en América Latina debe contribuir a la conservación de la cultura de cada uno de sus países. Una expresión comunicativa que tiende a desaparecer es la tradición oral. Así, este proyecto busca implementar una estrategia pedagógica para la conservación de esta manifestación cultural tan representativa en Colombia.

**Tipografia no espaço urbano: Algumas definições metodológicas sobre o estudo exploratório das paisagens tipográficas pelotenses**

*Daniela Brisolará (\*)* [IFSul - Brasil]

Este trabalho objetiva apresentar algumas das principais definições metodológicas da pesquisa "Paisagens tipográficas pelotenses estudo exploratório sobre a tipografia no espaço urbano": o estabelecimento do mapa de rotas e zonas e das fichas de catalogação e análise. A referida pesquisa tem como objetivo investigar os diferentes tipos de paisagens tipográficas em determinadas regiões da cidade de Pelotas/RS/Brasil visando uma melhor compreensão da tipografia enquanto informação histórica e cultural.

**IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES [C]**

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula: Subsuelo 1**

**La arquitectura del "Gran Cacao"**

*Claudia Peralta* [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

Casas de hacienda de la zona baja de la cuenca hidrográfica del Guayas (1880 – 1920). Aproximación histórica y tipológica a las casas de hacienda cacaotera que se construyeron en el área baja de la cuenca hidrográfica del río Guayas (1880 – 1920), zona donde se produjo el cacao fino de aroma. Fueron edificadas a raíz de los viajes que realizaron los "Gran Cacao" a Europa quienes al volver las transformaron en verdaderos palacetes donde realizaba su trabajo y vivía disfrutando de comodidades y lujo al igual que en las grandes mansiones urbanas.

**La Revolución silenciosa**

*José Silvestre Revueltas Valle* [Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco. - México]

Los objetos trascienden el comportamiento y la vida de las

sociedades, las revolucionan, las hacen más dependientes de la moda que en anteriores estadios de la historia humana. La revolución silenciosa hace un análisis de los distintos objetos que se integraron a la cotidianidad de la ciudad de México en la década de los cincuenta del siglo pasado, en los cuales arquitectura, diseño gráfico, cine, electrodomésticos, intercambiaron con sus usuarios para llevarlos a una nueva realidad. Este análisis partió de la visión de distintas disciplinas entre las cuales además de diseñadores, estuvieron presentes sociólogos, comunicadores, filósofos.

**Lota Sorprendente, Un Diseño para potenciar el turismo local- regional.**

*Luz Vargas | Daniela Fica* [Instituto Profesional Duoc UC - Chile]

El objetivo planteado para esta actividad es "Conocer y Potenciar el Patrimonio Histórico Minero de Lota, rescatando el valor cultural mediante el Desarrollo de espacios turísticos por estudiantes de la Escuela de Diseño de Duoc UC – Concepción". Se identificaron oportunidades de intervención espacial en un proceso en conjunto con la Corporación Baldomero Lillo y docentes guías de talleres de Diseño de Ambientes. Las problemáticas definidas fueron diseñar Tour Geominero, innovación en el país, habilitación pueblo minero – centro de eventos, abriendo a la comunidad en exposición – venta de productos zonales y desarrollo de mobiliario urbano – señalética en el Parque Lota.

**Proyecto NODO iDI. Foco de exploración de la identidad territorial transferida al vestido.**

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

Nodo iDI (con "i" identidad, con "D" de Diseño e "I" de Indumentaria o Industrial o Investigación o Innovación), es un proyecto colectivo de investigación continua, que busca desentrañar las claves de un lenguaje marplatense, basado en la articulación estratégica de la identidad, con el diseño, la producción y las formas del consumo, en nuestro territorio, como estrategia de desarrollo local. Esta ponencia busca hacer visibles los resultados de este proyecto académico, que, desde 2011 a la actualidad, ha arrojado 4 colecciones, basadas en relatos de identidad local, elaborados por los alumnos, que, traducidos y sostenidos en sistemas de claves, rasgos y repertorios de cualidades formales, de uso, materiales y técnicos, se constituyen en lenguaje propio.

**Tradução Cultural e Ensino do Design: interferências e impertinências**

*Alexandre Oliveira (\*)* [Faculdade Fucapi - Brasil]

Este trabalho tem como objetivo discutir o conceito de tradução cultural e as oportunidades para pensar o ensino do Design. Utilizando-se de uma pesquisa bibliográfica de matriz qualitativa, o estudo foi desenvolvido utilizando-se de uma abordagem crítica no que respeita à leitura e interpretação dos textos. Os resultados indicaram a necessidade de construção de novos pressupostos metodológicos, com vistas à consecução de um ensino do design que dialogue com as especificidades culturais.

### Volviendo visible el valor cultural de las artesanías de Tunuyán, Mendoza

**Laura Torres | Laura Braconi | Adolfo Marchesini** [Facultad de Artes y Diseño- Universidad Nacional de Cuyo - Argentina]  
El departamento de Tunuyán, ubicado al oeste de la provincia de Mendoza, es un lugar privilegiado por la naturaleza y es un centro turístico importante por su vitivinicultura de alto nivel. Además, posee un patrimonio histórico y cultural significativo y su comunidad, expresa estos valores en su folclore y sus artesanías. En este contexto se desarrolla una experiencia de vinculación entre la FAD-UNCUYO y la Municipalidad de Tunuyán. El objetivo fue transferir herramientas de comunicación y diseño a los artesanos de Tunuyán, para fortalecer, mejorar y potenciar los productos que ofrecen en el mercado regional.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula: Subsuelo 1**

### Desarrollo de tipografías basadas en la tradición: la Virgen de la Elevación - Ambato

**Pablo Vélez Ibarra** [Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato - Ecuador]

En Ecuador no existe una cultura de creación, diseño y producción de tipografías. Se utilizan tipografías ajenas al contexto, realidades y/o culturas ecuatorianas. En este proyecto se construyó un modelo de alfabeto a partir del análisis simbólico y gráfico del cuadro de la Virgen de la Elevación. Se crearon dos propuestas tipográficas para esto se realizaron bocetos a mano de cada letra, para luego pasar a la digitalización de cada una de ellas (mayúsculas, minúsculas, números y símbolos para el teclado) en el programa Adobe® Illustrator® y finalmente importar estas letras en el programa FontLab®, posteriormente y luego de realizar pruebas de impresión se un alfabeto completo.

### La dimensión social del campo del diseño en Latinoamérica. Ideología, debates y actores

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

Esta ponencia muestra el estado actual de la investigación, particularmente los avances en: estado de la cuestión; problema; objetivos; hipótesis; metodología; marco teórico; previo, al acercamiento a teorías y/o discusiones de diseñadores en su producción escrita (textos en o traducidos al español) difundidos en Latinoamérica, que aborden conceptualmente lo social en el diseño. Por tanto se centra en lo discursivo y no las intervenciones o casos que se autoinscriban 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.

### Perspectivas del Territorio para el Diseño

**Herman Amaya Tellez | Carlos Andrés Aranda Camacho** [Universidad Santo Tomas - Colombia]

El diseño en múltiples ocasiones se ha de encontrar inmerso en procesos que están ligados al territorio y las identidades culturales. Por lo tanto, el territorio debe ser visto más allá de lo tangible, reconocer la importancia de las relaciones socio-culturales que se suscitan dentro de él, donde muchas de ellas tienen como epicentro el patrimonio cultural y/o natural, lo que

ha permitido el surgimiento de denominaciones de origen y Turismo Cultural, los cuales se encuentran ligados a los oficios tradicionales artesanales, la cultura culinaria, centros históricos, costumbres, entre otros, razón por la cual es preciso comprender las diferentes perspectivas del territorio para el diseño.

### Promoción cultural que contribuya a la preservación, protección, empoderamiento y visibilización de las comunidades negras asentadas en el Distrito de Barranquilla

**Carlos Rada** [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]  
El proyecto se encaminó a resolver el siguiente problema: ¿Cómo lograr la cualificación de las expresiones culturales de las comunidades afropalenquera asentadas en el Distrito de Barranquilla? Planteando como objetivo el de orientar hacia una formación integral a las comunidades negras asentadas en el Distrito de Barranquilla para contribuir a la preservación, empoderamiento y visibilización de las mismas. Se utilizó metodología cuantitativa de nivel descriptivo. La investigación obtuvo como resultados teóricos la sistematización de fundamentos sobre la riqueza cultural; resultados prácticos como el diagnóstico de la situación actual de dichas comunidades y el aporte de una propuesta académica de formación

### Socialización y aplicación de los recursos digitales para la conservación de la memoria histórica de Pereira Colombia

**Franklyn Molano Gaona** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

La ponencia tiene como propósito describir el proceso de cómo fue la investigación y trabajo de producción de carácter audiovisual, que lideró el Programa de Comunicación Audiovisual y Multimedia, que tuvo como objetivo reseñar los personajes de Pereira, los cuales desde su quehacer cotidiano y trabajo colectivo, ayudaron a forjar la memoria de la ciudad. El resultado es que las nuevas generaciones conozcan quiénes fueron los líderes y los protagonistas de la historia por medio de la creación de la página [www.pereira150lideres.com](http://www.pereira150lideres.com) como una herramienta de enseñanza al interior de aula donde los estudiantes pueden apreciar el impacto del trabajo

### Turismo + Desarrollo + Territorio + Mendoza y más

**María Alejandra Ricciardi Moyano | Laura Braconi** [Universidad Nacional de Cuyo. Universidad del Aconcagua. Mendoza - Argentina]

Mendoza es un territorio turístico. El turismo entonces, presenta la principal industria y fuente de ingreso para sus habitantes y pequeños productores. El Área de Vinculación Productiva de la Facultad de Artes y Diseño (UNCuyo) intervino en sus cadenas de desarrollo productivo, junto al Ministerio de Turismo de la Provincia y emprendedores asociados. Se trabajó con la interacción de profesionales, alumnos y cooperativistas. Este proyecto se desarrolló con equipos de diseño, conformados por alumnos avanzados y egresados. Se mejoró la identidad, el sistema de productos y el equipamiento.

### RELACIONES ENTRE: DISEÑO, ARTE Y ARTESANÍA

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs. | Aula: 6.3**

### Diseño ¿para qué?

**María Alejandra Ricciardi Moyano** [Universidad Nacional de Cuyo. Universidad del Aconcagua. Mendoza - Argentina]

Actualmente el diseño debe asumir un debate interno, entre la postura tradicional racionalista y la realidad actual. El gran desafío implica estar atentos a las variables, prepararnos para ser consistentes, libres y definitivamente creativos. La respuesta desde el Diseño estratégico, es capaz de detectar las oportunidades y apoyar al desarrollo local. Este trabajo muestra un recorrido de 20 años, con experiencias de intervenciones de diseño en artesanos de Mendoza. Se describe una metodología que colaboró de manera eficiente con el sector socio productivo de estos actores.

### El confuso vínculo entre el arte, la artesanía y el diseño

**Jose Maria Doldan** (\*\*\*) [Universidad de Palermo - Argentina]

Lo que esta ponencia pretende es clarificar el confuso vínculo entre diseño, artesanías y el arte. Los que estamos en diseño asistimos azorados a un vínculo confuso, cambiante y ambiguo. No se ha logrado superar aun el paradigma para categorizar la producción: las "Bellas Artes" y las "Artes Aplicadas", o "Artes Menores". El tema relevante, se da en la mitad del Siglo XX, cuando el diseño cobra identidad propia, es reconocido como disciplina autónoma y pasa a ser el tercero en discordia de este vínculo inasible. Y es aquí donde los diseñadores se preguntan: ¿de qué lado estamos? ¿Somos Bellas Artes? ¿Somos Artes Aplicadas? La ponencia trata de dar respuestas a estas preguntas.

### Indumentaria y visibilización. Transformaciones y continuidades en la vestimenta de la mujer Chibuleo (1990 - 2014)

**Aylen Medina** [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

El presente trabajo se propone investigar la indumentaria, las transformaciones y continuidades en la vestimenta de la mujer Chibuleo interpretada como elemento visibilizador de la cultura y testimonial de los cambios socioculturales y políticos de este pueblo en el marco de un Estado ecuatoriano intercultural y plurinacional en los últimos 25 años, desde el levantamiento indígena de 1990 hasta el 2014. Se plantea un estudio cualitativo de la vestimenta, sus transformaciones formales, funcionales y su uso sociopolítico mediante un registro de campo sustentado en la teoría que permita construir una memoria histórica colectiva del país con la indumentaria como protagonista.

### Laboratório de Design Solidário da UNESP Bauru

**Cláudio Roberto y Goya | Tatiane Kaori Amano | Kelvin Borges Mendonça | Mariana Sanches | Akira Souza Iamaguti** (\*) [Universidade Estadual Paulista UNESP - Brasil]

O Laboratório de Design Solidário - LabSol - do Departamento de Design da FAAC Unesp Bauru, é um Projeto de Extensão Universitária criado em 2007 proporciona aos alunos do Curso de Design a possibilidade de entrar em contato com as atividades de projeto e as reais necessidades do mercado através do desenvolvimento de Projetos de Design embasados nos conceitos de Economia Solidária, Dialogicidade, Ecodesign e Sustentabilidade. Além da extensão universitária, oferecendo apoio às comunidades e produtores de artesanaria

to, o Labsol incrementa a formação técnica e contribui para a formação da cidadania de nossos alunos, afirmando que o Design pode estar desvinculado do capital internacional.

#### Marca Perú ¿patrimonio cultural o estrategia comercial?

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

Aceptada por los peruanos como una intensa marca gráfica identificatoria resultado de un trabajo estratégico y creativo, es hoy, la lovable de sus ciudadanos. Amor y respeto, reflejados en su uso y aplicaciones visuales. Es ¿patrimonio cultural o estrategia comercial?. El patrimonio cultural, casi siempre tangible para su análisis, se muestra aquí como intangible, mezcla de orgullo, procedencia e involucramiento con el crecimiento del país, y no se divorcia del patrimonio cultural al transformarse en una generosa estrategia comercial, que permite que la peruanidad no sólo se comparta y admire, sino que genera un sentimiento de propiedad: una marca amada y respetada, lovable, marca país.

#### “Metaforismos”: un encuentro entre texto, imagen, diseño y arte.

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

Metaforismos es el título de una caja gráfico-artística que contiene aforismos del escritor Augusto Roa Bastos y grabados del artista Osvaldo Salerno, que fue presentada en Asunción (Paraguay) durante 1996. La edición, que tuvo un tiraje de 100 ejemplares, numerados y firmados, estuvo a cargo de Osvaldo Salerno y Ticio Escobar; mientras que la ejecución gráfica fue de Celeste Prieto. En este singular e histórico proyecto de colaboración transdisciplinar confluyen, conversan y pugnan a la vez el aforismo y la metáfora, la literatura y la filosofía, la palabra y la imagen así como el diseño y el arte.

**Martes 28 de julio | Sede de Larrea 1079**  
**Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs. | Aula: 6.3**

#### Apropiaciones proyectuales del artesanado en el caribe colombiano

**Elvia Johana Serrano Rojas** [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]

Se ha visto al diseño como praxis y como profesión, también se ha escrito sobre sus quehaceres, procesos y finalidades, que varían desde planes intencionales hasta objetos construidos. Se ha comenzado a teorizar sobre este campo de estudio, buscando su propio anclaje y alejándose de una práctica desmembrada de teoría. Dentro de esas aproximaciones, es pertinente seguir estudiando el diseño y vincularlo con realidades que están gestándose en Latinoamérica, tal es el caso del análisis de los modos de producción de los artesanos del carnaval de Barranquilla, la relación que existe entre metodologías del diseño apropiadas e implementadas por el artesanado y los procesos culturales de la ciudad.

#### Da ideia os desenhos, dos desenhos as tecnologias

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

Os procedimentos criativos iniciados com ancestrais até períodos recentes foi um enorme salto. A construção das

ferramentas, o manuseio dos pigmentos, a preferência do melhor suporte, a escolha dos motivos, à estética dos desenhos, seguramente demandou esforço cognitivo, concebidos por ideias geniais, capaz de ser compartilhada com outras. Primeiras expressões concretas da consciência humana. Sem dúvida uma transposição do passado para as grandes evoluções tecnológicas que nos proporcionam a oportunidade de empregar esses recursos no ensino/aprendizagem. Assim, esse advento da arte (desenho) até o computador estabelece um conhecimento além do manejo dos lápis e tintas e telas.

#### El Diseño en las representaciones gráficas de la etnia Mapuche

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

La siguiente ponencia estará apoyada sobre la base de un trabajo de investigación que tiene como objetivo general el análisis de las representaciones gráficas 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 enfocado desde la antropología, la teoría del diseño e historia de la “zona roja” determinada así por los constantes conflictos que debe sobrellevar el pueblo Mapuche dentro de Chile. Se analizarán representaciones gráficas presentes en la artesanía, espacio en el que se utilizan distintos materiales y colores.

#### Identidad única. Análisis de los gráficos prehispánicos de la cultura Jama-Coaque del Ecuador, como herramientas de creación visual

**Billy Soto** [UCSG - Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

El arte que encontramos en las gráficas prehispánicas del Ecuador se lo ha estudiado desde diversos puntos de vista, no obstante no existe referencia alguna que evidencie un acercamiento desde el punto de vista del Diseño Gráfico que arrojen teorías contemporáneas que pudieran verse inmersas dentro de los gráficos prehispánicos. La investigación generó un puente entre las leyes de la Gestalt: figura y fondo, pregnancia, repetición, ley de cierre y demás, dentro de los sellos tubulares de la Cultura Jama-Coaque, y los conceptos de diseño tales como: línea, espacio, figura, forma, escala, color, repetición, entre otros.

#### O chimarrão e seus artefatos na interpretação do design vernacular

**Alexandre Assunção | Rafael Klumb Arnoni | Luiz Antônio Pereira Machado Júnior** (\*) [Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSUL) - Brasil]

O chimarrão vem sofrendo mudanças ao longo do tempo, tanto em seu simbolismo quanto na morfologia dos artefatos necessários à sua utilização. Pretende-se através da pesquisa compreender aspectos simbólicos, culturais e técnicos do chimarrão e seus artefatos através de investigação bibliográfica e iconológica, no âmbito da hermenêutica simbólica - que se define como interpretação compreensiva do sentido das produções e memórias humanas. A pesquisa deverá ainda examinar as evoluções com rupturas simbólicas e técnicas no campo do design vernacular.

#### Questões de identidade: a influência do artesanato brasileiro em seu design contemporâneo

**Yasmin Fernandes | Amilton Arruda** (\*\*) [Universidade Federal de Pernambuco - Brasil]

No mundo pós moderno, onde a informação é trocada em questão de segundos e a capacidade produtiva é acessível a todos, a produção de objetos massificados e estéreis é realidade. Designers procuram destacar seu produto da multidão, e o desejo de diferenciação também está presente nos consumidores, que querem externar sua personalidade através do que possuem. Muito se fala da identidade como o fator de distinção entre os produtos, seja de uma empresa ou de um país, e uma recorrente fonte de inspiração é a cultura popular materializada em artefatos artesanais. Assim sendo, o objetivo deste artigo é trazer à luz a influência do artesanato no projeto de produto, suas relações com o de design.

#### Técnicas de grabado en la ciudad de Guayaquil: una aproximación a su historia, e instrumentos desde el año 1790 a la actualidad.

**Félix Jaramillo** [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

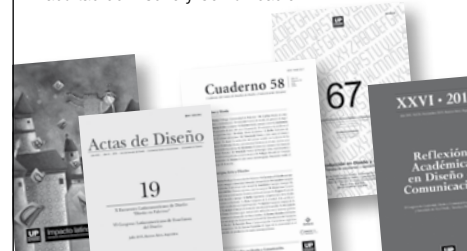
En este trabajo se investiga la historia de los grabados y los artesanos de la provincia de Guayaquil en el siglo XVIII, su trayectoria, sus instrumentos y técnicas de impresión por medio de un análisis de documentos históricos, de sus grabados más importantes, también abordaremos la actualidad de estos artesanos por medio de técnicas etnográficas y entrevistas a artesanos iconos de la actualidad. Identificar estas técnicas de grabado tradicionalmente usadas por los artesanos de la ciudad de Guayaquil desde el año 1790 hasta la actualidad para detectar transformaciones y lograr la sistematización de los elementos inherentes de estos sistemas de reproducción.

#### SALA DE PUBLICACIONES E INFORMES

El 28 y 29 de julio, en la plata baja de la sede Jean Jaurès 932, se podrá acceder a la Sala de Publicaciones, un espacio donde se pueden consultar, leer, y/o adquirir gran parte de las publicaciones que edita la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Entre otros textos estarán a disposición de los interesados los **Libros de Afiches e Ilustraciones**, las distintas ediciones de **Actas de Diseño**, los **Cuadernos del Centro de estudios en Diseño y Comunicación**, la publicación **Creación y Producción en Diseño y Comunicación** y **Reflexión Académica en Diseño y Comunicación**, entre otros.

También se podrá consultar sobre las carreras de la Facultad de Diseño y Comunicación.



## LA NUEVA GENERACIÓN CREATIVA EN PALERMO 2015



- > RONDA DE PORTFOLIOS DE DISEÑO LATINO
- > DISEÑO SIN FRONTERAS - III EDICIÓN
- > FORO DE ESTUDIANTES Y JÓVENES PROFESIONALES DEL DISEÑO LATINO
- > MI PRIMERA CONFERENCIA

En la décima edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño los estudiantes y jóvenes profesionales de todas las áreas de la disciplina pueden participar activamente de diversos espacios de intercambio, exposición y consulta.

*¡Tu Talento es protagonista del Encuentro!*

### > RONDA DE PORTFOLIOS DE DISEÑO LATINO

Veinte estudiantes y jóvenes profesionales previamente seleccionados, mostrarán su portfolio (portafolio) a un equipo de destacados profesionales que los aconsejarán para que potencien la manera en que le muestran su talento al mundo.



**Miércoles 29 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932**

*[Exclusivo para quienes hayan sido seleccionados previamente al Encuentro y fueran informados de asistir a la Ronda]*

El objetivo de la ronda es que el participante se vincule con cada asesor para que lo oriente en aspectos vinculados a identidad, tecnología, emprendedorismo y estética obteniendo, gracias a la multiplicidad de miradas, el mejoramiento de su portfolio y, en consecuencia, sus posibilidades de inserción laboral en el mercado actual.

### > DISEÑO SIN FRONTERAS - III EDICIÓN

Se presentarán 25 ideas/proyectos, propuestas, startups, productos o negocios innovadores en 7 minutos. Un espacio de vinculación y presentación de proyectos, startups e ideas emprendedoras de base para las industrias creativas. Impulsa proyectos innovadores con alto potencial de crecimiento y estimula el intercambio de experiencias y conocimientos que nutren al ecosistema emprendedor de América Latina.



**Miércoles 29 de julio | 16:00 hs. | Mario Bravo 1050**

**[Aula Magna]**

(Ver más información en la página 82)

*[Los expositores han sido seleccionados previamente al Encuentro pero todos los interesados pueden asistir, sujeto a capacidad de sala].*

El objetivo de este espacio es dinamizar la participación activa, la vinculación y el networking de estudiantes, profesionales independientes, estudios de diseño y agencias creativas de América Latina. Auspicia la Escuela de Emprendedores Creativos.

### > FORO DE ESTUDIANTES Y JÓVENES PROFESIONALES DEL DISEÑO LATINO

Reflexioná, intercambiá ideas y opiná sobre los temas que te inquietan e interesan y que hacen a tu presente y futuro en el campo del diseño. Reunite con pares de toda América Latina y dale valor a tu opinión!



Un espacio de debate para que estudiantes y jóvenes profesionales de América Latina reflexionen, intercambien ideas y desarrollen propuestas que les sirvan tanto para aplicar en su ámbito académico como en su carrera profesional.

#### Temas de debate

##### 1. ¿Me sirve lo que me enseñan?

Nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje: ¿Qué cambiarías del vínculo docente-alumno? - ¿Qué asignaturas faltan y cuáles sobran en los cursos de diseño? - ¿Qué herramientas tecnológicas habría que incorporar a la enseñanza?

**Martes 28 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 5.4**

##### 2. ¿Cómo difundo eficazmente mi trabajo a través de internet?

Presencia online y portfolios: ¿Cómo construyo mi perfil online como profesional? - ¿Con qué herramientas cuento para mostrar mis trabajos en la web? - ¿Cuál es la mejor manera de difundir mis creaciones y sacar rédito de ello?

**Martes 28 de julio | 15:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 5.4**

##### 3. ¿Cómo definir si quiero trabajar en relación de dependencia, free lance o independiente?

Inserción laboral del diseñador: ¿Cuál es el primer paso que debo dar para buscar y conseguir trabajo? - ¿Cómo me preparo para una entrevista de trabajo?

**Miércoles 29 de julio | 10:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 5.4**

##### 4. ¿Cómo aprender a valorar el trabajo propio y ponerle el precio adecuado a nuestros productos o servicios?

El precio de mi trabajo: ¿Cómo asociarme con colegas sin perder rentabilidad? - ¿Cómo negociar efectivamente con proveedores y clientes?

**Miércoles 29 de julio | 12:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula 5.4**

¿Cómo participar? Los debates tienen cupo limitado. Los interesados en asistir se registraron en los mismos vía mail previamente al Encuentro. Si alguien quiere asistir y no se registró le sugerimos acercarse al aula de la actividad que, si aún hay cupo, podrá ingresar.

### > MI PRIMERA CONFERENCIA

40 Estudiantes y jóvenes profesionales se animan a exponer por primera vez!

Conferencias de 20' de duración sobre tecnología, creatividad, innovación y muchos temas más.

**Martes 28 y miércoles 29 de julio | Mario Bravo 1050**

(Ver actividades en la Agenda)



## MUESTRAS

### XYZ. UNA OBRA ARTÍSTICA INSPIRADA DESDE LA ALGORÍTMICA EVOLUTIVA COMPUTACIONAL

**SEDE CABRERA 3641 (Planta baja)**

**Autores:** Cayetano Cruz, Lilian Navarro, Vicente Albarrán, Patricia Hernández, Tania Navarro, Luis Espada; coordinados por Francisco Fernández de Vega.

**Institución:** Centro Universitario de Mérida (Universidad de Extremadura).

**País:** España.

### MIXTURA ILUSTRACIÓN ADGE

**SEDE JEAN JAURÈS 932 (3º PISO)**

**Autores:** Diego Bravo, Fredy Tirado, Percy Becerra, Cielo Córdova, Luis Santa María, Santiago Honoré, Noelia Ramírez, Iván Torres, Thalía Latorre y Mario Guzmán.

**Institución:** Escuela Académico Profesional de Artes & Diseño Gráfico Empresarial - Universidad Señor de Sipán.

**País:** Perú

**DISEÑO SIN FRONTERAS 2015**

**29 de julio | 16 a 20:30 hs.** Mario Bravo 1050 | Aula Magna

16:00 Apertura. Presentación del jurado.

16:15 Ronda de presentaciones (12 emprendimientos)

18:00 Break

18:20 Ronda de presentaciones (12 emprendimientos)

20:15 Anuncio de menciones: a) Innovación; b) Market Fit (solución aportada); c) Potencial de desarrollo/aceleración.

Cierre.



**DISEÑO SIN FRONTERAS. PROYECTOS 2015:** Alentame | Santiago Vázquez • AmpliEcoFono - MutaObjetos | Lucas Forneris • Ando | Sol Alvarado Quijano • Buscador de empleos | Gonzalo García Labat • Carmina Pasquini | Gabriel Saccomano • Combi Box Camper | Laura Cabrera • Conexión e | María Yael Silva + Diego Arima • Ecobondi | Natalia Varela + Sofía O'Farrell + Mabel Caruso • El Bonobós | Gustavo Kortsarz • Estudio Fango | Natalia Notthoff + Sebastián Schilman • Feria Bataclana | Libia Cambra + Valeria Pugh + Doris Cuenca • Gestión de Residuos Urbanos | Pablo Gal • Happy Chic | Fedra Andrin • Hey! Cuco | María Pía Liggera • La Chispa Film | Ezequiel Berra • Monsta | Eduardo Castillo • On.off.ON plataforma cultural | Mauro Rojas • OptimusSocial. Marketing Digital | Ricardo Mancero • Piso Juegos | Sol Fonollosa Villalba + Santiago Fraga Di Bella + Marisol Estévez • Silver Lady | Stella Maris Gorosito • Sin Huella | Carolina Sansone • Trento | Pablo Cardozo • Trideo | Nicolás Berenfeld • Zoo Experiment | Eduardo Tapia.

**PREMIO A LA ILUSTRACIÓN LATINOAMERICANA 2015  
Y CONCURSO DE DISEÑO SUSTENTABLE "ECOLATINO"**

En el marco de la décima edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño se desarrollaron dos certámenes abiertos de los que participaron más de 4000 estudiantes y profesionales de 20 países.

Los jurados de cada concurso se reunieron durante el mes de julio para determinar los ganadores, que serán anunciados en el acto de cierre del X Encuentro, el jueves 30 de julio a las 19:30 hs en el Palais Rouge [Salguero 1443]. El listado de seleccionados y ganadores se anunciará también a través del sitio Web del Encuentro una vez finalizado el evento.

**JURADO PREMIO A LA ILUSTRACIÓN LATINOAMERICANA 2015 – V EDICIÓN**

**Vik Arrieta.** Escritora, ilustradora y diseñadora autodidacta • **Paio Zuloaga.** Diseñador gráfico – ilustrador • **Hernán Paganini.** Comenzó sus estudios universitarios dentro de la carrera de Diseño Gráfico (UBA) • **Martín Orza.** Estudió Diseño Gráfico en la UBA, donde se desarrolló como docente de Tipografía 2 • **Jorge Gaitto.** Secretario Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación UP.

**JURADO CONCURSO DE DISEÑO SUSTENTABLE "ECOLATINO" - I EDICIÓN  
[PRODUCTOS + CAMPAÑAS DE COMUNICACIÓN]**

**Daniel Wolf.** Diseñador Industrial. Coordinador del Departamento de Diseño de Objetos y Productos y el de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación UP • **Yanina Tendlarz y Jimena Laclau.** Periodistas y directoras de la consultora de sustentabilidad Girasol: energía para el cambio • **Lucas Campodónico.** Co-fundador y director del grupo B-ECO formado por Greca, empresa de diseño sustentable • **Pablo Insaurraldi.** Abogado a las nuevas formas de investigación textil • **Jorge Gaitto.**



**EN DISEÑO, PALERMO ES LA MEJOR  
UNIVERSIDAD PRIVADA ARGENTINA**

ART & DESIGN QS WORLD UNIVERSITY RANKINGS BY SUBJECT/2015  
[www.topuniversities.com/university-rankings](http://www.topuniversities.com/university-rankings)

La reconocida consultora internacional QS (Quacquarelli Symonds) que evalúa y califica la calidad de las universidades a nivel mundial, realizó este año, por primera vez, el World University Rankings by Subject 2015 - Art & Design (Ranking mundial de universidades por disciplina 2015 – Arte y Diseño)

Entre 3551 universidades de todo el mundo que fueron evaluadas se eligieron las 100 mejores (TOP 100) en la categoría Arte y Diseño.

La Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo ocupa el primer puesto al ser reconocida como la mejor en su área entre las universidades privadas argentinas.

**EN DISEÑO, PALERMO ES UNA DE LAS DIEZ MEJORES UNIVERSIDADES EN  
AMÉRICA DEL SUR (TOP 10)**

La Consultora utilizó indicadores de calidad académica e institucional que dieron como resultado un ranking en el que se ubican únicamente diez universidades de la región entre las Top 100 del mundo.

Las mejores diez universidades en América del Sur, ubicadas entre las top 100, en el área de Arte y Diseño son de cuatro países: Argentina (Universidad de Palermo y Universidad de Buenos Aires), Chile (Pontificia Universidad Católica de Chile, Universidad de Chile y Universidad de Santiago de Chile), Brasil (Universidade de São Paulo, Pontificia Universidade Católica de São Paulo y Universidade Estadual de Campinas) y Colombia (Universidad de los Andes y Universidad Nacional de Colombia).

**EN DISEÑO, PALERMO ES UNA DE LAS CIENTO MEJORES UNIVERSIDADES DEL  
MUNDO (TOP 100)**

Fueron evaluadas 3551 universidades de todo el mundo. En el área Arte y Diseño la Universidad de Palermo es una de las 100 mejores (TOP 100).

Entre las 100 primeras en este Ranking de calidad hay sólo dos universidades argentinas (Universidad de Palermo y Universidad de Buenos Aires).

# FERIA DE DISEÑO IX EDICIÓN

28 y 29 DE JULIO  
Mario Bravo 1050.  
Acceso libre y gratuito

Estudiantes y egresados de la Universidad de Palermo expondrán, promocionarán y venderán sus productos de diseño, presentando sus emprendimientos profesionales. El evento es gratuito para todos los que quieran asistir y la recaudación por venta de productos es para los estudiantes y egresados que presenten y comercialicen sus propios diseños.

La Feria de Diseño se realizará los días martes 28 y miércoles 29 de julio de 13 a 20 hs. en Mario Bravo 1050, sede de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, bajo el marco del Encuentro Latinoamericano de Diseño.

Para más información: [feriadc@gmail.com](mailto:feriadc@gmail.com)  
[www.palermo.edu/encuentro/nuestraferia](http://www.palermo.edu/encuentro/nuestraferia)

Ilustración: Julián Medina



1. Amor divino [Indumentaria Infantil] [www.amordivinovestidos.com.ar](http://www.amordivinovestidos.com.ar) 2. Amura [Accesorios] [www.facebook.com/amura2015](http://www.facebook.com/amura2015) 3. Artepad [Librería] [www.artepadstoreml.com.ar](http://www.artepadstoreml.com.ar) 4. Balerinas Vestidas [Calzado] [www.balerinasvestidas.com.ar](http://www.balerinasvestidas.com.ar) 5. Bük [Librería] [www.facebook.com/bukcuadernos](http://www.facebook.com/bukcuadernos) 6. Coco Blas Mato [Indumentaria] [www.cocoblasmato.com.ar](http://www.cocoblasmato.com.ar) 7. Cuarto Colorado [Indumentaria] [www.cuartocolorado.com.ar](http://www.cuartocolorado.com.ar) 8. Efecedé - Objetos Artesanales [Librería] 9. Estudio H Objetos [Objetos de diseño] [www.facebook.com/estudiohdeco](http://www.facebook.com/estudiohdeco) 10. Eugenia Frontini Accesorios de autor [Accesorios] [www.facebook.com/eugeniafrontiniaccesorios](http://www.facebook.com/eugeniafrontiniaccesorios) 11. FlorDecora [Iluminación] [www.facebook.com/FlorDecora](http://www.facebook.com/FlorDecora) 12. Fly Design [Objetos de diseño] [www.flyd.com.ar](http://www.flyd.com.ar) 13. Guaa Lorita [Indumentaria] [www.facebook.com/guaa.lorita.1](http://www.facebook.com/guaa.lorita.1) 14. Hilem Handbags [Carteras] [www.facebook.com/pages/Hilem-Handbags/515781998443773](http://www.facebook.com/pages/Hilem-Handbags/515781998443773) 15. Lou Lou [Indumentaria] 16. Maldito tu eres [Indumentaria] [www.facebook.com/malditotueres.indumentaria](http://www.facebook.com/malditotueres.indumentaria) 17. Midori Akamine [Indumentaria] [www.facebook.com/midoriakaminedesign](http://www.facebook.com/midoriakaminedesign) 18. Miusta [Decoración] [www.facebook.com/miusta.decoracion](http://www.facebook.com/miusta.decoracion) 19. Mofla [Decoración] [www.mofla.com.ar](http://www.mofla.com.ar) 20. Morcis Swimwear [Bikinis] [www.facebook.com/Morcis.swimwear](http://www.facebook.com/Morcis.swimwear) 21. Nadja [Indumentaria] [www.facebook.com/nadja.ind](http://www.facebook.com/nadja.ind) 22. Paper Dreams [Objetos de diseño] [www.paperdreams.com.ar](http://www.paperdreams.com.ar) 23. Pepita [Cuadernos] [www.facebook.com/pepitaencuadernacion](http://www.facebook.com/pepitaencuadernacion) 24. Plie [Origami] <http://plieorigami.wix.com/plegando> 25. Roda Espíritu Sustentable [Decoración] [www.rodasustentable.com.ar](http://www.rodasustentable.com.ar) 26. Santos Alpagatas [Calzado] [www.santas.com.ar](http://www.santas.com.ar) 27. Tientto [Decoración] [www.tientto.com.ar](http://www.tientto.com.ar) 28. Titto's by Meme [Mascotas de trapo] [www.facebook.com/tittosbymeme](http://www.facebook.com/tittosbymeme) 29. Tropa de Culto [Decoración] [www.facebook.com/tropadeculto](http://www.facebook.com/tropadeculto) 30. Waikik [Bolsos] [www.facebook.com/WaikikBags](http://www.facebook.com/WaikikBags)

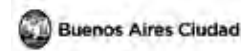
## EMPRESAS QUE COLABORAN CON DISEÑO EN PALERMO 2015

### DESCARGÁ GRATIS LA APP DEL ENCUENTRO!

Buscala como "Encuentro de Diseño UP".  
Agendá las actividades que más te gusten  
y enterate de todas las novedades  
del evento al instante!

Gentileza de:





**ORGANISMOS DE ESTADO QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2015:** Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto - Fundación Export-Ar • Ministerio de Desarrollo Social – Secretaría de Coordinación y Monitoreo Institucional – Subsecretaría de Responsabilidad Social • Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

## EMBAJADAS EN ARGENTINA QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2015



**EMBAJADAS EN ARGENTINA QUE AUSPICIAN DISEÑO EN PALERMO 2015:** 1. Consejería de Educación de la Embajada del Reino de España 2. Istituto Italiano di Cultura Buenos Aires, Ambasciata d'Italia 3. Embajada de Chile 4. Embajada de la República Oriental del Uruguay 5. Embajada de Colombia 6. Embajada del Estado de Palestina 7. Embajada de la República Italiana 8. Embajada de Portugal 9. Embajada del Perú.

## INSTITUCIONES EDUCATIVAS QUE ACOMPAÑAN DISEÑO EN PALERMO 2015

Las instituciones adheridas al Foro de Escuelas de Diseño acompañan académicamente todas las ediciones del Encuentro Latinoamericano de Diseño y del Congreso de Enseñanza del Diseño.  
Ver auspicios en: <http://goo.gl/E7LCYV>

### MAPA DE SEDES

- Sedes del Encuentro Latinoamericano de Diseño
- Sedes del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

- 1. Mario Bravo 1050
- 2. Av. Córdoba 3501 (esq. Mario Bravo) Centro de Informes
- 3. Cabrera 3641
- 4. Jean Jaurès 932
- 5. Larrea 1079 (esq. Santa Fe)
- 6. Salguero 1443 (Palais Rouge)

