

textualizar ideas, proyectos y pensamientos en referencia al saber académico. El mejoramiento de las aulas de clase permite el aprovechamiento académico de doble vía, es decir, estudiantes y docentes en los temas referentes al saber académico, produciendo un desarrollo más eficaz de las diferentes actividades y tareas que se puedan desempeñar. Un diseño pertinente motiva el pensamiento creativo y garantiza un constante disfrute y generación de nuevos conocimientos.

280. EDICIÓN Y DISEÑO DE TEXTOS CIENTÍFICOS EN REVISTAS DIGITALES (Conferencia)

Adela Ruiz | María Eugenia Rojido [Facultad de Periodismo y Comunicación Social - Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

27 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 4.8

Referencias A - L -

En el ámbito del diseño editorial de publicaciones electrónicas, la diagramación de textos científicos debe atender a una serie de aspectos que resultan específicos de este tipo de materiales y que para su resolución requieren del trabajo conjunto entre los diseñadores en comunicación visual y los editores de las publicaciones. En particular, la delimitación de espacios específicos para la inclusión de los datos de identificación de autores, de textos y de revistas; el planteo de pautas específicas para el tratamiento de los principales recursos de redacción; y la definición de elementos visuales distintivos para los elementos estructurales, paratextuales y escriturales.

281. EL OJO DE IBEROAMERICA 2015: GANADORES (Conferencia)

Ana Degiuseppe [LatinSpots - Argentina]

27 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 4.9

Referencias A - B - C - D - E - F - H -

El Festival Internacional El Ojo de Iberoamérica presenta las piezas y campañas ganadoras más creativas de su edición 2015. El evento referente de la creatividad de la región y el mundo, te acerca las mejores ideas que fueron reconocidas en las distintas categorías del festival. Conocé las últimas tendencias en creatividad y los grandes ganadores de la industria.

282. EL PENSAMIENTO MÁGICO RELIGIOSO, COMO FETICHE EN EL DISEÑO INDUSTRIAL (Mi Primera Conferencia)

Miguel Angel Gaviria Naranjo [Colombia]

27 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.11

Referencias B - H -

Hablamos de pensamiento mágico cuando hacemos referencia a todas las posturas asumidas por el hombre y con las cuales a través del fetiche de diseño, se explica la superstición, las mitologías o creencias que lo sostienen en su entorno cultural, a través de la fe. Esta asociación en la cual pensamiento mágico religioso y diseño objetual, permiten la nueva semántica de los objetos, por medio del fetiche, posibilitan establecer nuevas dinámicas de uso, que desde la fe depositada en un dios, representado en forma de objeto, permiten establecer nuevas fronteras

para la universalidad de la cultura material del hombre contemporáneo.

283. EL PROCESO DE VISIBILIZACIÓN DE LA FIGURA DEL INDÍGENA (Conferencia)

Elvis Augusto Ruiz Naranjo [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

27 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 2.11

Referencias A - B - C - D - E - F - L -

La visibilización de la figura del indígena proyectada en el espacio público ha despertado varias interrogantes, lo que ha llevado a indagar el proceso de lo invisible a lo visible. El protagonismo que viene adquiriendo el movimiento indígena en Ecuador se remonta a los acontecimientos suscitados en la década de los noventa, es entonces que la presencia de los pueblos originarios obedece a una mayor conciencia por parte de la ciudadanía. Desde la perspectiva del diseño se analiza la generación de contenidos que participan en la difusión de la figura del indígena como un identificador ancestral de la condición ecuatoriana.

284. FOMENTO DE LA CREATIVIDAD INFANTIL A TRAVÉS DE JUEGOS DIGITALES (Mi Primera Conferencia)

Mariana Zaragoza Utrilla [Facultad de Artes y Diseño - México]

27 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.9

Referencias A - B - C - D - E - F - H -

Se comenzará por mencionar características emocionales y psicológicas que definen a los niños, así como las consideraciones de estas cualidades para el desarrollo de la creatividad. Después se expondrá acerca de la importancia que se le debe de dar al fomento de la creatividad infantil en la actualidad y que beneficios en presente y futuro se obtienen con esta acción, en conjunto con las habilidades y características que ayudan al estímulo del pensamiento divergente. Por último se explicará por qué es importante la utilización de los juegos digitales como herramientas para el fomento de la creatividad infantil.

285. MODA INCLUSIVA: DESAFÍOS DA INTERFACE ESTÉTICA/FUNCIONALIDADE (Conferencia)

Lucia Rebello [Universidade Estácio de Sá - UNESA - Brasil]

27 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 5.9

Referencias C - H - J -

A Moda Inclusiva em projetos de design passa por uma proposta de democratização através de uma mudança de pensamento e da estrutura de formação dos designers de moda. Implica, ainda, ultrapassar as barreiras do preconceito e dos estereótipos para alcançar um mercado ávido de inovação. Nesse sentido, a moda inclusiva é também sustentável tendo em vista que na concepção atual um produto sustentável não deve prejudicar o planeta e nem o ser humano. O objetivo deste estudo é discutir os desafios da interface estética/funcionalidade decorrentes de um olhar de moda formatado em padrões excludentes.

286. TENDENCIAS EMERGENTES EN LAS GRANDES CAPITALES DE LA MODA (Conferencia)

Eleonora Contino [Universidad de Palermo - Argentina]

27 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 5.5

Referencias C - H - K -

El Diseñador, como ejemplo: el relato de mi experiencia profesional en marcas, estudios y diseñadores Europeos en Italia. La cuna del arte, la moda y la confección - Moschino, Jean Paul Gautier, Alberta Ferretti - otros. Como vincularse con empresas/ profesionales, mediante la presentación de un portfolio de Indumentaria y Textil. Crear un discurso adecuado para el logro de una asunción exitosa en la empresa o venta freelance de sus diseños. La búsqueda de nuevas Tendencias emergentes en distintos países y culturas. Marcas y estilos en capitales de la Moda Europea. Nuevos horizontes: lo Oriental.

287. ZOOLOGICO: LENGUAJE POPULAR APLICADO AL DISEÑO (Mi Primera Conferencia)

Yina Adeley Obando Perez [Colombia]

27 de julio | 17:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.11

Referencias A - H - L -

En la conferencia hablaremos un poco de modismos, colombianismos, expresiones castizas y no castizas, jerga y argot que nos encontramos en Colombia con mucho lenguaje popular y diseño. En dicho zoológico se encuentran tanto aquellos animalitos incluidos en expresiones de uso diario entre nuestros paisanos como también aquellos encontrados en sectores "exclusivos" de la Zoociedad. Nadie sabe porque mencionamos a un oso cuando estamos en una situación vergonzosa, ni porque a un bus le decimos chiva, en todo caso estamos convencidos que no existe nada más auténtico que este fenómeno no solo en Colombia sino en otros países de Latinoamérica.

> 17.30 hs.

288. ORIGINALIDAD, INNOVACIÓN, CREATIVIDAD Y ARTE (Invitado de Honor)

Norberto Chaves [Argentina]

27 de julio | 17:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula Magna

Referencias A - B - C - D - E - F - H - L -

Cuatro palabras para confundir definitivamente al estudiante de diseño.

> 18.00 hs.

289. TATTOO ART (Taller Croma)

Tin Machado [Argentina]

27 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: B3

Referencias A - H -

Desarrollo de diseños orientados al tatuaje cubriendo varias áreas en la búsqueda del estilo propio.

290. DISEÑO, DESARROLLO Y PRODUCCIÓN DE TABLAS DE SKATE (Taller Croma)

Federico Listorti [Fede Cabron - Argentina]

27 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: B4

Referencias A - B - H -

Desde la idea a la materialización de una tabla de skateboarding, pasando por el diseño y desarrollo del shape

(forma) de la tabla y la conjunta integración de formato, gráfica y marca, hasta la fabricación del producto terminado, revisando y teniendo como parámetro inicial los diferentes procesos productivos aplicados al diseño. Repasaremos las diferentes formas y funcionalidades según la modalidad de cada tipo de tabla, partiendo desde la creación e identidad de una marca y su integración con el diseño gráfico y formato de la tabla, para su posterior realización en una maqueta física.

291. EDITORIAL FANZINE (Taller Croma)

Santiago Rutter [amigocamino - Argentina]

27 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: B11

Referencias A - H -

Desarrollo de una pieza editorial fanzine, utilizando el collage y la ilustración. Se proyectarán a los que participen un bagaje de ideas estéticas que servirán como base y/o introducción inspiradora de diversos géneros gráficos (punk, trash, naif, hipster, pop) que se irán proyectando en la pizarra a modo de inspiración.

292. ENCUADERNACIÓN (Taller Croma)

Mariela Sol Regazzoni [Miau Encuadernación - Argentina]

27 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: 1.2

Referencias B - H -

El estilo de encuadernación con costura copta fue una de las primeras formas de preservar los cuadernillos escritos con unas tapas de madera. La jornada retoma el oficio antiguo de la encuadernación artesanal y la adapta a los distintos usos y estéticas actuales. El encuentro es práctico en su totalidad, confeccionaremos un cuaderno desde cero, aprendiendo todos los pasos necesarios y eligiendo entre los materiales la combinación de papeles, hilos y estilos, para que el resultado final sea un objeto personalizado para llevarse a casa.

293. ESTAMPANDO IDEAS (Taller Croma)

Fernando Javier Rodríguez Palavecino [Fernando Map - BOOM Estudio - Argentina]

27 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: B7

Referencias A - C - H -

Técnicas de estampado más artesanales y artísticas, con diseños de morfologías complejas a objetos simples, combinando técnicas con vinilo termo transferible sobre textil. ¡Te invitamos a planchar tu diseño en tu remera!

294. GRABADO/ XILOGRAFÍA (Taller Croma)

Jose Saccone [Argentina]

27 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: B8

Referencias A - C - H -

Se mostrarán las herramientas y materiales necesarios para grabar e imprimir, así como las técnicas básicas y el uso de la prensa. La idea es imprimir una copia en prensa para poder ir viendo el paso a paso del proceso de trabajo.

295. HUMOR GRÁFICO (Taller Croma)

Adelaido Brunancio [Argentina]

27 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: B5

Referencias A - H -

Tips para estimular la imaginación en momentos que no sale nada, la creación de personajes e historias para plasmar en cómics, todo esto en sólo 5 fáciles pasos.

296. MUÑECOS DE CROCHET (Taller Croma)

Yanina Schenkel [Pica-Pau - Argentina]

27 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: 1.1

Referencias B - C - H -

Introducción a la creación de personajes a través de la técnica del crochet. El objetivo es incentivar, a través de la unión del diseño de personajes y del conocimiento de las formas básicas del crochet tridimensional, la posibilidad de que cada participante pueda producir sus propios muñecos o personajes tejidos en crochet. Al final del taller expondremos lo realizado (boceto y muñecos) para apreciar la infinidad de ideas que pueden surgir de las formas básicas del crochet tridimensional.

297. TATUAJES DE AUTOR (Taller Croma)

Guillermo Ryan [Argentina]

27 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: B10

Referencias A - H -

Los artistas de Hunch art/tattoo studio darán una mirada nueva sobre el diseño de tatuajes, saliéndose de las escuelas tradicionales de tattoo y demostrando cómo ilustradores y artistas plásticos usan como nuevo lienzo de expresión la piel.

298. GEOMETRÍA ANDINA - GRÁFICA ANCESTRAL. DISCOS GIRATORIOS (Taller)

Paula Andrea Murillo Jaramillo [Institución Universitaria CESMAG - Colombia]

27 de julio | 18:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 2.9

Referencias A - H - L -

El objetivo es generar gráficas contemporáneas aplicables a artefactos de diseño en sies etapas. Inspirados en la gráfica ancestral presente en los discos giratorios Protostatos, artefactos ceremoniales cuya cultura habito en el sur de Colombia; son únicos por la técnica en la que fueron elaborados, por su geometría y por qué presentan movimiento. Lo cual permite reconocer la sabiduría milenaria de los pueblos indígenas y la importancia de la repetición de estas improntas, permitiendo la apropiación cultural de esta simbología por diseñadores, artistas, arquitectos y demás profesionales afines, con el fin de salvaguardar el patrimonio cultural.

299. ICONOGRAFÍA AMERINDIA. RESIGNIFICACIÓN EN ESTAMPAS (Taller)

Aurora Mabel Carral [Facultad de Bellas Artes - Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

27 de julio | 18:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 1.9

Referencias A - H - L -

Mediante 3 ejes: Resignificación de iconografía de pueblos originarios de América, grabado artesanal y paletas redu-

cidas de colores, se podrá expresar la creatividad creando una nueva imagen, la cual se estampará de forma sencilla, marcando la impronta propia en un producto concreto. Se elaborará una imagen personal que llevará a una matriz, con el objeto de crear estampas en paletas de colores neutros y/o quebrados sobre diversos materiales, producidas a partir de la resignificación de la iconografía amerindia para ser aplicada como diseño sobre diversas superficies. Se explorarán materiales y herramientas a fin de sacar el mayor provecho de la técnica.

300. DEL COLLAGE AL ZINE (Taller Croma)

Débora Paula [Argentina]

27 de julio | 18:00 hs. | Cabrera 3641 | Aula: B9

Referencias A - H -

A través del "hiper-collage" blanco y negro, en formatos grandes, se armará una pieza editorial. Se trabajará con capas de pegatina, acrílicos blanco y negro, recortes y tintas, con el fin de expresar una descarga visual improvisada. Luego con esas piezas se llevara a cabo un recorte de formato, buscando un hilo conductor en lo formal y se arma así el fanzine que se lleva cada alumno.

> 18.30 hs.

301. 13 CONSEJOS PARA ARMAR MI ESTUDIO DE DISEÑO (Invitado de Honor)

Jorge Piazza [redargenta - Argentina]

27 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 3.3

Referencias A - B - C - D - E - F - K -

El fracaso termina siendo el destino de muchos estudios de diseño. Desde luego que hay -y muchos- ejemplos de éxito, pero proporcionalmente son los menos. ¿Es una profesión signada por la frustración? Pareciese ser que ese el destino inevitable de muchos Estudios y profesionales. Destino lógico pero no inevitable. Lógico porque cometemos sistemáticamente lo mismos errores como si fuesen una marca en el ADN del diseñador. Evitable, porque con sólo corregir unos cuantos errores, se traza rápidamente el camino al éxito. Trece piedras, si las evitamos, gran parte del camino será mucho más placentero, y la pasión que tanto sentimos por nuestra profesión podrá crecer en vez de convertirse en frustración.

302. BRANDING DEL HISTÓRICO WILLIAMSBURGH SAVINGS BANK NUEVA YORK (Conferencia)

Federico Razo [Argentina]

27 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 3.1

Referencias A - L -

El Diseño Gráfico es como un abanico que parece desplegarse eternamente. Una visita visual, técnica y conceptual al caso de restauración del histórico Williamsburgh Savings Bank en Nueva York; en donde a través del diseño se abarcó el re-branding para convertirse en un increíble salón de eventos; la restauración cielorrasos ilustrados en 1875 y la dirección de empapelado histórico, entre otros. Parte del concepto de branding y comunicación fue la creación de un personaje de Brooklyn del s.XIX, cuyo retrato fue diseñado y su historia escrita en formato de novela histórica. Disfrutaremos de un proyecto multipremiado a

nivel municipal y nacional, haciendo honor a la versatilidad de la carrera de diseño.

303. CÓMO REDACTAR UN CONVINCENTE INFORME SOBRE UN PROYECTO DE DISEÑO (Conferencia)

Ricardo Palmieri [Consultora Redacción: Palmieri - Argentina]

27 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 1.5

Referencias A - B - C - D - E - F - K - L -

Todo proyecto de diseño —realizado o a desarrollar— necesita del soporte y el anclaje de palabras tan cautivantes como las imágenes que lo acompañan. A mayor calidad del texto, más fácil será convencer al cliente y mayor profesionalismo mostrará el diseñador. En la conferencia se ofrecen técnicas para lograr un texto que, sin necesidad de ser bello ni perfecto, sí resulta claro, completo, motivador. Además, se brindan trucos para adelantarse a las preguntas del cliente y neutralizar las objeciones.

304. DISEÑAR EN LA ERA SOCIAL MEDIA (Conferencia)

Franco Henrich [Henrich Estudio de Comunicación Estratégica - Argentina]

27 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 3.2

Referencias A - D - E - H - I - L -

Reflexionar sobre los cambios en los procesos productivos de un diseñador como consecuencia del surgimiento de las Nuevas Tecnologías de la Comunicación (TIC's) y el rol que este profesional adquiere en los últimos años. Recorrido histórico sobre los diferentes momentos de la industria de la Comunicación Visual, tratando de dejar un mensaje positivo sobre la versatilidad del diseñador y cómo ha podido adaptarse al contexto que le toca vivir como clave para su éxito. Cómo diseñar piezas preparadas para desarrollarse en plataformas 100% digitales.

305. EL LADO B DEL DISEÑO: VENTA DE LAS IDEAS Y PROYECTOS (Conferencia)

Alejandro Lang | *Guido Olomudski* [Filous - Argentina]

27 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Auditorio

Referencias A - B - C - D - E - F - K - L -

El diseño no está valorado simplemente por su nombre. La gente (clientes) necesita saber qué ganan con un buen diseño. Los usuarios/clientes necesitan estar involucrados y ser parte del proceso de diseño. Esto llevará al diseñador y al cliente a hablar sobre el diseño desde donde cada parte se encuentra. Hablar sobre sus inquietudes y perspectivas. El lado b del diseño es poder hablar desde una perspectiva de negocio. Entender qué genera valor al cliente y cómo poder enlazar una relación comercial y no solamente de un trabajo orientado a entregables. Cómo ser un diseñador socio estratégico del negocio. Se analizará el uso del modelo canvas aplicado al mundo del diseño.

306. EL SABOR Y OLOR COMO ANTAGONISTAS EN UNA NOVELA CREATIVA (Conferencia)

Luis Fernando Téllez Jerez [Fundación Universitaria San Mateo - Colombia]

27 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 1.4

Referencias E - L -

En la creatividad el sabor y el olor se han convertido durante mucho tiempo en los agentes promotores de la creación de los insights y creadores de una cultura del recuerdo y las emociones para desarrollar interés por una marca o un producto determinado; siendo muchos de ellos simplemente un elemento estándar para implementar y diversificar las posibilidades de impacto positivo a nivel publicitario.

307. FIGURIN ARTISTICO: TECNICAS EXPRESIVAS Y ESTILO (Conferencia)

Cynthia Smith [Argentina]

27 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 3.4

Referencias C - H -

La intención es que el alumno, pueda descubrir que puede representar el figurin a mano alzada, de una manera muy sencilla y expresiva, que pueda soltar la mano, para lograr un trazo mucho más rico y sensible, mediante diferentes métodos y técnicas de expresión, una forma simple de dibujar y colorear el figurin, aplicando texturas y estampados.. Incorporar el color como variante, tipo de línea, la representación del volumen, para encontrar su estilo personal... Un figurin artístico, en el que pueda identificarse el alumno. Se dictará, en base a una proyección visual y teórica sobre los temas que se desarrollarán en el taller.

308. GESTIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL PARA ÁREAS DE DISEÑO (Conferencia)

Guillermo Navarro [Argentina]

27 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 1.3

Referencias B - K - L -

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

309. LIBROS, EBOOKS Y APPS. LA REVOLUCIÓN EDITORIAL (Conferencia)

Germán Echeverría [Editorial Autores de Argentina - Argentina]

27 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 1.2

Referencias A - D - H - I -

El mercado editorial se encuentra en un proceso de transformación histórico que exige comprender el contexto y las implicancias de los nuevos formatos y posibilidades. Impresión por demanda, ebooks y aplicaciones son solo una parte de los cambios desarrollados en los últimos años que permiten repensar lo editorial en su conjunto.

310. MEDIOS INMERSIVOS Y VR (Conferencia)

Gonzalo Sierra | *Brenes Gaby* [Ñoño - Argentina]

27 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 4.1

Referencias D - I -

La manera más actual de hablar del futuro de los medios

es sin dudas la Realidad Virtual. Un medio que transforma al espectador en un actor más del relato, transforma los entornos en realidades, y las historias en experiencias, pudiendo ver literalmente con los propios ojos lo que está pasando. Es un medio nativo digital, gracias a la convergencia tecnológica, una experiencia que podemos llevar en nuestros bolsillos y que es imprescindible explorar para poder regresarle al usuario el poder de exploración en las narrativas audiovisuales y develar qué valores o principios se mantienen de la comunicación tradicional y qué criterios se modifican.

311. METODOLOGÍAS ÁGILES: DISEÑANDO SIN DESPERDICIO (Invitado de Honor)

Santiago Bustelo [Kambrica - Argentina]

27 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 4.2

Referencias D - H - I - K -

Proyectos que se vuelven interminables, clientes insatisfechos y productos finales con los que el equipo no se siente orgulloso, son problemas comunes a muchos proyectos de diseño. No sólo son problemas evitables, sino que en los últimos años han surgido, desde la ingeniería industrial e ingeniería de software, definiciones y herramientas que resultan aplicables a todas las disciplinas de diseño. En esta presentación se verán conceptos fundamentales como la triple restricción, definiciones objetivas de Calidad y Desperdicio, la diferencia entre problemas bien definidos y problemas complejos, bases de la metodología Scrum, y un caso real de aplicación de estos principios en un proyecto de diseño.

312. PACKAGING: PASADO Y PARADIGMA ACTUAL DE UNA INDUSTRIA CONSOLIDADA (Conferencia)

Martin del Campo [Exilplast S.R.L. - Argentina]

27 de julio | 18:30 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 3.5

Referencias A - B - H - K - L -

¿Qué es lo que hace que la industria del packaging sea algo más que hacer envases vistosos? ¿Qué sucesos motivaron el hecho considerar al envase no como un simple contenedor, sino como una ciencia compleja en la cual confluyen aspectos de ingeniería en materiales, logística, mercadotecnia y diseño entre otras disciplinas?

313. CARACTERIZACIÓN DE ESCENARIOS PRODUCTIVOS EN DISEÑO (Conferencia)

German Charum - Sanchez [Fundación de Educación San Jose - Colombia]

27 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 5.5

Referencias A - B - C - D - E - F - H - K - L -

Revisión de los paradigmas contemporáneos desde los criterios de habitabilidad hasta las definiciones de necesidad, carencia y deseo en la concepción de productos y modelos productivos desde la noción de territorio, para la caracterización de posibles escenarios de diseño y desarrollo de producto, para la generación de valor y activación de economías locales, regionales y nacionales.

314. CÓMO CONSEGUIR MI PRIMER CLIENTE (Mi Primera Conferencia)
Luis Antonio Huayhuas Vilcayauri [Diseñador - Perú]
27 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.9
Referencias A - B - C - D - E - F - H - K -

Panorama del mundo laboral para alumnos recién egresados de la universidad. Cómo saber encarar la búsqueda de clientes. Por qué firmar un contrato o armar un acuerdo de trabajo es tan importante. Muchos nuevos diseñadores freelance no tienen una idea de cómo tener sus primeros clientes, qué hacer durante el desarrollo del proyecto y cómo finalizar el acuerdo de trabajo con los clientes. Se tocarán algunos temas legales, temas estratégicos de venta y networking.

315. DISEÑO + HOBBIE: DISEÑO DE MODA PARA MUÑECAS (Mi Primera Conferencia)
Karin Ibarra [Chile]
27 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.11
Referencias C - H -

Es sabido que el diseño y sus aplicaciones traspasan fronteras, pero cuando mezclas diseño + hobbies los resultados siempre pueden sorprender. En los últimos años, las muñecas han pasado de ser un simple juguete a convertirse en un objeto de culto y colección, esto mismo ha provocado que se convierta en un nicho prolífico para todo aquel que tenga imaginación y sobre todo, para el área de diseño de modas. Se mostrará la historia, el desarrollo y la influencia que actualmente tienen en diversos campos de aplicación.

316. EL ARTE DE SER FREELANCER (Mi Primera Conferencia)
Rocío Pilar de Lara [Argentina]
27 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.9
Referencias A - B - C - D - E - F - H - K -

Un colega un día me dijo "Lleva de 2 a 5 años trabajar como freelancer". No le creí. ¿Tan difícil era que podía llevar tanto tiempo? 3 años después reconozco que tenía razón. En este camino aprendí que saber hacer mi profesión no es suficiente para trabajar de manera independiente, que también se necesitan horas y horas de tutoriales sobre marketing, poner a prueba la pasión por lo que haces y sobre todo, paciencia con vos y tus clientes. En esta conferencia hablaré sobre todas estas cosas que aprendí, intentando alentar y enseñar a aquellos que elijan este camino.

317. EL PAPEL COMO ELEMENTO TEXTIL (Mi Primera Conferencia)
María Dieste | Mercedes Lorenzo [Uruguay]
27 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.11
Referencias C - H - J -

Proyecto enfocado en la reutilización del papel de impresión A4 para la generación de elementos textiles, con el objetivo de revalorizar materiales desechados, re-usándolos y brindándoles un uso sustentable, distinto e innovador respecto al que ya conocemos.

318. LA CALLE ES MÍA (Conferencia)
Guadalupe Ciocchetto [Ousía - Argentina]
27 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 5.9
Referencias B - H - L -

¿Cómo se diseña el espacio público que transitamos diariamente? La creatividad se impone cuando el diseño hecho desde un escritorio falla, y es vital al momento de la apropiación del espacio compartido. A través de visiones bottom-up como el Placemaking -diseño creativo/compartido- el espacio disponible se convierte en un lugar con significado. ¿Podemos todos ser creativos? La especie humana no podría haber sobrevivido sin la creatividad: las nuevas soluciones son siempre necesarias en todos los ámbitos, incluso el urbano. Todos tenemos la energía física para llevar a cabo una vida creativa, sólo necesitamos la oportunidad de demostrar ese potencial.

319. LA TRAZABILIDAD DE LA MODA LENTA EN EL ECUADOR (Conferencia)
Taíña Escobar [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]
27 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 2.11
Referencias B - C - H - J -

El sistema de la moda insostenible que trajo como resultado la moda rápida y que conquistó la era industrial y el consumismo, demanda una justa e inmediata transformación del sistema de la moda. La sostenibilidad plantea la moda lenta como nuevo modelo de negocio transformador. Esto nos conduce hacia un diseño para la cultura regional y un diseño con la contribución de artesanos locales. Bajo este ítem se hace necesario el reconocimiento de las tradiciones y el simbolismo de las mitologías culturales, locales e históricas. El presente trabajo investigativo analiza casos específicos de estos transformadores de la moda social en el Ecuador.

320. O NÃO CONVENCIONAL SE TORNOU O NOVO TRADICIONAL (Conferencia)
Simone Rech [Brasil]
27 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 4.8
Referencias A - B - C - D - E - F - H - L -

Atualmente, afinidades e interesses são elementos mais adequados ao reconhecimento de nichos de consumo, superando a tradicional distinção por classe, gênero e idade. Há "cases" dessa desconstrução paradigmática: o lançamento da boneca Barbie com três novos formatos de corpo e a diversidade da beleza não convencionais celebrada por Marc Jacobs, dentre outros. O "não convencional" passa a representar o "novo tradicional". Integram-se os conceitos de economia comportamental de Daniel Kahneman à ação investigativa de Veronica Massonier. As pesquisas de comportamento do consumidor necessitam orientar-se para essa nova realidade a fim de construir vitoriosas estratégias de marca e de produto.

321. PATRIMONIO TIPOGRÁFICO DE VALPARAÍSO (CHILE) (Conferencia)
Fabio Eduardo Ares | Karin Thiers [Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires - Argentina]
27 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: SUM
Referencias A - H - L -

Avances del programa de investigación, señalización, puesta en valor y difusión patrimonial de las letras utilizadas en la nomenclatura y equipamiento urbanos, la cartelería comercial y la identificación de organismos públicos y privados. Los usos tipográficos urbanos son poco estudiados en Latinoamérica. Un tema que los autores consideran fundamental para el estudio y la revalorización del patrimonio de la tipografía chilena con proyección regional.

322. SPEED ART COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DE MODA (Mi Primera Conferencia)
Mariane Lima | Emily Medeiros | Maria Beatriz Soares [Brasil]
27 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.11
Referencias A - B - C - D - E - F - H - I - L -

A integração da Speed Art no ensino universitário de moda tem como finalidade reforçar a interação dos alunos tornando aplicações de disciplinas teóricas mais dinâmicas e atrativas, aproveitando os recursos provenientes do grande avanço tecnológico. Nesse sentido, a proposta deste trabalho é apresentar uma ferramenta que busca dinamizar o ensino de disciplinas tais como história da moda, produzindo vídeos que utilizam desenhos construídos a partir de materiais recicláveis e animação. A ferramenta pode ser utilizada em diversas outras disciplinas e de infinitas formas, fazendo do Speed Art uma ferramenta para o ensino de moda.

323. YA SOY DISEÑADOR... Y AHORA QUIÉN PODRÁ DEFENDERME!? (Conferencia)
Yvan Alexander Mendivez Espinoza [Universidad Señor de Sipán - Perú]
27 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 4.9
Referencias A - B - C - D - E - F - L -

La situación de los diseñadores peruanos en cuanto a la necesidad de la creación de un colegio profesional que consolide la profesión, proteja a la misma de competencia desleales y antiéticas de pseudo profesionales y garantice para la empresa un trabajo de diseño de primer nivel.

324. ¿QUÉ PASA CUANDO COMO ALUMNO BUSCO MI PRIMER TRABAJO? (Mi Primera Conferencia)
Mati Badano [Argentina]
27 de julio | 18:30 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.9
Referencias F - K -

Encontramos que hay una brecha entre las empresas y los ecosistemas académicos científicos de las universidades, profesores, alumnos e investigadores. Donde uno hace miles de trabajos prácticos y proyectos en base a datos y empresas irreales, que no son representativo de ambientes de trabajo en organizaciones. Por eso, les proponemos una nueva forma de generar un vínculo con las empresas y organizaciones para que los alumnos puedan hacer sus desarrollos en base a datos y problemas reales y que puedan ser aplicadas a la realidad. Finalizaremos contando un caso de una empresa de moda que participó.

> 20.00 hs.

325. ADVERTISING CREATIVO: DISEÑO DE UN BOOK PUBLICITARIO (Conferencia)

Ana Lia Turi [MHP Studio - Argentina]

27 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 1.4

Referencias D - H -

Los diferentes elementos que hacen que un Book publicitario para modelos y artistas resulte atractivo y útil al ser presentado en una convocatoria publicitaria. Diferenciar estilos de book y todos los elementos que en él resultan imprescindibles. Características fundamentales que diferencian a un Book publicitario de un Book común, y cómo utilizar estas características dependiendo del modelo y sus preferencias. Desarrollar la creatividad en el diseño de imágenes, aplicándola a la generación de ideas para lograr resultados innovadores.

326. BRANDING EMOCIONAL EN LA ERA DIGITAL (Invitado de Honor)

Silvina Rodríguez Picaro [SRP Communication & Brand Design - Argentina]

27 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 4.2

Referencias E - I -

Branding Emocional en la era Digital El poder de las emociones, para crear experiencias significativas de marca a través de la tecnología digital.

327. DISEÑO GOURMET (Conferencia)

Liliana de la Fuente [Estudio Diseñar - Argentina]

27 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 3.1

Referencias A - B - C - E - H - K -

Avances en los últimos años nos han permitido conocer el comportamiento humano como individuo y por extensión como consumidor. La forma que demos a nuestro producto gourmet y su envase hará que nos transmita una sensación u otra, ya que nuestro cerebro piensa en imágenes. Miramos a los ojos y seguimos la dirección de la mirada. También de los modelos que se utilizan en publicidad, así que debemos hacer que dirijan la mirada a un producto o información que más nos interesa transmitir. Los colores transmiten emociones, debemos tenerlos en cuenta al diseñar un producto, un packaging o el branding y la publicidad de la marca. El diseño gourmet es la combinación de todos estos factores.

328. DISEÑO, TRABAJO Y EMPRENDIMIENTO: OPORTUNIDADES Y NECESIDADES PARA LOS PROFESIONALES DE DISEÑO EN UN MUNDO EN CRISIS (Conferencia)

Carlos Carrascal [Workana - Colombia]

27 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 3.5

Referencias A - B - C - D - E - F - H - K -

En un mundo con el trabajo formal en un momento de crisis y en donde las novedades de los mercados no son las mejores, el emprendimiento y el freelancing brindan oportunidades en áreas del diseño y la comunicación.

329. EL DESIGN THINKING EN LA VIDEOESFERA (Conferencia)

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

27 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 3.4

Referencias D - H - L -

El diseño re-define constantemente su territorio, sus métodos y su percepción del proceso de comunicación. La empatía con el destinatario como clave del proceso implica la consideración de un conjunto de interacciones humanas y de lenguajes, donde el trabajo en equipo es sólo una parte de la situación de producción. Se propone ingresar en el territorio de la producción de videos desde el pensamiento del diseño, valorando la creatividad y el espíritu lúdico a la vez que se plantea y realiza un recorrido analítico- sintético del proceso creativo, con fundamentos semióticos.

330. GESTIÓN FINANCIERA Y ADMINISTRATIVA EN UNA HORA (Conferencia)

Luis Guido Saldaña | Guillermo Fagalde [Fixfi - Argentina]

27 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 1.5

Referencias A - B - C - D - E - F - K -

Acercar herramientas de gestión financiera que sirvan de soporte a la hora de tomar decisiones. Destacar el rol administrativo, las ventajas de un presupuesto y demás herramientas. Cómo conseguir fondos? Distintas formas de inscribirnos: Monotributo, Sociedades o Responsable inscripto?

331. LA EXPANSIÓN ARTÍSTICA DEL CONTEMPORARY CHARACTER DESIGN (Conferencia)

Leandra Cuba [Instituto San Ignacio de Loyola - ISIL - Perú]

27 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 3.3

Referencias A - D - H - L -

El contemporary character design, convive con otras maneras de construir personajes que sobrepasan los parámetros comerciales de la animación, el cómic y el diseño de mascotas publicitarias, para desarrollarse y expandirse artísticamente demostrando su potencial creativo. En esta conferencia se revisarán las circunstancias que originaron este movimiento y transición del lenguaje gráfico a la exploración artístico- plástica. En esta presentación se hará referencia a la diversidad de soportes empleados, la respuesta del público y la aceptación de la crítica institucional. Como complemento, se compartirá un proyecto de corte introspectivo que refleja dicha travesía y a su vez demuestra las posibilidades de construir personajes con un enfoque plástico y conceptual.

332. LAS CLAVES PARA UN PLAN DE COMUNICACIÓN EN REDES SOCIALES (Conferencia)

Wenceslao Zavala [Universidad de Palermo - Argentina]

27 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 1.2

Referencias A - B - C - D - E - F - I -

Los puntos a considerar para planificar un plan de comunicación en redes sociales. Partiendo de un objetivo realizable y medible, con el cual poder evaluar la performance

de la estrategia comunicacional y el engagement de los usuarios según las diferentes redes sociales.

333. METODOLOGÍA DE DISEÑO PARA LOGRAR INVERSIÓN EN LAS MIPYMES (Conferencia)

Camilo Andres Andrade Ojeda [Red Tecnoparque Colombia nodo Neiva (SENA) - Colombia]

27 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 4.1

Referencias A - H - I - K -

En esta ponencia se presentan los resultados de tres MIPYMES de la ciudad de Neiva, región centro sur de Colombia que con la articulación del diseño gráfico y la tecnología generaron recursos económicos por más de cien millones de pesos para su crecimiento y el desarrollo socio económico de la región. Aplicando metodología Design Thinking con base en tres fases: Inspiración, Ideación, y prototipado.

334. PATRONES DE COLOR EN EL ÁMBITO CULTURAL (Conferencia)

Juliana Castaño Zapata [Universidad de Caldas - Colombia]

27 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 1.3

Referencias A - B - C - D - E - F - H -

Para los diseñadores es indispensable contar con conocimiento y comprensión del comportamiento del color en contextos locales y particulares, ya que el entendimiento del componente cromático radica en una experiencia social y cultural del diseñador con este. Se propone la implementación de un instrumento metodológico que se enfoque específicamente en el tema del cromatismo en el ambiente y en las expresiones populares, que permita a su vez al diseñador tomar decisiones de composición y aplicación cromática.

335. PIEZAS GRÁFICAS INTELIGENTES (Conferencia)

Flavio Mammini | Lucas Lombardía [Troupe Comunicación - Argentina]

27 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Auditorio

Referencias A - H - I - L -

Diseño + Tecnología Recursos para el diseño editorial. Uso de Marcadores, R.A. y Apps. Incorporación de tecnología en la comunicación gráfica, usando estrategias del Design Thinking. Diseño con valor agregado.

336. THINK OPEN: 7 ESTRATEGIAS DE CREATIVIDAD E INNOVACIÓN DE HOY (Conferencia)

Patricia Claudia Barrios [W&C Workshops & Conferencias - Argentina]

27 de julio | 20:00 hs. | Jean Jaurès 932 | Aula: 3.2

Referencias A - B - C - D - E - F - H - K - L -

ADN de diseño innovador: 7 estrategias de creatividad e innovación. Pasión por innovar. Intuición, acción y creación. ¿Qué tienen en común las personas creativas y qué rasgos comparten reconocidas empresas innovadoras? Estímulos y bloqueos, aprender a trabajar creativamente en equipo; analizar y potenciar el perfil de competencias que todo ser humano tiene. Obrero del diseño, comunica-

dor, medium, director de orquesta y hasta poeta! ¿Cuáles son los pasos fundamentales para generar un proyecto de diseño sobre bases sólidas? La ayuda de herramientas que nos ayudarán a profundizar en la planificación estratégica, considerando entre los pilares del camino a seguir: la actitud y la aptitud de tu ADN de diseñador.

337. BRANDING Y COMUNICACIONES INTEGRADAS EN NYC, CAPITAL MEDIÁTICA DEL MUNDO (Invitados de Honor)
Gustavo Stecher | Gerardo Blumenkrantz | Nancy Tag [Argentina – Estados Unidos]
27 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula Magna
Referencias A - H - L

El branding no es solo cuestión de logos, tipografía y colores. Hoy en día se trata de crear experiencias que abarquen 360 grados y con inmersiones interactivas, ya sean visuales o no-visuales. Pero si estas no están estratégicamente integradas son sólo ruido. ¿Cómo mantenernos competitivos en un panorama tan cambiante? Los docentes fundadores de BIC, el Master en Branding y Comunicaciones Integradas del City College de la Universidad de la Ciudad de Nueva York, nos mostrarán la trastienda del proceso a través del trabajo de sus alumnos.

338. CO-DISEÑO PARA MEJORAR CONDICIONES DE VIDA EN COMUNIDAD DE RECICLAJE (Mi Primera Conferencia)
Henry Sneyder Neira Liscano [Colombia]
27 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.11
Referencias A - B - C - D - E - F - J - L -

Se mostrará el proyecto de co-diseño desarrollado en la comunidad de reciclaje Nashira ubicada en Colombia, donde a través de talleres participativos se busca la inclusión de una tecnología que les permita transformar el material plástico que recolectan en nuevos objetos, así añadir valor a su oficio, obtener un mayor conocimiento en su área de trabajo y la capacidad para generar alternativas con lo aprendido en el proceso.

339. CÓMO VENDER SWEATERS CON 40°C DE TÉRMICA (Conferencia)
Diego Roitman [This is Feliz Navidad - Argentina]
27 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 4.9
Referencias A - B - C - D - E - F - K -

¿Te parece difícil vender tu producto/servicio? Imaginate tener un emprendimiento de sweaters y que hagan 40°C de térmica afuera. Te contamos cómo hacer para empezar a vender, y seguir vendiendo, aún cuando la situación, la economía y el clima no ayudan.

340. EL FILM JUSTIFICA LOS MEDIOS (Conferencia)
Juan C. Bacaro Torres | García Roxana Patricia [Bachaco, com - Venezuela]
27 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: SUM
Referencias A - D - E - H - L -

El diseño de carteles para cine según los clichés y las tendencias que dicta cada género. Además, un compilado de

ardides promocionales y la deconstrucción de campañas de difusión para películas. Todo un cóctel explosivo de guías, curiosidades y etcéteras sobre mercadotecnia, web, comunicación, grafismo y publicidad para cine.

341. EL IMPACTO REFERENCIAL EN LA CULTURA DE LA MODA (Conferencia)
Edward Venero | Amaro Tarabochia Casanova [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]
27 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 2.11
Referencias C - L -

La referencia es un elemento importante en la comunicación visual, por establecer los vínculos asociativos entre las realidades conocidas por cada persona y las realidades construidas y promocionadas a través de imágenes y objetos. En la cultura de la moda, que genera identidades y proponen diversas dinámicas de la intersubjetividad, la referencia tiene el valor de impacto comunicacional antes de desarrollar las redes semánticas y pragmáticas de la identidad mostrada. La ponencia aborda este fenómeno desde el punto de vista de la interculturalidad, profundizando en los valores de las colecciones que exponen la heterogeneidad culturalmente constitutiva como principio comunicacional con impacto referencial.

342. EL SENTIDO DE LA PUBLICIDAD PERUANA (Conferencia)
Jaime José Pedreros Balta [Universidad de San Martín de Porres - Perú]
27 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 4.8
Referencias A - L -

Analizar una serie de tópicos que justifican la necesidad de encontrar u otorgar un nuevo sentido a la comunicación publicitaria de nuestro tiempo. Los tópicos analizados incluyen los cambios en el mercado, la cultura, los medios, los mensajes, la creatividad, los consumidores, las estrategias, entre otros. Se propone una propuesta de generación de sentido desde la semiótica, acompañada de diversos ejemplos y análisis de la realidad peruana.

343. EXPERIENCIAS DE APROXIMACIÓN AL DISEÑO INCLUSIVO. CASO ITM (Mi Primera Conferencia)
Edwin Alberto Marin Cantillo [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]
27 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.11
Referencias A - B - C - D - E - F - H - I - L -

Se pretende reflexionar acerca de la pertinencia del diseño inclusivo a partir de las experiencias vividas en el desarrollo del proyecto de investigación en "Diseño de un Sistema de Movilidad Adaptable (SIMA) para estudiantes en situación de divergencia funcional locomotriz de la ciudad de Medellín" en el Semillero de investigación en Diseño y Salud del Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín (ITM), el cual evidencia elementos conceptuales que aportan a la construcción de nuevas experiencias de la exploración del lenguaje objetual y el diseño inclusivo.

344. LA UNIVERSALIDAD EN LA ESTÉTICA PARA EL DISEÑO DE AYUDAS TÉCNICAS (Mi Primera Conferencia)

Julian Lujan [Colombia]
27 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.11
Referencias D - H - I - L -

Para el diseño de ayudas técnicas, la estética juega un papel muy importante puesto que no solo se busca satisfacer una necesidad motora sino tratar de generar un impacto capaz de integrar al individuo en su contexto de la forma más natural posible. Se pretende mostrar cómo los aspectos estético formales son menospreciados en el diseño de ayudas técnicas especialmente en aquellas de bajo costo y proponer una nueva mirada al diseño de estos artefactos.

345. LIGHTPAINTING: MÁS QUE FOTOGRAFÍA, MÁS QUE ARTE (Mi Primera Conferencia)
Santiago Di Lorenzo [Argentina]
27 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.9
Referencias D - H - I -

La técnica del lightpainting consiste básicamente en tomas directas de cámara en las cuales por medio de largas exposiciones en un entorno de oscuridad se utilizan fuentes de luz para "pintar" o "dibujar". Se propone no solamente un acercamiento a la técnica sino también a las posibilidades creativas incluyendo los avances tecnológicos. Para ello se prevé el uso de un software de propia autoría denominado LooZ, que permite visualizar en tiempo real una performance de lightpainting y permite la interacción con la audiencia.

346. MANUAL DE DISEÑO Y FUNCIONES DENTRO DEL DISEÑO DE EXPOSICIÓN (Conferencia)
Paola Alejandra López Gambarte [Bolivia]
27 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 5.9
Referencias B - L -

Los elementos que aportan a la concepción de un diseño de comunicación como los pabellones de exposición. Se pretende describir las funciones técnicas que componen a estos montajes y sus espacios: el guion (mensaje); el público; el comitente; el espacio; la escala. Los mismos, que responden a la necesidad de mostrar procedimientos y soluciones prácticas para estos montajes. Se pretende comprender una perspectiva ahora más técnica de esta tipología, que permita interpretar mejor el mensaje que cada diseño desea comunicar al usuario.

347. NARRATIVA DIGITAL INTERACTIVA: COMUNICACIÓN, ARTE Y TECNOLOGÍA (Mi Primera Conferencia)
Juan Sebastian Anaya Jaimes [Colombia]
27 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.9
Referencias D - H - I -

La narrativa es una tendencia en el ámbito comunicacional que comprende aspectos narrativos, artísticos, culturales y técnicos que permiten conectar las personas con un modelo de inmersión mucho más atractivo, evocando los aspectos más importantes de las historias. Por medio de este proyecto se busca resaltar el valor histórico de una leyenda popular colombiana, haciendo uso de la narrativa digital interactiva como la base para su análisis, reconstrucción, difusión y reflexión.

348. O PAPEL DO DESIGN NO CENÁRIO DA DENÚNCIA SOCIOPOLÍTICA (Conferencia)

Leila Lemgruber [Utopos Inovação e Sustentabilidade em Design - Brasil]

27 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 5.5
Referencias A - B - C - D - E - F - L -

A ação política e social do design no cenário contemporâneo. As variáveis que norteiam a atuação do design nas comunidades compreendidas como vulneráveis. À possibilidade de se denunciar práticas cobertas de violência que atingem comunidades inseridas em cenários de extrema vulnerabilidade através de um modelo projetual de design. O pensadores que abordam estas questões de forma transdisciplinar ao design. Iniciamos esta reflexão percorrendo práticas e ideias que representam atitudes de resistência no campo da reflexão crítica do design. Realçamos um estudo de caso das arpilleras: bordadeiras que constroem artefatos com forte valor simbólico. Estes artefatos se encontram impregnados de ações políticas silenciosas.

349. O PODER DAS CORES NO DESIGN (Mi Primera Conferencia)

Felipe Rodrigues Ribeiro [Brasil]

27 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.9
Referencias A - E - K - L -

Sabemos que uma boa comunicação visual é fundamental para fortalecer uma marca, transmitir a mensagem de forma correta e fazer com que esta se destaque em meio a tanta informação disputando a atenção do consumidor. Nesse contexto, a cor torna-se uma ferramenta poderosa nas mãos do designer. Aplicá-la de maneira apropriada, estratégica e criativa contribuirá para que as peças de comunicação sejam de fato mais eficazes. Como usar uma determinada cor em benefício do nosso projeto? De que maneira as cores podem influenciar as pessoas e como as marcas podem fazer uso disso para se comunicar melhor com seu público?

350. SUSTENTABILIDAD COMO RECURSO INDISPENSABLE EN EL DESARROLLO DE LAS TENDENCIAS (Mi Primera Conferencia)

Paola Moschella [Argentina]

27 de julio | 20:00 hs. | Mario Bravo 1050 | Aula: 3.11
Referencias A - B - C - D - E - F - J -

La restricción como factor desencadenante de la creatividad: la escasez de recursos renovables en las regiones descentralizadas de los centros neurálgicos económicos del país y el aprovechamiento de recursos naturales locales, a través de la revitalización de la manufactura artesanal. Reciclado y reutilización, puesta en valor. Reconsideración posterior del producto terminado, como recurso: mantenimiento y su durabilidad. Incidencia sobre el diseño. Obtención de materia prima vía web y un breve análisis sobre la incidencia en los costos.

JUEVES 28 DE JULIO: 5 ACTIVIDADES

351. DISEÑO RESPONSABLE (Invitado de Honor)

Norberto Chaves [Argentina]

28 de julio | 10:00 hs. | Palais Rouge - Salguero 1441 | Piso 2
Referencias A - B - C - D - E - F - L -

Posibilidades y limitaciones en el compromiso social, cultural y ambiental del diseñador.

352. ¿HAY NUEVAS IDEAS? ¿O SON LAS DE SIEMPRE EN NUEVOS FORMATOS? (Invitado de Honor)

28 de julio | 11:45 hs. | Palais Rouge - Salguero 1441
Referencias A - B - C - D - E - F - H -

Se pueden crear ideas nuevas o son todas reconstruidas de las del pasado. Qué métodos puedo implementar para generar ideas innovadoras. Cómo concebir ideas en equipo. Pablo Capurro, Jorge Filippis, Pablo Largaia, Esteban Brenman, Felipe Taborda y Javier Furgang debatirán sobre estos temas durante la jornada de cierre del Encuentro.

353. TECNOLOGÍA: ¿AMIGA, NOVIA O AMANTE DEL DISEÑO? (Invitado de Honor)

28 de julio | 13:30 hs. | Palais Rouge - Salguero 1441
Referencias A - B - C - D - E - F - I -

Cómo incorporar la tecnología en mi proceso creativo. Cuál puede ser mi rol como diseñador en procesos de desa-

rollo tecnológico. Cuáles son las tendencias tecnológicas que van a impactar en los próximos 10 años. Gaby Menta, Rolando Meyer, Santiago Bustelo, Michael Dorka, Martín Vivas y Hugo Santarsiero debatirán sobre estos temas durante la jornada de cierre del Encuentro.

354. ¿POR QUÉ LOS DISEÑADORES NO SOMOS CELEBRITIES? (Invitado de Honor)

28 de julio | 15:15 hs. | Palais Rouge - Salguero 1441
Referencias A - B - C - D - E - F - H - K -

Cómo construir oportunidades para proyectar carreras exitosas. Cuáles son las mejores tácticas para presentarme ante posibles clientes y lograr que me contraten. Cómo conseguir desarrollar la mejor versión de mí para trascender en mi disciplina. Anabella Rondina, Jimena Díaz Ferreira, Dolores Avendaño, Daniel Wolkowicz, Martín Huberman, Gabriel Lage y Luis Corbacho debatirán sobre estos temas durante la jornada de cierre del Encuentro.

355. ¿CUÁNTO VALE MI CREATIVIDAD? ¿CUÁNTO LA COBRO? ¿CUÁNTO LA PAGAN? (Invitado de Honor)

28 de julio | 17:00 hs. | Palais Rouge - Salguero 1441
Referencias A - B - C - D - E - F - K -

Cómo ponerle precio a mi trabajo y generar ingresos con mis diseños. Cuáles son los factores que debo tener en cuenta para cotizar mis proyectos. Cómo relacionarme con socios o proyectos colaborativos. Cómo volver rentable a mi pasión. Silvina Rodríguez Pícaro, Claudio Drescher, Alejandro Czerwacki, Diego Bresler, Jorge Piazza y Milo Lockett debatirán sobre estos temas durante la jornada de cierre del Encuentro.

OTORGAMIENTO DEL RECONOCIMIENTO A LA TRAYECTORIA "MAESTRO DEL DISEÑO" A ALEJANDRO ROS.

28 de julio | 18:45 | Palais Rouge - Salguero 1441

ANUNCIO DE GANADORES DE CONCURSOS Y SORTEOS

28 de julio | 19:30 | Palais Rouge - Salguero 1441

STANDS DE REVISTAS Y EDITORIALES DE DISEÑO

Se los podrá visitar el 26 y 27 de julio de 9.30 a 20 hs / Sede Jean Jaurès 932



INTRODUCCIÓN**GUÍA DEL PARTICIPANTE DEL CONGRESO**

Inscripción / Acreditación / Dinámica

Actividades / Detalle

ORGANIZACIÓN**INVITADOS DE HONOR DEL CONGRESO****X PLENARIO DEL FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO**

- VII Acto de Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño
- VI Acto Homenaje del Foro de Escuelas de Diseño a sus miembros. Comité de Honor del Diseño Latinoamericano
- II Plenario del Comité del Diseño Latino (Embajadores)
- IV Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño
- Instituciones educativas Homenajeadas

AGENDA COMPLETA DE ACTIVIDADES

Agenda Comisiones

1. PEDAGOGÍA DEL DISEÑO

- Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [A] [B] [C] [D] [E] [F]
- Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [A] [B] [C]
- Calidad Educativa y Evaluación [A] [B]

2. CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS Y NEGOCIOS

- Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [A] [B]
- Mercado y Gestión del Diseño
- Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [A] [B]

3. FORMACIÓN PARA UN DISEÑO INNOVADOR Y CREATIVO

- Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [A] [B]
- Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales
- Innovación Cultural [A] [B] [C]
- Estudios Artísticos y Creativos [A] [B]

4. INVESTIGACIÓN Y POLÍTICA EDITORIAL

- Investigación. Metodología y Técnicas [A] [B]
- Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura)

**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 Palermo.*

- Doctorado en Diseño

5. SUSTENTABILIDAD Y ECODISEÑO EN LA ENSEÑANZA

- Diseño, Medioambiente y Ecología [A] [B]
- Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje

6. IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO

- Observatorio de Tendencias
- Identidades Locales y Regionales [A] [B] [C]
- Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía

INDICE ALFABÉTICO DE EXPOSITORES

VII CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO

VII CONGRESO
LATINOAMERICANO
DE ENSEÑANZA DEL
DISEÑO

INVITADOS DE HONOR. Conferencias Magistrales en la página 44

**INTRODUCCIÓN**

El VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño está dirigido a docentes, autoridades académicas e investigadores que actúan en el campo del Diseño, es organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo como coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño, que reúne a más de 350 instituciones educativas de Iberoamérica, e integra la Agenda del XI Encuentro Latinoamericano de Diseño. La inscripción al mismo y participación en todas sus actividades es gratuita.

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

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

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

¿DONDE RETIRO MI CERTIFICADO?

Los certificados del Congreso se entregan el miércoles 27 de julio (10 a 13 hs.) en Mario Bravo 1050, 6° piso.

CORREOS ELECTRÓNICOS DEL CONGRESO: Cualquier consulta sobre la organización del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño contactarse con Paulina Ruiz Fernández: congreso.palermo@gmail.com • Otros e-mails importantes de contacto: Foro de Escuelas de Diseño: foro.de.escuelas@gmail.com • Publicación Actas de Diseño: actasdc@gmail.com • Comisión Latinoamericana de Posgrado: comisionposgradosc@palermo.edu • Vínculos Internacionales: vinculosinternacionalesdc@palermo.edu / vinculos.palermo@gmail.com

GUÍA DEL PARTICIPANTE DEL CONGRESO

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

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

INSCRIPCIÓN CONGRESO

No se permitirá el acceso a las sedes a quienes no estén inscriptos al Congreso. Los inscriptos al Congreso están automáticamente inscriptos en el XI Encuentro Latinoamericano de Diseño y podrán participar en sus actividades. Los inscriptos del Congreso pueden participar de las actividades como Asistentes o como Ponentes.

ACREDITACIÓN CONGRESO

La acreditación al Congreso sólo la podrán realizar quienes estén inscriptos al mismo. En el momento de la acreditación, cada inscripto recibirá una tarjeta de acceso (personal e intransferible). El participante debe asistir con el documento nacional de identidad o pasaporte ya que el mismo puede ser solicitado al momento de acreditarse. Es obligatorio exhibir la tarjeta de acceso en el ingreso a las sedes donde se realizan el Congreso y el Encuentro. Por razones de seguridad no se permitirá el ingreso a las sedes a quienes no tengan dicha tarjeta de acceso. En caso de pérdida u olvido deberá gestionar otra tarjeta de acceso para ingresar a las sedes.

¿DÓNDE Y CÓMO ACREDITARSE?

La acreditación se realiza el lunes 25 de julio de 8:30 a 19:00hs en la sede de Mario Bravo 1050 (Planta baja). En el caso de ser conferencista del Congreso podrá retirar su credencial en el mismo lugar y horario pero en una mesa exclusiva de "Acreditación de expositores Congreso". También podrá acreditarse en la Sede Larrea 1079 el día martes 26 a partir de las 9:00hs. (en esta Sede se acreditará sólo casos especiales). Se recomienda acreditarse a tiempo antes del comienzo del Congreso a efectos de evitar largas esperas que puedan demorar el ingreso a las sedes y a las actividades.

DINÁMICA DEL CONGRESO

El Congreso, que cuenta con el respaldo de un Comité Académico integrado por miembros del Foro de Escuelas de Diseño, organiza sus actividades en tres días consecutivos de trabajo, del 25 al 27 de julio de 2016, en Buenos Aires, Argentina. Dichas actividades se realizan en los espacios y aulas de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, en las siguientes Sedes: Mario Bravo 1050 y Larrea 1079

El primer día (lunes 25 de julio) en la sede de Mario Bravo 1050, se realiza la apertura del X Plenario Foro de Escuelas de Diseño, Sesiona el IV Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño. Además se realizará el II Plenario del Comité del Diseño Latino (Embajadores del Diseño). Este día se realizarán las conferencias magistrales de los invitados de Honor.

El segundo día (martes 26 de julio) en la sede de Larrea 1079, sesionan las Comisiones por temáticas, en dos turnos de trabajo: de 9:30 a 13:00hs (incluye elaboración de conclusiones) y de 14:00 a 17:30 hs (incluye elaboración de conclusiones). El tercer día (miércoles 27 de julio) en la sede de Mario Bravo 1050 (Aula Magna, 6to piso) es el cierre del X Plenario del Foro de Escuelas de Diseño donde se entrega el Reconocimiento a la Trayectoria Académica y se realizará el Homenaje del Foro a sus miembros (Comité de Honor). Además se llevará a cabo el cierre del Congreso y sus conclusiones. Durante la tarde se grabarán las conclusiones del Congreso en la sede de Jean Jaurès 932, de 14:00 a 19:00hs, exclusivamente asistirán quienes fueron designados como oradores representantes de sus comisiones para grabar las conclusiones en los estudios de Palermo TV.

ACTIVIDADES

Esta edición del Congreso cuenta entre sus actividades con más de 400 ponencias (programadas en 62 Comisiones). En ninguna de las actividades se reserva vacante. Se permite el acceso a las mismas hasta cubrir la capacidad del lugar. La institución organizadora no se hace responsable de los contenidos, opiniones y/o imágenes de las presentaciones que se realizan, de los materiales y/o publicaciones que se distribuyan. Las mismas son responsabilidad de sus autores.

Las actividades, según su tipo, se clasifican de la siguiente forma:

1. X PLENARIO DEL FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

Esta reunión se realiza el día lunes 25 de julio de 10:00 a 13:00hs. en la sede de Mario Bravo 1050, Aula Magna, 6º piso. Esto contempla el IV Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño y el II Plenario del Comité del Diseño Latino:

IV Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño

Esta reunión se realiza de 11:00 a 13:00hs en la sede de Mario Bravo 1050, en el Aula Magna. Una vez reunidos se dividen por áreas (distintas aulas) para debatir, intercambiar experiencias y generar proyectos entre todos los

actores vinculados a la enseñanza del Diseño. La actividad continúa en un segundo bloque de 15:00 a 17:00hs, La iniciativa de la creación de las Asociaciones de Carreras de Diseño surge en el VI Plenario del Foro de Escuelas de Diseño en julio de 2012, son seis las Asociaciones de alcance latinoamericano en las áreas de: Diseño Gráfico + Arte, Industrial, Digital-Multimedial, Interiorismo y Modas. Cada uno de estos grupos tiene un Equipo de Conducción colegiado conformado por autoridades académicas que actúan en el área específica de las mismas. Estas Asociaciones están integradas por los directivos y docentes de instituciones educativas de Latinoamérica, que se vinculan entre sí para la conformación de redes de cooperación e intercambio académico que buscan desarrollar y resolver cuestiones concretas de cada una de las áreas específicas del Diseño.

II Plenario del Comité del Diseño Latino

Esta reunión se realiza el día lunes 25 de julio de 15 a 17hs en la sede de Mario Bravo 1050 (Aula Magna, 6to piso) y es exclusiva para los Embajadores del Diseño Latino. Este Comité está compuesto por académicos y/o profesionales destacados, con una experiencia y un probado compromiso con el Diseño, los mismos son designados por la Facultad de Diseño y Comunicación de la UP como coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño. Ser parte de este Comité significa un compromiso para el pensar, promover iniciativas y colaborar con acciones para impulsar internacionalmente el diseño de nuestro continente a través de sus obras y productos, de sus producciones académicas y sus nuevas generaciones.

La figura del Embajador del Diseño Latino se crea en ocasión del X Encuentro Latinoamericano de Diseño (julio 2015) que culmina la denominada Década del Diseño Latino (2006-2015).

2. INVITADOS DE HONOR

Las conferencias Magistrales se realizan el día lunes 25 y miércoles 27 de julio en la sede de Mario Bravo 1050, Aula Magna, 6º piso.

Estas actividades están abiertas a todos los inscriptos al Congreso. Comienza el lunes 25 a las 9:30hs con la Conferencia de *Rhea Alexander*, *Aaron Fry* y la colaboración de *Samar Ladhbi* (representantes de Parsons The New School of Design (Estados Unidos). Conferencia: "Parsons' Entrepreneur's Lab: incubadora de Negocios de Diseño, distribuido, escalable & Lean". Ese mismo día a las 17:30hs se presenta *Luisa Collina* del Politécnico de Milano y Cumulus (Italia) con la conferencia: "Internacionalización y Multidisciplinariedad: dos desafíos principales en la enseñanza del Diseño"; y a las 18:00hs continuará *Norberto Chaves* (Socio de I+C Consultores, Barcelona) con la conferencia: "Cómo explicar la calidad cultural de la gráfica".

El miércoles 27 a las 20hs, en la sede de Mario Bravo 1050, Aula Magna, 6º piso. Dentro del marco del Encuentro Latinoamericano de Diseño se presentarán *Nancy Tag* y *Gerardo Blumenkrantz*, representantes de la Universidad de la Ciudad de Nueva York (Estados Unidos) con la conferencia "Branding y Comunicaciones Integradas en NYC, capital mediática del mundo" La capacidad de la sala es de 100 personas. El ingreso es por riguroso orden de llegada.

3. COMISIONES: PONENCIAS Y DEBATE

Se realiza el día martes 26 de julio, en dos turnos de trabajo: de 9:30 a 13:00hs (incluye elaboración de conclusiones) y de 14:00 a 17:30hs (incluye elaboración de conclusiones) en la sede de Larrea 1079. Esta actividad está abierta a todos los inscriptos al Congreso. Los Conferencistas deben estar al menos media hora antes del inicio del turno de su conferencia.

Las Comisiones son el núcleo del Congreso y consisten en la presentación de Ponencias enviadas por destacados profesionales, académicos y/o docentes de Iberoamérica, que han sido aceptadas para formar parte de la agenda de actividades del Congreso.

El día miércoles 27 de julio de 10 a 13hs. en Mario Bravo 1050 (Aula Magna, 6to piso) junto al cierre del Foro de Escuelas de Diseño se realiza la presentación de las Conclusiones de las Comisiones del Congreso. Esta actividad está abierta a todos los inscriptos al Congreso.

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

4. CIERRE DEL X PLENARIO DEL FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

Se realiza el día miércoles 27 de julio de 10:00 a 13:00 hs. en Mario Bravo 1050 (Aula Magna, 6to piso). En concordancia con la VII edición del Congreso se lleva a cabo el cierre la X edición del Plenario del Foro (reunión académica de intercambio anual que convoca a sus adherentes) que comprende:

VII Acto de Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño

Se realiza, dentro de la programación del X Plenario del Foro, el día miércoles 27 de julio de 10:00 a 13:00 hs. en Mario Bravo 1050 (Aula Magna, 6to piso).

Este año el Reconocimiento será entregado a *Susana Machicao* (Bolivia), Comunicadora visual, Diseñadora y Gestora Cultural, y a *Ana Beatriz Pereira de Andrade* (Brasil), Diseñadora de la Universidade Estadual Paulista y Doctora en Psicología Social.

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

Se realiza, dentro de la programación del X Plenario del Foro, el día miércoles 27 de julio de 10:00 a 13:00 hs. en Mario Bravo 1050 (Aula Magna, 6to piso).

Dentro de esta edición del Congreso se realiza por sexto año consecutivo este homenaje como un reconocimiento de distinción, que será otorgado a los miembros adherentes que han estado presentes en, como mínimo, tres Plenarios del Foro en el período 2011-2015. (Ver detalle página 45).

5. CIERRE DEL CONGRESO

Se realiza el día miércoles 27 de julio de 10:00 a 13:00hs. en Mario Bravo 1050 (Aula Magna, 6to piso).

Esta actividad está abierta a todos los inscriptos al Congreso. Se realiza la presentación de las Conclusiones de

las Comisiones del Congreso y también de las Asociaciones de Carreras de Diseño. El acceso a esta actividad es por riguroso orden de llegada hasta colmar la capacidad de la sala. No se reservan lugares.

Durante este horario se entrega los diplomas a los conferencistas y los certificados a los asistentes.

6. PUBLICACIÓN DE TEXTOS EN ACTAS DE DISEÑO

En el libro Actas de Diseño número 22, única publicación académica periódica de Diseño en Latinoamérica, que se edita semestralmente desde agosto de 2006 (ISSN 1850-2032), se incluirán los resúmenes (previa edición y selección) de las Conferencias que han sido dictadas tanto en el XI Encuentro Latinoamericano de Diseño como en el VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño.

ORGANIZACIÓN

Las actividades del X Plenario del Foro de Escuelas de Diseño y del VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño se realizan en las siguientes sedes: Mario Bravo 1050, Larrea 1079 y Jean Jaurés 932. Ver mapa sedes. Estas actividades están abiertas a todos los inscriptos (sujeto a capacidad de sala).

SEDE MARIO BRAVO 1050

En esta sede, el día lunes 25 de julio en el Aula Magna, 6º piso, se realizan las siguientes actividades:

8:30 a 19:00hs. | Acreditación Asistentes y Ponentes

9:30 a 10:00hs. | Conferencia Magistral de los Invitados de Honor: Rhea Alexander y Aaron Fry (Parsons The New School of Design, Estados Unidos)

10:00 a 13:00hs. | Foro de Escuelas de Diseño

- Apertura del X Plenario del Foro

- IV Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño por área: Diseño Gráfico + Arte, Diseño Industrial, Diseño Multimedia-Digital Moda, Moda e Interiorismo

15:00 a 17:00hs. | Continuación del Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño

15:00 a 17:00hs. | II Plenario del Comité del Diseño Latino (Embajadores del Diseño Latino)

17:30 | Conferencia Magistral de la Invitada de Honor: Luisa Collina (Politecnico di Milano y Cumulus, Italia)

18:00 | Conferencia Magistral del Invitado de Honor: Norberto Chaves (Socio de I+C Consultores, Barcelona)

Actividad abierta para todos los inscriptos al Congreso (la capacidad del Aula Magna es de 100 personas)

En esta sede, el día miércoles 27 de julio se realiza las siguientes actividades:

10:00 a 13:00hs. | Cierre del X Plenario del Foro

- VII Acto de Reconocimiento a la Trayectoria Académica

Profesional en Diseño: Susana Machicao (Bolivia), Comunicadora visual, Diseñadora y Gestora Cultural, y a Ana Beatriz Pereira de Andrade (Brasil), Diseñadora de la Universidade Estadual Paulista y Doctora en Psicología Social

- VI Acto Homenaje del Foro de Escuelas de Diseño a sus miembros. Comité de Honor del Diseño Latinoamericano

- Cierre VII Congreso de Enseñanza del Diseño: Presentación de las Conclusiones de las Comisiones del Congreso y de las Asociaciones de Carreras de Diseño

10:00 a 13:00hs. | Entrega de los certificados conferencistas y asistentes del Congreso.

SEDE LARREA 1079

En esta sede, el día martes 26 de julio, sesionan las Comisiones por temática, en dos turnos de trabajo: de 9:30 a 13:00hs y de 14:00 a 17:30hs.

9:30 a 13:00 hs. Conferencias, Debate y Elaboración de Conclusiones / Primer turno

13:00 a 14:00 hs Programa Colaboración para el Desarrollo Académico de Diseño y Comunicación.

- Firma de Acuerdos y Carta Intención 2º piso. Actividad exclusiva para las instituciones adherentes del Foro de Escuelas de Diseño que han firmado Acuerdos Bilaterales con la Facultad; además podrán asistir a esta reunión las autoridades académicas de las instituciones educativas adherentes del Foro interesadas en unirse al Programa (a través de la firma de Acuerdos Bilaterales).

14:00 a 17:30 hs. Conferencias, Debate y Elaboración de Conclusiones / Segundo turno

Actividad Abierta para todos los inscriptos al Congreso.

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

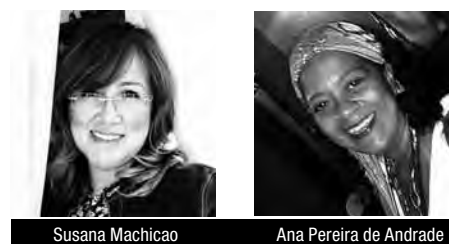
X PLENARIO DEL FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

El día miércoles 27 de julio, en concordancia con la VII edición del Congreso se realiza la X edición del Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, reunión académica de intercambio anual que convoca a sus adherentes, dentro de la programación del mismo se realiza:

VII Acto de Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño:

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

Este Reconocimiento está dirigido a profesionales y/o académicos que con su producción, reflexión y creatividad contribuyeron y/o contribuyen significativamente con el desarrollo del diseño en su comunidad y país.



Susana Machicao

Ana Pereira de Andrade

Este año el Reconocimiento será entregado a **Susana Machicao** (Bolivia), Comunicadora visual, Diseñadora y Gestora Cultural, y a **Ana Beatriz Pereira de Andrade** (Brasil), Diseñadora de la Universidade Estadual Paulista y Doctora en Psicología Social.

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

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

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

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

En el caso de las instituciones se considera, a efectos del otorgamiento del reconocimiento, a aquellas que han estado presentes en, como mínimo, tres Plenarios del Foro en el período 2011-2015; aunque dicha presencia institucional estuviera sostenida por diferentes representantes.

INSTITUCIONES EDUCATIVAS HOMENAJEADAS 2016 (por categoría institucional y por orden alfabético)

Universidades: UANL Universidad Autónoma de Nuevo León • Universidad Autónoma de Baja California • Universidad Blas Pascal - Córdoba • Universidad CAECE • Universidad de Guayaquil • Universidad de Nariño • Universidad de San Martín de Porres • Universidad del Aconcagua • Universidad del Este • Universidad Nacional de Misiones • Universidad Técnica de Ambato • Universidad Feevale.

Otras Instituciones Educativas: Escuela Provincial de Artes Visuales N° 3031 • "Gral. Manuel Belgrano" • Instituto Superior Santo Domingo • Instituto Tecnológico Metropolitano • Instituto Tecnológico Superior Metropolitano de Diseño.

AGENDA COMPLETA DE ACTIVIDADES

La agenda del Congreso se organiza incluyendo todas las actividades. En cada actividad se incluye: título, ponente, institución a la que pertenece, ponencias, sede y Comisión designada.

Los contenidos de la agenda publicados en este número de la Hoja de Diseño corresponden a la información recibida hasta el día 1 de julio. Los mismos pueden sufrir modificaciones y se encuentran actualizados diariamente en la agenda publicada en el sitio Web del Congreso.

AGENDA POR DÍA

Esta edición del Congreso cuenta entre sus actividades con más de 400 ponencias (programadas en 62 Comisiones) y presentaciones. En ninguna de las actividades se reserva vacante. Se permite el acceso a las mismas hasta cubrir la capacidad del lugar. La institución organizadora no se hace responsable de los contenidos, opiniones y/o imágenes de las presentaciones que se realizan, de los materiales y/o publicaciones que se distribuyan. Las mismas son responsabilidad de sus autores.

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

LUNES 25 DE JULIO 2015 (1º día del Congreso)

1. ACREDITACIÓN

8:30 a 19:00 hs. | Sede Mario Bravo 1050, Planta Baja.

2. INVITADOS DE HONOR

9:30 hs | Sede Mario Bravo 1050, Aula Magna, 6to piso.
- Conferencia Magistral de Rhea Alexander y Aaron Fry, representantes de Parsons The New School of Design (Estados Unidos). "Parsons' Entrepreneur's Lab: incubadora de Negocios de Diseño, distribuido, escalable & Lean"

3. FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

10:00 a 13:00 hs. | Sede Mario Bravo 1050, Aula Magna, 6to piso.

- Apertura del X Plenario del Foro
- III Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño por área: Diseño Gráfico + Arte, Diseño Industrial, Diseño Multimedia-Digital Moda, Moda e Interiorismo.

4. LUNCH DE BIENVENIDA

13:00 a 14:30 hs. | Sede Espacio Cabrera (Cabrera 3641).

5. CONTINUACIÓN DE LAS ASOCIACIONES DE CARRERAS DE DISEÑO

15:00 a 17:00 hs. | Sede Mario Bravo 1050.

6. II PLENARIO DEL COMITÉ DEL DISEÑO LATINO (Actividad exclusiva para los Embajadores del Diseño Latino)

15:00 a 17:00 hs. | Sede Mario Bravo 1050, Aula Magna, 6to piso.

7. INVITADOS DE HONOR

17:30 a 20:00 hs. | Sede Mario Bravo 1050, Aula Magna, 6to piso.

Detalle:

17:30hs. | Conferencia Magistral de Luisa Collina, representante del Politecnico di Milano y Cumulus (Italia) "Internacionalización y Multidisciplinariedad: dos desafíos principales en la enseñanza del Diseño"

18:00hs. | Conferencia Magistral de Norberto Chaves (Socio de I+C Consultores, Barcelona) "Cómo explicar la calidad cultural de la gráfica"

La capacidad del Aula Magna es de 100 personas. Quienes no puedan ingresar a la Apertura del Congreso por capacidad del aula o por otro motivo pueden asistir directamente el martes 26 a la Sede de Larrea 1079 a la Sesión de las Comisiones.

MARTES 26 DE JULIO 2016 (2º día del Congreso)

1. SESIONAN LAS COMISIONES

9:30 a 17:30 hs. | Sede Larrea 1079.

Detalle:

9:30 a 13:00 hs. / Conferencias, Debate y Conclusiones

13:00 a 14:00 hs. / Receso

14:00 a 17:30 hs. / Conferencias, Debate y Conclusiones

2. PROGRAMA PARA EL DESARROLLO ACADÉMICO

13:00 hs a 14:00 | 2do piso

Firma de Acuerdos y Carta Intención con la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo

MIÉRCOLES 27 DE JULIO 2016 (3º día del Congreso)

1. FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO

10:00 a 13:00 hs. | Sede Mario Bravo 1050, Aula Magna, 6º piso.

Detalle:

10:00 a 13:00 hs. CIERRE FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO Y CONCLUSIONES DEL CONGRESO

- VII ACTO DE RECONOCIMIENTO A LA TRAYECTORIA ACADÉMICA PROFESIONAL EN DISEÑO

Reconocimiento 2016: Susana Machicao (Bolivia), Comunicadora visual, Diseñadora y Gestora Cultural, y a Ana Beatriz Pereira de Andrade (Brasil), Diseñadora de la Universidade Estadual Paulista y Doctora en Psicología Social.

- VI ACTO HOMENAJE DEL FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO A SUS MIEMBROS. Comité de Honor del Diseño Latinoamericano.

- PRESENTACIÓN DE LAS CONCLUSIONES DE LAS COMISIONES DEL CONGRESO Y ASOCIACIONES DE CARRERAS DE DISEÑO

Actividad Abierta para todos los inscriptos al Congreso.

2. 13:00 hs BRIDIS DE CIERRE DEL CONGRESO

3. ENTREGA DE CERTIFICADOS DE ASISTENCIA AL CONGRESO

10:00 a 13:00 hs. | Sede Mario Bravo 1050, 6º piso, hall).

4. GRABACIÓN DE LAS CONCLUSIONES DEL CONGRESO

14:00 a 19:00 hs. | Jean Jaurès 932

- Los oradores del Congreso de Enseñanza del Diseño elegidos por su comisión (el día martes 26 de julio) grabarán en los estudios de Palermo TV las conclusiones a las que arribaron.

AGENDA COMISIONES

El día martes 26 de julio sesionan las Comisiones, en dos turnos de trabajo: de 9:30 a 13:00hs (incluye elaboración de conclusiones) y de 14:00 a 17:30hs (incluye elaboración de conclusiones) en la sede de Larrea 1079. Esta actividad está abierta a todos los inscriptos al Congreso.

Las Comisiones son el núcleo del Congreso y consisten en la presentación de más de 400 ponencias enviadas por destacados profesionales, académicos y/o docentes de Iberoamérica, que han sido aceptadas para formar parte de la agenda de actividades del Congreso, cada conferencia tiene una duración de 20 minutos, la presentación de las mismas ha sido programada en dos sesiones (turno mañana y turno tarde). Un miembro del equipo de coordinación del Congreso realiza la presentación de las conferencias y organiza la dinámica de la Comisión: introducción, presentación, debate y conclusiones, junto con un miembro de Comité Académico del Congreso.

El día miércoles 27 de julio de 10:00 a 13:00hs. en la sede de Mario Bravo 1050 (Aula Magna, 6º piso) se realiza la presentación de las Conclusiones de las Comisiones del Congreso.

El acceso a las Comisiones es por riguroso orden de llegada hasta colmar la capacidad del Aula. Mario Bravo 1050 y Larrea 1079 son edificios de la Universidad de Palermo donde se dictan clases, por lo tanto las actividades del Congreso se realizan en sus aulas. La capacidad de las mismas es limitada, significa que sólo se podrá acceder a las aulas hasta cubrir su capacidad (entre 10 y 30 personas). La organización del Congreso no reserva vacantes ni garantiza cupo en ninguna de las actividades del mismo. Los organizadores no brindan servicio de traducción de las actividades en portugués.

PEDAGOGÍA DEL DISEÑO

CURRÍCULA, ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [A]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 5.1

La historia como proceso personal

José María Aguirre [Diseño Industrial - FAUD UNC - Argentina]

El principal objetivo de esta materia es el aprendizaje de la historia de nuestra disciplina, el diseño industrial ¿Cómo proceder para este difícil reto? Además de una metodología necesitaremos de un compromiso, tanto de los alumnos como de los docentes, para encariñarse con la historia, reconocerse en ella desde el propio proceso vital como individuos, como parte de una familia, un barrio, un pueblo, una región, una cultura, un país, un continente, una civilización, un mundo...

Gamificación en la enseñanza del diseño

Fabian B. Saucedo (**) [CETYS Universidad - México]

La enseñanza del diseño es una actividad sofisticada donde los actores son agentes dinámicos. Por ello, es necesario que los ambientes de aprendizaje sean flexibles para responder a las necesidades de la generación milenaria. Se propone la gamificación como estrategia para llevar al taller de diseño proyectos reales en vinculación con la Industria.

Actividades en didáctica activa para fortalecer el aprendizaje significativo del montaje audiovisual

Ismael Cardozo Rivera [Universidad Autónoma de Occidente - Colombia]

Las prácticas pedagógicas encaminadas a la enseñanza-aprendizaje en la educación superior, deben estar lo suficientemente estructuradas, no sólo para poder ofrecer actividades atractivas y significativas a los estudiantes, sino también encaminadas hacia la promoción de estudiantes con capacidad crítica y de solución de problemas que le puedan aportar a la sociedad, y que por ende, contribuyan al desarrollo social. En este sentido, la enseñanza-aprendizaje de la praxis del montaje Audiovisual sugiere que se estructuren actividades significativas enfocadas a que el estudiante construya su propio conocimiento a partir de su acción/interacción entre la actividad, el maestro y sus compañeros.

La Transformación. Una experiencia de diseño totalizadora enmarcada en un curso introductorio

Gabriel Alejandro Kuschnir | Andrea Cristina Castresana | Roberto Fevre | Facundo Rodriguez | Mailen Vazquez [Universidad de Buenos Aires CBC - Argentina]

El ejercicio "La Transformación" posibilita el reconocimiento de cuestiones centrales del proceso proyectual, como lo son el manejo de significados, la problemática de la dimensionalidad, y el abordaje sistémico. La experiencia desarrolla un proceso completo de diseño con todas sus implicancias, partiendo desde las ideas preliminares hasta su construcción y puesta en acción. Se trata de una ejercitación que parte de un recorte epistemológico integrador

y transdisciplinario, dirigido a los estudiantes del curso Introducción al Conocimiento Proyectual, que cumple un rol propedéutico como instancia previa a las carreras de Diseño, Arquitectura y Urbanismo que se dictan en la FADU-UBA.

Memórias, criação e autoria no Design Contemporâneo

Monica Moura | Marina Jardim Tarozzo | Ana Beatriz Pereira de Andrade (*) (**) [UNESP - Brasil]

Este artigo apresenta e discute a presença da memória e sua relação com a criação e a autoria no design contemporâneo tanto no universo profissional quanto na formação superior em design a partir de discussões teóricas, análises e exemplos de ações, produtos, objetos e um projeto de ensino-aprendizagem de caráter interdisciplinar com o tema memória.

Cómo trabajar el análisis de las remisiones intertextuales en el discurso publicitario, desde un abordaje sociosemiótico

Lorena Steinberg [UP-UBA - Argentina]

El trabajo buscará describir las metodologías aplicadas en el aula para abordar el análisis de las remisiones intertextuales a partir de los tres órdenes de configuración del sentido desde un enfoque semiótico peirceano y socio-semiótico de la Teoría de los Discursos Sociales de Verón. Dicho enfoque socio-semiótico que concibe el entramado social como un sistema en el que las prácticas y las instituciones conllevan una dimensión significativa. En este sentido, tanto los discursos publicitarios como sus parodias, en tanto exponentes textuales, permitirían dar cuenta de los fenómenos de interdiscursividad en los nuevos medios, en un contexto en el cual reina la convergencia mediática. (Jenkins, 2008).

La formación del espíritu científico como competencia clave del diseñador

Mireya Uscátegui [Universidad de Nariño - Colombia]

La revolución producida por los avances en las TICs ha impactado de distintas maneras la formación profesional de los Diseñadores Gráficos generando, en ocasiones, expectativas no siempre propias de la disciplina que tienden a su desnaturalización y a su banalización, lo que deviene en desafíos teóricos, curriculares y pedagógicos. En procura de responder a tales desafíos, y en el marco de la educación por competencias, se presentan algunas reflexiones como resultado de una experiencia de investigación micro-curricular orientada a la formación del espíritu científico como competencia clave para asumir ese estatus de Ciencia & Ficción que nos convierte en paradoja.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno tarde 14:00 a 17:30 hs. | Aula: 5.1

Neuronas espejo, insights y creatividad en los proyectos académicos

Daniel Eduardo Atúnkar Guzmán [Universidad Peruana de Arte Orval - Perú]

La ponencia trata sobre la necesidad de generar una asignatura en el currículo de las escuelas de comunicación de diversas índole donde se vea la importancia de generar

mensajes creativos apelando a las verdades del comportamiento (insights) del público para que así se sientan identificados o "reflejados" de forma profunda con nuestra comunicación. Aprender a comprender y encontrar esos nexos entre el comportamiento del consumidor y su empatía con el mensaje que desarrollamos.

Diseño de experiencias áulicas

Mariela D'Angelo | Martín Eduardo Hoare [UNLP - Inplace - Argentina]

Diseño Centrado en Personas como disparador de propuestas didácticas en disciplinas proyectuales. La intención primaria de este artículo es poner de manifiesto la importancia de detectar e interpretar las necesidades del estudiante actual a partir de un acercamiento metodológico con base en la empatía, promediando las mismas con los objetivos curriculares de las asignaturas y las demandas vigentes del mercado laboral: detectando insights (descubrimientos claves) para llegar a establecer líneas de acción traducibles en instrumentos didácticos aplicables al proceso de aprendizaje.

El Diseño Latino en perspectiva

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

La ponencia pretende difundir la creación de una nueva línea de investigación para proyectos de posgrado. Dicha línea busca indagar en la realidad actual y futura del Diseño Latino, con el propósito de estimular el debate, la participación, el intercambio de ideas y la integración de experiencias profesionales y académicas latinoamericanas, que contribuyan a la consolidación y jerarquización de la disciplina en la región. En el marco de este proyecto, durante el primer semestre de 2016 se desarrolló un relevamiento internacional colaborativo (encuesta) sobre escenarios actuales, identidad, internacionalización, tendencias, prospectiva y percepciones sobre el Diseño Latino.

Arquetipo en Generación Morfológica. Metodología de Diseño

Lorena Páiz [Universidad Internacional - Ecuador]

Las universidades del Ecuador, en específico en lo que a la ciudad de Quito se refiere, se encuentran en un proceso de reforma educativa y se enfrentan a varios cambios que implican la revisión de contenidos, metodologías, etc. La Academia está en tela de juicio, y la Facultad de Arquitectura y Diseño en medio de un proceso de renovación fragmentado e inestable, se ha mantenido poco crítica y desenfocada en la resolución de problemas y necesidades locales así como deficiente en generación de teoría contextual y metodologías alternas de prácticas proyectuales. En el afán de entender la época que nos toca vivir a los que nos dedicamos a la docencia y al quehacer proyectual, he partido en búsqueda del proceso, un proceso que traduzca los pensamientos e ideas en obras, que comunique el potencial cultural y la carga de identidad del grupo humano Ecuador.

Distintas versiones de Caperucita Roja: relación histórica entre imagen y texto escrito

Miriam Estrella Persiani de Santamarina | Miryam del Valle Pirsch [Instituto Superior de Formación Docente N° 51 Pilar - Argentina]

El presente trabajo surge en el marco de un taller que realizamos con estudiantes del profesorado de Nivel Inicial. El propósito general es que las alumnas puedan construir y deconstruir sentidos a partir de un cuento clásico; que según las versiones; mantiene la situación conflictiva, modificándose los roles de los personajes, los contextos y los desenlaces. Desde los grabados que acompañaron los textos de Perrault y de los hermanos Grimm, pasando por las magníficas imágenes de la versión del libro álbum de Pescetti, hasta el creativo video diseñado por Nilsson nos permiten propiciar diferentes modos de leer y establecer relaciones entre imagen y escritura.

El kintsugi y la enseñanza en diseño

Ignacio Riboldi [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina]
El trabajo propone una reflexión sobre los procesos no algorítmicos en la enseñanza del Diseño. Focaliza en la importancia que tiene para el proyecto ser permeable al contexto y romper con las reglas conocidas. Desde la metáfora del kintsugi (arte oriental que consiste en reparar las grietas resaltando las partes dañadas para ponerlas en valor) propone pensar que un objeto reparado es más valioso que aquel que no ha sufrido fisuras. Traspasado al ámbito de los Talleres de DCV, invita a una reflexión sobre la importancia de lo no previsto, del contenido externo al ejercicio disciplinar, en el desarrollo medular de la clase.

El boceto (sketch) como herramienta creativa para la formación del pensamiento de diseño en ingeniería

Pedro Salcedo [Pontificia Universidad Javeriana - Colombia]
Esta investigación pretendió introducir el pensamiento de diseño en estudiantes de ingeniería para mejorar la respuesta de diseño en el proceso de ideación y planeación de un objeto. A partir de la aplicación de un taller experimental de boceto, se buscó que estudiantes de primer semestre de la facultad de Ingeniería Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana en Bogotá, Colombia, pudiesen generar soluciones creativas y novedosas en la concepción y materialización de un producto, tratando de acostumbrar la utilización del boceto a mano como herramienta de expresión gráfica.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [B]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 4.1

Estrategias de apropiación 'distribuidas' en la acción de proyectar. Desafíos para una inclusión genuina de las TIC en la enseñanza de disciplinas proyectuales

María Laura Badella | **Mónica Celeste Bachot** | **Mónica Osella** | **Patricia Alejandra Pieragostini** | **Adriana Alejandra Saricchio** [FADU UNL - Argentina]
Las TICs ocupan un lugar distintivo y sustancial en el desarrollo de un conocimiento extendido, colectivo y distribuido que resulta indispensable al momento de pensar la múltiples dimensiones de la proyectualidad que intervinieron en el 'aprender haciendo' propio de las disciplinas

vinculadas al Diseño. Se trata de un conocimiento adquirido más allá del agente individual, distribuido en configuraciones entre las personas, los medios simbólicos y los entornos (Perkins, 1993) que se revela en la acción de proyectar y que demanda de habilidades y competencias acordes con las posibilidades de actuación que prevalecen en la contemporaneidad.

Paralelo del uso de los elementos conceptuales del diseño

Olga Lucia Castellanos Marin (**) [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]
El objetivo de este texto es analizar el paralelo entre la similitud de los diferentes elementos del diseño según se avance en la adquisición del conocimiento y en el propio ejercicio del diseño gráfico, desde la experiencia personal en el aula. La apropiación de dichos elementos hace que el proceso creativo y conceptual se refuerce constantemente y aporte un "orden" al mismo. Aquí reflexionamos 4 momentos importantes para construir un dialogo que vincula la teoría y la praxis desde el concepto "idea" y el uso de los elementos gráficos en estudiantes de semestres iniciales y su quehacer académico y profesional.

Historia, génesis y producción

Federico de la Fuente | **Luisina Zanuttini** [Universidad Nacional de Villa María - Argentina]
En Diseño Industrial el aula-taller como espacio de enseñanza-aprendizaje, es fundamental para la reflexión, transferencia y articulación de contenidos de distintos campos disciplinares, como los que hacen al estudio de la forma y relaciones estructurales del producto, con lo reflexivo histórico que se plantea dentro de la misma práctica. Este ejercicio es una experiencia de articulación entre el campo proyectual e instrumental de Génesis de la Forma y los aportes teóricos y conceptuales de Historia del Diseño Industrial, promoviendo el aprendizaje por descubrimiento de las relaciones entre la Cultura Material y la Práctica Profesional, propias de un aprendizaje integral.

Espacio introductorio al DG

Francisco Miguel Leguizamón | **Fernando Gabriel Estévez** | **Jorge Virgilio Machuca** [FAU - UNNE - Argentina]
El Espacio DG surge como respuesta a la necesidad de constituir un ámbito que le permita al ingresante a la FAU-UNNE, conocer aspectos relacionados con el funcionamiento del sistema universitario en general y de la Carrera de Diseño Gráfico en particular. Consideramos importante que tome conocimiento de las herramientas que le serán de utilidad, a lo largo de su trayecto por la Universidad como en la actividad profesional. En la interrelación teoría y práctica se desarrolla la enseñanza y el aprendizaje. Se trabajan contenidos sobre habilidades, valores y actitudes, integrándolos y optimizándolos para potenciar las competencias preexistentes del ingresante.

La educación: construcción reflexiva de las experiencias

Gloria Mercedes Múnera Álvarez [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia]
Montaigne, Dewey y Piaget tienen en común el estudio de una formación que gira en torno al estudiante, quien es el

protagonista de su educación, dueño de sus estructuras cognitivas y de su contexto. Una formación centrada en la persona, enfocada a enseñar a pensar y a hacer, donde el docente habla con su ejemplo más que con sus palabras afirmando que el modo de conocimiento del mundo es la aprehensión de éste, basada en la percepción, es decir en la experiencia. El docente de diseño debe favorecer un ambiente educativo para que el estudiante desarrolle sus capacidades experimentando las habilidades, dejándolo que manifieste sus criterios y juicios.

Formación por proyectos: un reto para el diseño gráfico

Silvia Cristina Vásquez Castro [Servicio Nacional de Aprendizaje SENA - Colombia]
La "formación por proyectos" permite que el estudiante que recibe la instrucción pueda establecer un vínculo de pertenencia ya que enlaza el conocimiento y su necesidad laboral. Entonces se da cuenta que puede crear e innovar y por medio de la investigación, el trabajo autónomo y el compromiso llegar a generar emprendimiento; convirtiéndose en una fuente de generación de empleo. Es así, como lo que empieza como un ejercicio académico termina resolviendo no solo el problema puntual del proyecto; también permite que el impacto en el ser humano como proyecto de vida se refleje en la economía de la región.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno tarde 14:00 a 17:30 hs. | Aula: 4.1

La incertidumbre como llave a la innovación

José María Aguirre [Diseño Industrial - FAUD UNC - Argentina]
Si existe una disciplina que camina sobre los terrenos de lo incierto, es el diseño; de no ser así se estarán repitiendo de seguro los errores del pasado. Es necesario que nuestros alumnos reconozcan a la incertidumbre como a la llave para dar con la innovación, única vía para una reformulación positiva de aquellos desajustes en nuestra cultura material.

Síndrome de la hoja en blanco: hacia una didáctica de la creatividad

Germán Streckwall | **Hugo Bezzati** [Universidad Católica de La Plata - Argentina]
Solemos aceptar la creatividad como lo que realmente es: un don, del cual en mayor o menor medida, todos nos sentimos partícipes. Ahora bien, cuando necesitamos desplegarla (sea por razones laborales o personales), ocurre frecuentemente que no se hace de manera eficaz. Se trata de un estado emocional por el cual no logramos dar cauce a nuestras propias ideas. Estamos ante un conflicto cognitivo que será sin duda de ardua resolución. En el caso del Diseño, esta dificultad se presenta muy frecuentemente. Nuestra ponencia estará orientada al análisis de las causas de este complejo fenómeno y a los caminos más eficaces para superarlo.

La concepción del diseño gráfico en México y su relación con la enseñanza a través de su devenir histórico

Carlos Ubaldo Mendiivil Gastelum [ITSON - México]

A más de cincuenta años de la primera carrera de diseño gráfico en las universidades mexicanas, la disciplina se encuentra en una etapa de crecimiento en cuanto a la aparición de escuelas que ofrecen el programa académico y un incremento en la matrícula de la misma. Existen diversos enfoques respecto a las concepciones de la disciplina, mismos que van directamente reflejados en los propósitos de enseñanza en las instituciones de educación superior. Si bien es cierto que la enseñanza del diseño ha ido evolucionando con el paso de los años, parte fundamental de dicho proceso es la concepción de la disciplina y su relación con las estrategias didácticas.

¿Somos buenos docentes?

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

La diferencia entre un buen profesor y un gran profesor no es su experiencia o sus conocimientos, tiene que ver con su pasión. Pasión por el tema, pasión por enseñar, pasión por lo que hace. El deseo es contagioso, si el profesor lo tiene, lo más seguro es que los estudiantes también lo obtendrán. Se trata de condiciones previas que subyacen al acto de enseñar. Fundamentos, criterios, perspectivas, elecciones y convicciones que le otorgan sentido al enseñar y cargan de significado el aprender. Una conexión entre la pasión por enseñar y la calidad del aprendizaje.

Evolución del diseño en Nariño y sus precedentes sociales y culturales

Nohora Elizabeth Polo Villota [Universidad de Nariño - Colombia]

El artículo recoge tres precedentes que propiciaron la creación del programa de Diseño Industrial de la Universidad de Nariño, Colombia. El primero de ellos se remonta a la época de la América Hispánica donde surgen las primeras necesidades relacionadas con la construcción de sociedad. El segundo; hace referencia a la importación de los primeros objetos industriales a Colombia y el tercero de ellos se relaciona con los aspectos pertinentes a las políticas académicas planteadas a nivel nacional. Finalmente se deja una reflexión sobre su importancia para la región, subrayando sobre el campo laboral de los diseñadores en la misma.

Uma Linha de Análise Semiótica: abordagem prática da teoria peirceana

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

O artigo apresenta uma Linha de Análise Semiótica, fruto da pesquisa "Semiótica aplicada no ensino do Design", considerando as competências e habilidades específicas desse profissional. Mostra a importância do diálogo da semiótica com o projeto gráfico mediante o trânsito interdisciplinar. A Linha foi desenvolvida a partir da seleção e adequação de conceitos semióticos peirceanos, e tem como objetivo auxiliar os estudantes na análise de signos visuais utilizados em projetos gráficos e ajudar o futuro profissional a esquematizar uma argumentação consciente.

Mapeos visuales de diseño como estrategia didáctica

Maria Guadalupe Sanchez [digistaffs - Argentina]

Proponemos el mapeo como actividad creativa colectiva

para impulsar prácticas colaborativas y de transformación en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la materia Historia del Diseño Gráfico. Problematicamos las metodologías, recursos y dinámicas pedagógicas contemporáneas para incentivar la investigación colectiva, tanto del alumno como del docente, apelando a una plataforma digital con el propósito de desarrollar la inteligencia y la investigación colectiva en el campo del diseño.

CURRÍCULA, ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [C]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079

Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 4.2

El diseño gráfico como valor agregado a la producción editorial. Su vinculación con la enseñanza de grado

Pablo Fernando Almada | Miriam Liborio | Victoria Solis (**) [Universidad Blas Pascal UNC - Argentina]

Esta presentación da cuenta de los avances de la investigación en curso, en el marco del Laboratorio de Diseño y Comunicación Gráfica (LABD&CG). El estudio se basa en reconocer que el Diseño Gráfico es una praxis disciplinar capaz de incorporar valor a los diversos niveles de la producción local. Se toman como casos de estudio trabajos finales de Carrera (TFC) de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Blas Pascal: diseños editoriales, de información, de imagen institucional, susceptibles de realizar aportes significativos para mejorar y elevar la calidad de determinados productos a niveles competitivos.

Institucionalización de la carrera de Diseño Gráfico UNACH

Santiago Barriga (**)[Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

En el Ecuador son exiguas las investigaciones que expongan el origen de la disciplina académica a pesar de contar con varias universidades que ofertan la carrera a nivel nacional, empero, existe información referente para develar el proceso del diseño gráfico como un oficio. Particularmente en la ciudad de Riobamba, la construcción del perfil de egreso y la formación profesional llevada a cabo por la carrera se ha apartado de temas prioritarios, además de la metodología empleada en el aprendizaje y los procesos de investigación, mermando habilidades de comunicación visual y cultural frente al crecimiento de otras Instituciones de Educación Superior (IES).

Taller de Diseño Básico: Una didáctica centrada en el sujeto

Miriam Bessone (**) [Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

La presentación surge de estrategias didácticas centradas en la experiencia emotiva, corporal y sensorial del ingresante e intentara explicar el desplazamiento de una enseñanza basada en la solución de problemas a una centrada en la formulación y argumentación. A partir de tales propósitos, al finalizar el cursado del Taller, donde se han presentado herramientas conceptuales y operacionales comunes a los diferentes campos del diseño, se propone una ejercitación a escala y tiempo real como oferta para

que el estudiante valore el trabajo colaborativo y la inteligencia distribuida; el trabajo articula tres campos del Diseño: Comunicación Visual, Industrial y Arquitectura.

El aprendizaje no está en el aula

María de la Luz Cerda [Duoc UC - Chile]

Realizar anualmente una actividad multinivel dentro de un modelo institucional de formación por competencias permitió revalorizar el trabajo de los estudiantes y a ellos como alumnos hacerse protagonistas de su propio proceso académico. Los estudiantes se conocieron y reconocieron en sus habilidades, intereses, conocimientos y roles. Proyectaron sus aprendizajes a un contexto real y concreto. El trabajo habitual en aula adquirió un nuevo y mejor sentido para los estudiantes, ayudando a que cada alumno visualizara su propio perfil académico-profesional y fortaleciendo una comunidad de aprendizaje, que pone valor en las personas y sus propios contextos.

Libro de artista: Relato de una experiencia didáctica

Marcela Luna | Lucila Daniela Lara [Universidad Argentina de la Empresa - Argentina]

En el ámbito de la estimulación del pensamiento lateral (Edward de Bono) y poniendo especial atención a los rasgos de fluidez y flexibilidad (TTCT, Torrance, 1966); se realizó una investigación en el marco del plan obligatorio optativo de las asignaturas de arte en la Universidad Argentina de la Empresa de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Esta ponencia sostiene la pertinencia de incorporar herramientas como el "libro de artista" desde el área de estudios de la creatividad. Se realizó un análisis de caso sobre el trabajo realizado por un alumno con el fin de proponer un modus operandi de investigación. Acyt llevada a cabo por el subsidio proporcionado por la UADE.

Historia y Diseño: una propuesta académica

Julio Mazzilli [Escuela Universitaria Centro de Diseño - Uruguay]

Esta ponencia quiere poner palabra una posible fundamentación epistemológica respecto a la relación entre un campo disciplinar específico como la historia del diseño y el ejercicio de las prácticas profesionales de un diseñador. La historia del diseño, en realidad la historiografía del diseño, es una conceptualización que lleva implícito una unicidad y globalidad de las prácticas de diseño. Entonces, si el diseño es una práctica y sus resultantes adquieren sentido cuando pueden ser puestas en palabras pensadas, habladas o escritas. La función de la historia al hacer inteligible la práctica del diseño se constituye en una teoría, por lo menos de su práctica en un momento pasado.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079

Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 4.2

Componentes del diseño audiovisual experimental

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

Continuando con los vínculos académicos que la Universidad de Palermo viene llevando a cabo a través de los Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación se relatará acerca de la compilación que se está rea-

lizando junto al Instituto Profesional Santo Tomás de Chile. El mismo alberga textos de ambas instituciones acerca de los componentes del diseño audiovisual experimental. El discurso audiovisual se desenvuelve hoy en un entorno pluriforme que solicita una reflexión en toda su amplitud, es decir tanto desde sus especificidades como desde sus diversos elementos en virtud de que su oferta se ha ampliado al incorporar, en los últimos años, los desarrollos multimediales. Los distintos artículos intentan acercarse a las características que hacen a la enunciación, comunicación y recepción para hacer finalmente hincapié en la experimentación.

Construindo uma memória visual do Design a partir do trabalho de alunos

Karina Pereira Weber (*) [- Brasil]

Propõem-se explorar e valorizar o que chamamos de Memória Visual do Curso de Bacharelado em Design, do IFSUL Câmpus Pelotas. Os alunos produzem nas disciplinas alguns projetos práticos, formando objetos de design. Diante disto, surgiu a necessidade de criar a memória visual do curso, onde sejam visíveis resultados alcançados e abordagens das disciplinas, bem como divulgar o campo de atuação dos designers à comunidade externa do curso. Nosso objetivo é, a partir do resgate dos trabalhos dos alunos, criar um portfólio online em Wordpress para servir, futuramente, de reflexão e compreensão dos caminhos percorridos pelo curso. A proposta está sendo desenvolvida enquanto Projeto de Ensino.

La esquemática como instrumento pedagógico en el diseño de programas de cátedras y enunciado de sus respectivos Trabajos Teóricos/Prácticos

Diego Porello | Ezequiel Sabater [Universidad Católica de Santiago del Estero. Dpto Académico Rafaela - Argentina]

La esquemática como instrumento pedagógico en el diseño de programas de cátedras y enunciado de sus respectivos Trabajos Teóricos/Prácticos. En la carrera Lic. Diseño de comunicación Visual, UCSE. Implementación de lenguaje esquemático como mediación didáctica, del acto de transferencia de conocimiento de estructuras de información compleja. Este trabajo, proyecta sumar dispositivos propios de la esquemática visual, como herramienta pedagógica que facilite la interpretación de datos y fenómenos, varias veces inaprensibles de la información contenida en el enunciado lingüístico de un Trabajo Teórico/Práctico.

La enseñanza del Diseño en Chile. Escuela de Diseño, herencia y presente

Marcelo Rodríguez [Universidad Tecnológica Metropolitana, Escuela de Diseño - Chile]

Se pone de manifiesto la importancia de la Escuela de Diseño de la Universidad Tecnológica Metropolitana de Chile en la creación de las escuelas de diseño y en la formación del diseñador- académico en Chile. Se construye una historia de la enseñanza del diseño a partir de las ideas de modernidad desde el siglo XIX, desde las Bellas Artes y las Artes Aplicadas, con las influencias esteticistas francesas, hasta las tendencias actuales, pasando por las ideas de la funcionalidad alemana del siglo XX y el diseño social del siglo XX.

El “papel de la hoja” en la enseñanza del Diseño del Paisaje

Juan Emilio Sánchez Arteabaro [Universidad Abierta Interamericana - Argentina]

La investigación pretende indagar y problematizar la enseñanza del Diseño del Paisaje, partiendo de la integración de saberes ya aprehendidos por el alumno. Se desarrolla en el ámbito de la asignatura “Taller de Diseño” de la Escuela de Diseño del Paisaje (Rosario), donde nacen las primeras experiencias proyectuales de la carrera. En ese marco, se recupera el conocimiento adquirido sobre los distintos modos de clasificación de las hojas según parámetros botánicos y de la fisiología vegetal, orientando luego la búsqueda hacia el aprendizaje de los principios ordenadores de la composición en Diseño, que subyacen de la observación y análisis de las hojas.

Didáctica del diseño TIC en ambientes extracurriculares

Luis Fernando Téllez Jerez (**) [Fundación Universitaria San Mateo - Colombia]

La pedagogía actualmente representa gran responsabilidad, y cada vez encontramos que la efectividad en los procesos de aprendizaje y el interés de los educandos se pierde, debido a la falta de motivación y varias deficiencias contextuales y de pertinencia en los discursos académicos. ¿Cómo lograr el mayor interés y la mayor efectividad dentro del aprendizaje y el ejercicio académico? Es la pregunta que quiero resolver a través del enfoque de mi trabajo en investigación; un trabajo que aborda los planteamientos de las inteligencias múltiples desde la construcción del “lenguaje curricular” aplicado al contexto de la Fundación de Educación San Mateo.

Educación experiencial. Prácticas de extensión en diseño en comunicación visual

Cristian Eduardo Vazquez [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

La Universidad Nacional del Litoral cuenta con numerosos antecedentes en materia de Educación Experiencial llevadas adelante en diferentes carreras de grado. “A partir de la Res. N° 274/07 HCS que incorpora al proceso formativo de los estudiantes de las carreras de grado de la UNL las Prácticas de Extensión desde FADU se trabaja en el Fortalecimiento de las capacidades Institucionales en Extensión”(…). Estos se encuentran integrados a los procesos de enseñanza/aprendizaje dándole sentido a la formación profesional, siendo el conjunto de actividades curriculares realizadas por estudiantes que impliquen diversos niveles de interacción e intervención en el medio social y cultural.

CURRÍCULA, ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [D]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 3.2

¿Docencia o Dolencia?: Estrategias didácticas en la formación del siglo XXI

Patricia Claudia Barrios [W&C Workshops & Conferencias - Argentina]

El educador es artífice del posible cambio, es el que decide los contenidos, estrategias, actividades posibles, siempre en la búsqueda del sentido real y de excelencia de la formación profesional y pedagógica del alumno. Nosotros los docentes diseñadores debemos tener el compromiso y permitirnos la posibilidad de esta verdad. Abramos el juego y la pasión comprometida en ser puentes y andamiajes presentes en la etapa formadora de los estudiantes. Esta ponencia es resultado de una reflexión que nos invita a la articulación de instrumentos educativos precisos y diferentes para la docencia no doliente. El educador es artífice del posible cambio, es el que decide los contenidos, estrategias.

La Conformación del Diseño de Interiores como Campo Disciplinar en Ecuador (Periodo 1970 – 2015)

Catherine Cabanilla [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

La disciplina Diseño de Interiores ha sido un tema de controversia entre los actores de las disciplinas afines en Ecuador. Dada su constitución de un cuerpo de saberes, es preciso establecer su diferencia y especificidad en el campo del conocimiento. De manera conjunta, es necesario analizar cuáles fueron las concepciones teóricas y las escuelas que intervinieron en su formación así como también los actores y las transformaciones socio – culturales del periodo 1970 – 2015. Este escrito está encaminado a la explicación del proceso de constitución del campo disciplinar del diseño de interiores, sus prácticas diferenciadas y su institucionalización en Ecuador.

El taller como dispositivo didáctico

Anabella E. Cislighi [Universidad Nacional del Litoral - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

La relación que intenta promover este trabajo, entre la didáctica del proyecto y el taller es meramente especulativa. La didáctica del proyecto se presenta como tema en construcción; si bien son iniciales los aportes a la discusión y construcción de teorías dentro de la comunidad académica, debate que trasciende mínimamente los límites de las unidades académicas, se presenta con intensidad al interior de las cátedras. Abordar la didáctica para desmontar el proyecto y desbordar el taller, quiere trabajar en distintos niveles de análisis, los vínculos que se establecen con la didáctica específica del proyecto.

El desarrollo de capacidades propositivas en disciplinas proyectuales

María Belén Franco [Universidad Nacional de Córdoba - Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - Argentina]

Durante el proceso de diseño, el diseñador pone en juego sus capacidades para dar respuesta de manera óptima a una situación problemática determinada. El presente ensayo aborda y conceptualiza la especificidad de esas capacidades inherentes a las disciplinas proyectuales y las aborda en el contexto de aprendizaje al interior del taller. El presente ensayo es un extracto de una tesis de Maestría en Docencia Universitaria que surge a partir del interés por la enseñanza del diseño y la necesidad de pensar y reflexionar el aprendizaje, específicamente se indaga las implicancias del modo de trabajo grupal en las disciplinas proyectuales.

Abrir las (j)aulas. El desafío de la interdisciplina

Mariela Alejandra Marchisio (**) | **Fernando Rosellini** [faud unc - Argentina]

La interdisciplinariedad emerge en el proyecto pedagógico con el propósito de entrenar inteligencias para aprehender la unidad de lo real, en las carreras de Diseño lo constituye el desafío de resolver la complejidad, para lo cual resulta necesario generar espacios de aperturas y articulación. Estos propósitos en gran medida se ven plasmados en la experiencia de un taller virtual de proyecto que pone en juego dos hipótesis: Es posible implementar procesos de diseño compartidos entre estudiantes de arquitectura y diseño industrial. Es posible utilizar las redes sociales como herramientas pedagógicas para la instrumentación de trayectos educativos virtuales.

Los eventos académicos en las carreras de grado.

El Foro de Investigación como espacio de visibilidad de los avances del Proyecto de Graduación

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

El Foro de Proyecto de Graduación es un encuentro que tiene como objetivo hacer visibles los avances de los estudiantes en sus trabajos finales de grado y la posibilidad de intercambiar ideas y propuestas con otros estudiantes. La modalidad de Foro permite que los estudiantes, coordinados por un docente, expongan ante sus pares y otros estudiantes los objetivos, el recorrido y los aportes de su trabajo final, para luego realizar una puesta en común que les permita tomar aquellas sugerencias que surjan de las exposiciones y enriquecer las propuestas temáticas de los estudiantes que están próximos a iniciar su Proyecto de Graduación.

Patrones de color: métodos de captura cromática contextual como estrategia didáctica

Yolima Sánchez Royo [Universidad de Caldas - Colombia]

A propósito de las didácticas académicas, en el presente texto se tienen en cuenta las reflexiones que sobre la educación y su relación con la investigación presenta Juan Freire (2009, p. 51). El autor dice que "la educación puede suceder en cualquier momento y en cualquier lugar", define la transformación de modelos educativos convencionales al aprendizaje expandido, nuevos modelos de transferencia de conocimiento y una mirada del aprendizaje como proceso de investigación. Este proceso determina la construcción de estrategias de aprendizaje que permiten, en este caso, conexiones con el entorno de color, creando nuevos retos y reflexiones en el estudiante dentro de sus actividades proyectuales.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 3.2

Seminarios como una figura catalizadora en los estudios de doctorado

Camilo Angulo [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

El Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, bajo la modalidad semipresencial maneja durante sus 2 primeros años el concepto de Seminarios presenciales para construir diálogos entre ciencia y arte. La inten-

sión de los expositores en estos espacios no es intervenir directamente los temas de investigación de los estudiantes participes, sino más bien, a manera de unos catalizadores potenciar las miradas contemporáneas para afrontar la investigación en diseño. Quiero compartir con ustedes mis vivencias durante el desarrollo de esta experiencia y la influencia que han tenido para tomar decisiones en el rumbo de mi investigación doctoral.

Diseño de aulas interactivas para fomentar el aprendizaje

Carlos Eduardo Montoya Rojas [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

La importancia de un adecuado espacio para fomentar el buen aprendizaje es fundamental en el desarrollo cognitivo de las personas participantes. Afectando de manera positiva aspectos como la innovación-educación, la disposición en el lugar y la percepción de los contenidos que allí se pueden dar. El diseño de interiores se tendrá como punto de partida para la investigación, análisis y fundamentación de los cambios que se deberían realizar en las aulas de clase para cumplir con el objetivo de mejorar los ambientes, permitiendo que sean aptos en el contexto educativo.

La importancia del plegado en el taller de iniciación

Oswaldo Muñoz Peralta [Universidad de Chile - Chile]

El plegado y la configuración laminar han estado siempre presentes en el quehacer de los diseñadores como un capítulo esencial, porque es inmensa la cantidad de objetos que son estructuras laminares generadas a través de plegado. La importancia que adquiere la enseñanza del plegado en el primer año es fundamental, dado que no se busca con esto llegar a una obra terminal ni a un modelo final, sino que se busca desarrollar en el estudiante la capacidad de reflexionar y generar formas nuevas a través del descubrimiento de la geometría, la simetría y la capacidad estructural de una lámina plegada, en orden a incorporar este conocimiento como insumo para la toma de decisiones proyectuales.

Diseños Didáctico-ergonómicos para la Educación Inclusiva

Julio Manuel Pereyra [Instituto Integrador Maria Montessori - Uruguay]

Diseños en base a adaptación, adecuación y articulación de recursos y espacio didácticos en base a preceptos ergonómicos-fisiológicos para compensación de déficits cognitivos y/o cognoscitivos en entornos de Educación Inclusiva. Supone principios ergonómicos de accesibilidad educativa de acuerdo a las necesidades fisio-bio- psicológicas de los estudiantes. Implica atender, comprender y entender las características de los sujetos y el diseño, configuración e implementación de medios y modos pertinentes que no se configuren como obstáculos didácticos.

Interacciones semióticas en el libro gráfico

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

La ponencia propone una exploración de la generación de sentidos, formas y efectos en el libro gráfico, ubicándolo en la tipología de los libros que optan por la comunicación

a través de la imagen y enfocándolo hacia la práctica didáctica en las escuelas de diseño. El planteamiento conceptual y metodológico es ilustrado con un proyecto de libro gráfico centrado en la percepción del entorno urbano por parte de los inmigrantes andinos, proyecto realizado gracias a la cooperación de la Dirección Desconcentrada de Cultura de Cusco y la Pontificia Universidad Católica del Perú. El proyecto se realizó de manera colaborativa en varios niveles, implicando una serie de interacciones semióticas que definieron su desarrollo y aportaron a los resultados.

Desarrollo de habilidades creativas en estudiantes de Ingeniería en Diseño

Gustavo Rojo [Universidad Santa María - Chile]

En el proceso formativo de un estudiante de Ingeniería en Diseño, es fundamental el desarrollo de habilidades creativas, como elemento preponderante para la generación de nuevo valor. Para tal efecto el acercamiento hacia las propiedades físicas de los materiales, es el catalizador que estimula su potenciamiento, pues, desde esta perspectiva, el estudiante comprende y relaciona el conocimiento de manera diferente logra visualizar soluciones desde prismas diferentes. En tal sentido el proceso se puede resumir en las siguientes etapas: 1. Acercamiento hacia las propiedades físicas de los materiales. 2. Comprensión y asimilación de procesos constructivos. 3. Desarrollo de la materialización.

Citación de fuentes: una competencia TIC para diseñadores

Francisco Emigdio Torres García [Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Azcapotzalco - México]

Los diseñadores gráficos constantemente utilizan un amplio rango de imágenes, textos y otras fuentes sujetas a propiedad intelectual. La citación ética y formal de autores y trabajos asociada a esa labor –para evitar el plagio– es hoy una competencia relacionada con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones que ellos precisan. Este trabajo busca caracterizar esta competencia y su entorno al considerar los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que demanda esta función, además de visitar algunas de las herramientas más comunes para hacer esto y así proponer buenas prácticas en la materia.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [E]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 5.2

Cromática cronológica y su aplicación didáctica en el diseño gráfico y la comunicación visual

John Alfredo Arias Villamar (**) [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

Los procesos de enseñanza - aprendizaje del diseño gráfico, han sido gestionados con diversas estructuras pedagógicas y didácticas, para lograr óptimos resultados en lo que respecta a la construcción de conocimiento, con criterio existencial y funcional. Dentro de dicho esquema se proponen acciones afirmativas sobre la puesta en práctica

de la historia del color en las aulas, ya que este influye en la estructuración de entornos de aprendizaje vivenciales, en donde se integran las TICs y técnicas artesanales por parte del docente y estudiante con el fin de gestionar respuestas visuales, contextualizando la realidad y necesidad social.

El Diseño Latino en perspectiva

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

La ponencia pretende difundir la creación de una nueva línea de investigación para proyectos de posgrado. Dicha línea busca indagar en la realidad actual y futura del Diseño Latino, con el propósito de estimular el debate, la participación, el intercambio de ideas y la integración de experiencias profesionales y académicas latinoamericanas, que contribuyan a la consolidación y jerarquización de la disciplina en la región. En el marco de este proyecto, durante el primer semestre de 2016 se desarrolló un relevamiento internacional colaborativo (encuesta) sobre escenarios actuales, identidad, internacionalización, tendencias, prospectiva y percepciones sobre el Diseño Latino.

Aplicación de la técnica del pensamiento visual como metodología de enseñanza – aprendizaje en la educación superior

Carla Corral [Universidad de Otavalo - Ecuador]

Se plantea la aplicación de la técnica del pensamiento visual para la obtención de mejores resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación superior, rompiendo los esquemas de la educación tradicional, en la cual la percepción del mundo es lineal donde iniciamos con conocimientos descriptivos que nos encaminan hacia el rumbo que debemos seguir para llegar a un resultado específico, sin tener la posibilidad de construir varios puntos de vista y que estos queden desacreditados.

Constelaciones desde lo conceptual al diseño arquitectónico

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

La Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño UNC, Argentina, incluye en la práctica académica, la enseñanza de la/s teorías para el aprendizaje de la arquitectura. Desde la cátedra de Teoría y Métodos B, se entiende que la teoría construye una manera de ver la realidad, abordándose como una práctica reflexiva que ilumina diferentes aproximaciones al conocimiento de la arquitectura desde contextos contemporáneos. La figura de la Constelación actúa a manera de dispositivo para establecer relaciones y proyectar trazados permitiendo a los estudiantes de segundo nivel la construcción de miradas propias y situadas, originando un pensamiento crítico frente al diseño arquitectónico.

Seminario de Expresión: innovación pedagógica en el área de expresión visual

Christian Gray [Universidad Tecnológica Metropolitana del estado de Chile - Chile]

El seminario se inscribe en el contexto del nuevo modelo pedagógico basado en logros de aprendizaje propuesto

por la UTEM, desarrollando en el alumno el pensamiento crítico, la visión transdisciplinar del conocimiento y el ejercicio de habilidades y destrezas necesarias tanto para el “saber hacer” como el “aprender a ser”. El egresado de la carrera debería tener una sensibilidad histórica de la comunicación visual, también una sensibilidad a las identidades sociales y culturales, de forma tal que su accionar tuviera una relevancia a la hora de tomar decisiones frente a problemáticas vinculadas a temas como patrimonio, identidad y cultura para poder idear nuevos conceptos creativos de diseño.

Desarrollo de competencias en procesos de enseñanza del diseño jugando y aprendiendo

Carlos Eduardo Montoya Rojas | **Carlos Mario Gutierrez** [Instituto Tecnológico Metropolitano - ITM - Colombia]

Las aulas de clase se ven enfrentadas a diferentes situaciones, enmarcadas por altos niveles de estudiantes desorientados, desmotivados, frustrados, de bajo rendimiento académico, con altos niveles de deserción y en el peor de los casos, con el riesgo de formar parte de profesionales con pocas competencias en áreas disciplinares del saber. La presente ponencia cuenta con la descripción de casos exitosos de aulas de clase con estudiantes de Diseño Industrial, quienes han recibido combinación de metodologías pedagógicas constructivistas y formación basada en competencias, complementadas con actividades denominadas “Jugando y Aprendiendo”, ambiente propicio para crear y transferir conocimiento.

Conceptos operativos para el diseño de juegos de mesa

Silvia Torres Luyo [Facultad de Arquitectura, diseño y urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

En el marco del CAI+D PE Diseño de juegos. Un abordaje desde el diseño de la información al potencial cognitivo y pedagógico del diseño de interfaces lúdicas, exponemos esta ponencia que acota el tema a la presentación de uno de los conceptos operativos desarrollados para la enseñanza del diseño de juegos de mesa, en particular los juegos de recorrido y los que contienen una estructura narrativa explícita. Lo utilizamos como estrategia para poner en escena el adentro y el afuera del espacio de juego, el adentro y el afuera del jugador y las metáforas que narran lo simbólico y lo concreto de los juegos.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079

Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 5.2

“Influencia Recíproca”: Una experiencia de co-creación artística

Fabián Barros [Escuela de Diseño de la Universidad ORT Uruguay (Facultad de Comunicación y Diseño) - Uruguay]

“Influencia Recíproca” es una instalación artística/tecnológica co-creada por un equipo multidisciplinario de la Universidad ORT. Una experiencia transversal realizada en forma colaborativa, en la que participaron docentes y estudiantes de diseño e ingeniería. Explora el vínculo histórico entre la universidad y la tecnología y el sentido de pertenencia a la institución. Una serie de monitores proyecta imágenes “glitcheadas” de integrantes de la universidad, representando la huella que deja cada uno de ellos.

Cuando alguien se acerca a la obra, su imagen se muestra intervenida y la agrega a la serie, evidenciando que esa persona también comienza a dejar su huella.

Paralibro: dispositivo editorial paratextual

Diego Cabello | **Marcela Frías** [Fundación Universidad Argentina de la Empresa (UADE) - Argentina]

El paralibro es un ejercicio propuesto por el área de Morfología de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UADE, que consiste en el desarrollo de un dispositivo editorial cuya lectura se organiza en función de aspectos no textuales o paratextuales, precisamente porque produce un tipo particular de discurso que narra o comunica sin texto. En este sentido, el paralibro implica el desafío de explorar situaciones objetuales diversas, por fuera incluso de aquellas comúnmente asociadas a la idea de “libro”, a la vez que incorpora a la especulación con la forma visual una inusual dimensión performática e hipertextual que permite establecer interacciones no convencionales entre objeto y lector.

La Clase Permanente

Jose Manuel Ruiz | **Héctor Egidio Cerrito** | **Gabriela Sanchez** [UNC - Argentina]

En esta era digital, signada por la globalización y la sobreinformación, es necesaria una revisión permanente del modelo universitario y el rol que cumple el Docente. Nuestro compromiso como Cátedra del área tecnológica de la Facultad de Arquitectura de la UNC es producir proyectos curriculares de mayor alcance, transferir ciencia y tecnología y resolver la separación entre contenido y realidad. Nuestra propuesta es crear un instrumento para que, mediante su observación, lectura y manipulación se ofrezcan oportunidades para aprender los fundamentos de la teoría y la práctica del diseño de Instalaciones, el recurso pedagógico es una maqueta, en escala 1:1, real, funcional y tridimensional. Nuestro objetivo es la innovación educativa para provocar cambios en las prácticas educativas imperantes.

Olhe para o céu: o design criando interfaces para a divulgação da astronomia

Rita Aparecida da C. Ribeiro | **Anderson Horta** (*) [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

O presente trabalho apresenta o projeto de pesquisa patrocinado pelo CNPq que visou a parceria entre o grupo de pesquisa Design e Representações Sociais do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais – PPGD/UFGM e o Grupo de Astronomia UFGM/Ice/Física da Universidade Federal de Minas Gerais – UFGM, com o intuito de criar uma identidade e produzir materiais de divulgação científica para o Observatório Astronômico Frei Rosário (OAFR), o segundo maior do Brasil, localizado em Caeté-MG, administrado pelo grupo da UFGM, partindo da criação da identidade visual, reformulação do site e criação do Almanaque do Observatório.

La contribución de la teoría semiótica de Charles Sanders Peirce y Ferdinand de Saussure en la enseñanza del diseño industrial

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

La Unidad de Aprendizaje (UA) Semiótica, tiene como objetivo la comprensión del quehacer del diseñador industrial

desde el evento semiótico y la significación de los objetos. Así, se pretende que los estudiantes reflexionen a partir de la teoría de Peirce y Saussure la importancia del conocimiento teórico del signo para el desarrollo de su práctica como diseñadores industriales, en tanto que el diseñador es intérprete de signos, pero también un constructor y emisor de los mismos. De ahí que el análisis semiótico de los objetos de diseño permite conocer las formas y los procesos de interpretación que se suscitan entre estos y el hombre dentro de un contexto específico.

Publicidad con Responsabilidad Social

Jaime José Pedreros Balta [Universidad de San Martín de Porres - Perú]

La propuesta metodológica del Taller de Publicidad de la USMP continúa manteniéndose en vigencia, cuando el objetivo es enseñar y aprender publicidad a través de la generación de experiencias significativas. Gracias a esta metodología, los estudiantes alcanzan las competencias necesarias para dominar el quehacer publicitario profesional desde una perspectiva integradora. Se analizarán casos que permitirán sustentar que la generación de experiencias, es una metodología que puede ayudar a organizaciones e instituciones que han decidido alinearse con las tendencias de la Responsabilidad Social Empresarial sin descuidar sus intereses comerciales.

Plan de estudios e inserción laboral del diseñador

Adriana Segura [Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Santo Domingo - Ecuador]

Con este tema se propone realizar una reflexión acerca de la planificación curricular que realizan las universidades latinoamericanas que ofrecen la carrera de diseño con mención en comunicación visual y afines. Para ello se expone un estudio de la situación laboral de los diseñadores y comunicadores visuales ecuatorianos, así como las fortalezas y debilidades del plan de estudios de la carrera desde la perspectiva de los graduados, el nivel de satisfacción con su formación de grado y el ideal de formación de los profesionales de la carrera, considerando que el diseño es una profesión clave que contribuye a la identificación cultural y a los planes nacionales de cada país latinoamericano.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [F]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 14:00 a 17:30 hs | Aula: 5.5

Feeling: innovación metodológica para la enseñanza del diseño

Javier Arteaga [Universidad de Nariño - Colombia]

Feeling es una estrategia que enseña a innovar mediante el diseño. Nace desde mi experiencia académica en el Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño en Pasto (Colombia). Su creación se basa en el Pensamiento de Diseño o Design Thinking y consiste en primera instancia, en hacerse preguntas, plantear respuestas, observar, vivenciar, identificar los problemas y encontrar inspiración para crear alternativas de solución; y en segundo lugar busca sintetizar los hallazgos, evaluar, desarrollar, probar

y ejecutar una solución definitiva. Es una metodología que se utiliza para innovar formas de resolver problemas reales, centrando la solución en el Ser Humano.

Criterios y competencias para la participación ciudadana en la enseñanza del diseño: eje comunicacional en la formación del diseñador

Isabel Barros [UTEM, Universidad Tecnológica Metropolitana - Chile]

Presentamos esta ponencia como la segunda parte de la que expusimos en julio del 2012, que en su segmento final esbozaba las razones para una propuesta de desarrollo de competencias mediales y comunicacionales para programas de estudio en carreras de diseño. Propusimos tres objetivos fundamentales: aportar conocimiento, ejercer ciudadanía e insertarse laboralmente. Esta vez, el objetivo es profundizar en la incorporación de criterios y competencias, desde la edu-comunicación, en la formación de los estudiantes de diseño para que participen como ciudadanos innovadores, generen progreso en nuestras comunidades y potencien el desarrollo sustentable de Latinoamérica.

Prácticas docentes innovadoras. Una experiencia didáctica en el contexto actual del taller de arquitectura

Marisa Cubalo [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Univ. Nacional del Litoral - Argentina]

Este trabajo aborda la experiencia realizada en el Taller de Proyecto Arquitectónico III y IV de la FADU - UNL para repensar las estrategias didácticas aplicadas a la enseñanza de las disciplinas proyectuales en contextos masivos. El caso de estudio propone compartir la modalidad implementada y los resultados obtenidos de un nuevo dispositivo que integra la tecnología al taller y aplicado en la evaluación, concebida como un proceso esencialmente didáctico, de una de las fases del proceso de diseño: la ideación. Gestar estrategias adecuadas al escenario actual de los talleres de arquitectura ha sido el motor de esta propuesta, donde se articulan recursos didácticos tradicionales del taller de proyecto con estrategias innovadoras con el propósito de reconocer el potencial didáctico que poseen las tecnologías y sumarlas, como alternativas complementarias, a la propuesta educativa.

El dictado de las materias troncales de Diseño Industrial

Mario Emilio Ivetta | Fernando Rosellini [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El dictado de las materias troncales de Diseño Industrial de la UNC se hace con base en clases teóricas (usualmente expositivas, unidireccionales y centradas en el docente) y clases prácticas (en el aula taller, flexibles, participativas, experimentales, reflexivas y con construcción conjunta de conocimiento a partir de saberes previos). Los trabajos prácticos se desarrollan con dinámicas didácticas que coordinan elementos personales, materiales y contextuales para realizar las tareas de re-elaboración teórica, praxis proyectual, evaluación continua y formativa, etc. La tradicional presencialidad en estas materias es hoy motivo de reflexión para producir dictado a distancia mediante las TIC.

La retórica en los productos de diseño. Epistemas y métodos. Estrategias y experiencias de taller

Adriana Ester Martín [FAUD UNC - Argentina]

Los docentes de diseño observamos preocupados la deficiente lectura lograda respecto a productos industriales del entorno cultural. Ciencias Humanas es una cátedra que opera con contenidos simbólicos y sociales: abordamos este tema en una primera instancia —a comienzos de año— con una actividad basada en Barthes y la Lingüística: el producto como signo material que “supone sentido” desde su imagen; y una segunda instancia —como trabajo final—, mediante productos leídos desde los propios contenidos de cátedra más otros de cátedras paralelas. Mi Taller agrega conceptos de Retórica: el “argumento” de un producto no es nunca explícito, pretendiendo así nuevos recursos y abordajes pedagógicos.

La institucionalización del Diseño Industrial en Guatemala durante la década de los años 80

Ovidio Morales [Universidad Rafael Landívar - Guatemala]

El proyecto estudia la institucionalización de la carrera de Diseño Industrial en Guatemala, apoyado por la historiografía, realiza una mirada crítica a la historia del diseño. Se busca confirmar que en el país, el DI se instaura considerando el contexto y que surge como consecuencia de la afinidad de la obra educativa jesuita de educación superior, con la modernización y la diversificación de la oferta de la Universidad Rafael Landívar. La carrera se proyecta de acuerdo a la concepción del entorno, apostando por el desarrollo de los sectores productivos, inicialmente para atender las áreas artesanal y agrícola, de acuerdo con las condiciones políticas y económicas que surgieron en los 80s.

FORMACIÓN DOCENTE. NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES [A]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs | Aula: 4.3

Design Theatre: dramatización del diseño como metodología de enseñanza person-centered

Erik Ciravegna [Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Departamento de Diseño - Italia]

En las últimas décadas, para enfrentar el constante aumento de la complejidad contemporánea, el diseño se ha vuelto más y más avanzado en su metodología, reafirmando en particular al usuario como prioridad necesaria en el desarrollo de productos/servicios (user-centered design). Experimentaciones con métodos teatrales y otras formas de dramatización (Design Theatre) parecen permitir una mayor profundización de las necesidades no solo de los usuarios, sino de todos los individuos involucrados en un proyecto —incluyendo a los mismos diseñadores— y, por lo tanto, contribuir al desarrollo de un nuevo enfoque de diseño centrado en la persona y una nueva metodología de enseñanza person-centered.

Diseñando las nuevas experiencias de aprendizaje

Mercedes Lara [Argentina]

En los últimos 100 años el avance de la tecnología ha transformado las dinámicas de interacción entre los ciuda-

danos, sin embargo hay un lugar, un ámbito, donde nada ha cambiado. La escuela y las facultades. Las mismas reglas buscan imponerse en una realidad que la deja de lado. El conocimiento, lejos de estar en un lugar físico, es ahora intangible y se presenta de modo colaborativo por toda la internet. Y es aquí donde los actuales estudiantes de diseño de comunicación visual se encuentran con un verdadero desafío: ¿cómo aprenden las nuevas generaciones? ¿De qué forma podemos cambiar la manera de acceder a los mismos contenidos de siempre gracias al diseño?

Creencias de los profesores sobre conocimiento/ conocer en Diseño

Humberto Parga [Universidad de La Salle - Colombia]

El artículo aborda el estudio de las creencias de los profesores como factor determinante en las actividades de enseñanza/aprendizaje, expone el marco conceptual para su evaluación y presenta un modelo de valoración de creencias soportado en la visualización de información. Se expone el modelo junto a los instrumentos que posibilitan la valoración de las creencias de los profesores sobre conocimiento/conocer en diseño, así como la caracterización de las mismas y el establecimiento de relaciones de comportamiento a partir de las pruebas realizadas con un grupo de docentes de diferentes ciudades colombianas en donde operan programas de formación profesional en diseño.

Aprendizaje del diseño y creatividad: las motivaciones como agentes determinantes

Mauro Quintana | Widman Said Valbuena Buitrago | Paola Vargas [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

La ponencia da cuenta de algunos resultados de la investigación orientada a establecer el impacto que tiene en el desarrollo creativo de estudiantes de diseño la inmersión en contextos diversificados de aprendizaje. La caracterización del taller RAD interinstitucional de diseño como escenario de aplicación del ejercicio creativo devela elementos que permiten el fluir de la creatividad y de las emociones que permean la participación e interacción de sus integrantes durante el proceso, permitiendo implementar metodologías para la integración de los componentes académicos con el aspecto productivo en estrategias para el fortalecimiento del pensamiento creativo de los diseñadores en formación.

Convergencia educativa: una propuesta participativa para generar gestión del conocimiento

Diana Yulieth Socha Hernández [Universidad Sergio Arboleda - Colombia]

El trabajo de los docentes, además de construir conocimiento, es también generar nuevas metodologías de trabajo para evidenciarlo. A partir de esta investigación formativa, se pretende presentar la convergencia educativa como una propuesta participativa para generar gestión del conocimiento. Para lograr esto, se analizarán una serie de recursos que se utilizan en la asignatura Convergencia Tecnológica y en el proyecto SEA en donde trabajan los estudiantes y docentes del área de periodismo y narrativas. Allí se evidencian experiencias interesantes e innovadoras desde la perspectiva de transmedialidad y participación con productos creativos diseñados y presentados para medios de comunicación.

Aplicación modelo ABP para estudiantes del área TIC de Diseño y Comunicación

Luis Fernando Téllez Jerez (**) [Fundación Universitaria San Mateo - Colombia]

El desarrollo de conceptos en diseño y comunicación en los procesos pedagógicos es muy importante, los conocimientos deben estar contruidos con elementos semióticos, señaléticos, visuales; estéticamente agradables, que capturen la atención y se mantenga el interés en los procesos de interacción y apropiación de los conocimientos. La creatividad aplicada al desarrollo de recursos académicos bien orientados, será fundamental para cautivar estudiantes y guiarlos hacia sus objetivos pedagógicos; con satisfacción y deseos de continuar sus estudios. La comunicación asertiva y motivadora con los estudiantes facilitará la comprensión de conocimientos y su sentido de pertenencia por la Institución, en este caso de la Fundación Educación Superior San Mateo.

Campamentos creativos de diseño

Jaime Andrés Vallejo Bejarano [Corporación unificada nacional de educación superior CUN - Colombia]

En búsqueda de un ejercicio académico que permita la integración de saberes de los distintos niveles de formación propedéutica en diseño y de una actividad que le permita a los estudiantes formarse de manera autónoma, diferente y en un contexto grupal, nace El CUN Desing camp, como un ejercicio académico que busca desarrollar y mejorar las habilidades plásticas y creativas de los alumnos de diseño de la CUN regional Tolima, desarrollando un espacio donde las competencias formativas y creativas se convierten en el núcleo de una mecánica que fusiona elementos de la gamificación con la simulación de situaciones reales del sector productivo.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079

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

Formación Docente Universitaria: Hacia una configuración didáctica más viva y más vital

Karina Agadia [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, en el aula universitaria, a partir un conjunto de dispositivos de formación docente que desbordan los modos tradicionales de la enseñanza. Proponemos una nueva configuración didáctica más viva y más vital que amplía las posibilidades formativas en el despliegue de múltiples posibilidades.

Cuando la Institución siembra interés a los docentes

Lorena Bidegain (***) [Universidad de Palermo - Argentina]

A través de esta ponencia se intenta mostrar con ejemplos claros y reales, los cambios que generan en el aula universitaria, los saberes actualizados de los docentes. Pero fundamentalmente, describir la confianza que la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo deposita en sus docentes, ayudándolos para que puedan realizar estudios avanzados, entendiendo la retroalimentación

que esto genera, no solo en el crecimiento personal del docente- profesional, sino en la comunidad educativa. La Facultad siembra el interés entre sus docentes que deseen realizar un posgrado, luego cosecha a esos docentes para que estén a la vanguardia del diseño al frente de sus aulas y esto genera frutos en los estudiantes que serán los futuros profesionales.

El proyecto en la enseñanza del diseño visual: una reflexión crítica acerca de su suficiencia pedagógica

Juliana Castaño Zapata [Universidad de Caldas - Colombia]

El trabajo del docente profesional que no estudio para aprender a enseñar, sino que aprendió una disciplina y transmite el conocimiento adquirido sobre ésta en la academia, validado por la experiencia dada en el contexto práctico, corresponde a una exigencia postmoderna del medio académico. Cómo diseñadora y docente del programa de pregrado de Diseño Visual me ha interesado aprender y profundizar en esta disciplina, para esto he indagado de manera permanente como el conocimiento adquirido en los estudios de formación en diseño impactan el contexto y como siendo esta una disciplina que trabaja de la mano con los avances tecnológicos para la comunicación ha marcado la diferencia en la transmisión del conocimiento y la adaptación social.

En la cima del Pacaya; en búsqueda del insight personal

María Gutierrez [USAC - Guatemala]

Nadie sabe a donde va sin saber de dónde viene. Buscar insights es encontrar verdades que generan innovación y es el inicio de un proceso creativo exitoso. Esta aventura inicia con una pregunta ¿Quién eres tu como diseñador? Diariamente vemos diseñadores dar respuesta a múltiples problemas de basados en la tendencia de moda; pero rara vez vemos diseñadores creando tendencia o proyectos de emprendimiento e innovación. En la cima del Pacaya es una charla que presenta el proceso metodológico que grupo de estudiantes vivieron para encontrar su esencia como diseñadores.

Visionando la oportunidad del Diseño a través de clases activas

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

La visión del aprendizaje activo en el diseño de innovación contempla un protagonismo esencial para el alumno que lo motiva a ir incorporando conocimientos pero a la vez insertando y madurando sus propias habilidades en los desarrollos proyectuales Para este proceso el curso de Taller de Productos V busca que los alumnos logren gestionar nuevos productos, utilizando metodologías activas que les ayuden a valorizar sus propias observaciones e intuiciones desde donde surge la oportunidad de proyecto, motivando que el empoderamiento del mismo revele condiciones propias de cada futuro profesional.

Ideas rápidas y estratégicas

Yazmin Moroni | Janaina Moroni [INUN/Argentina - CA-PES/UFRGS/Brasil]

Esta investigación se basa en la reflexión sobre la enseñanza de la creatividad, la observación de cómo hacerlo y

el análisis de las estrategias empíricas para el desarrollo de los productos materiales e inmateriales que implican el diseño. El estudio de este artículo es el resultado de investigación interdisciplinaria entre los temas de creatividad, enseñanza, diseño y de estudio estratégico para estimular en los estudiantes la rápida producción de ideas. Así dar oportunidad a los estudiantes, profesores y profesionales el acceso inmediato para las siguientes etapas de proyecto, con visión de 360 grados y numerosas alternativas sobre la misma idea.

Enseñanza de la semiótica aplicada al diseño

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

La comprensión del mensaje en lo diseñado se da siempre en un estrecho vínculo con las condiciones de intencionalidad, cuyo proceso de semiosis, es decir, la secuencia en la que se adjudican significados, subyace la consideración de que diseñar es una conducta que actúa con base en signos cuya sistematización se integra en niveles: la dimensión sintáctica (cómo se configura el mensaje), la dimensión semántica (contenido del mensaje, significado) y la dimensión pragmática (lo que el mensaje quiere decir) donde surge el sentido. La idea de sentido en los objetos diseñados es el resultado de la aplicación de la semiótica y esto debe ser parte de la formación profesional de los diseñadores.

FORMACIÓN DOCENTE. NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES [B]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana: 9:30 a 13:00 hs | Aula: 6.1

Educar hoy desde y para el diseño es una misión posible. Una mirada sobre la mutación del rol docente y el perfil del alumno de diseño

Sebastian Javier Aguirre (**) [Universidad Siglo 21 - Argentina]

La posibilidad de acceder a las aulas como formador de los alumnos de diseño nos permite conocer sus expectativas. Nuestro rol se ha agotado a nuevas necesidades, nuevos medios y soportes de comunicación que implican un involucramiento diferente. Así se configura un pensamiento flexible que sienta sus bases en una cultura cambiante, demandante y donde se debe fortalecer el vínculo entre alumno y docente para configurar perfiles significativos para la sociedad en donde nos desarrollamos. Esta aproximación a la educación del diseño intenta reflexionar sobre esta situación y sobre la visión proyectiva que tenemos en el aula.

Un proceso de pensamiento creativo en Diseño: ¿cantamos?

María Alejandra Cristofani [Universidad de Palermo - Argentina]

Incentivar, generar conceptos, motivar, aprender y enseñar. Estos temas son los ejes que deben guiar al docente en Diseño hoy. La mayoría de nosotros somos autodidactas respecto a la pedagogía del diseño. Más que enseñar, mucho se trata de hacer coaching. Pero esa no es la clave académica. Hay que enseñar a pensar y rescatar nuevos

formatos de expresión para pasión de las nuevas generaciones. Debemos agotarnos todo el tiempo y ofrecerles un escenario creativo para aprender y trabajar, enseñar el qué más que el cómo. El rol del diseñador tendría que ser el de desarrollador y generador de su propio rol profesional.

Aplicaciones tecnológicas para la enseñanza del dibujo para Diseño Industrial

Juan Antonio Islas Muñoz [University of Cincinnati - México]

Es imperativo darle más importancia al dibujo para diseño industrial en los programas de diseño industrial en Latinoamérica, aumentando la cantidad y/o efectividad de los cursos ofrecidos por sus universidades e institutos, y de esta manera, poder facilitar la comunicación del valor de la disciplina a la industria. Para lograr esto, se propone la metodología FER (familiarización, exposición, y reafirmación): familiarización a través de presentaciones paso-a-paso, exposición a través de demos en vivo o grabaciones, y reafirmación a través de material para trabajo fuera del aula. En el artículo se especifican los kits tecnológicos necesarios para su aplicación.

Actualización de Estrategias Docentes en la Revolución Informacional

Marina Portillo | María Victoria Latosinski [Escuela N 3 Primera Junta - Argentina]

Con la denominada revolución informacional el mundo está experimentando profundas transformaciones y la universidad no es ajena a ello. Las nuevas formas de producir y comunicar la información están modificando la manera de enseñar y aprender en la actualidad. El mix generacional que se encuentra dentro del sistema educativo universitario nos lleva a repensar las estrategias docentes. Es por ello que en la ponencia se ofrecerán un conjunto de estrategias para que los profesores puedan hacer frente a esta realidad.

A formação do olhar por meio do design

Teresa Lopes (*) (**) [Universidade Federal de Pernambuco - Brasil]

Discussão sobre como o design pode ser um conhecimento que contribui para a emancipação das pessoas e como ele é um elemento formador do olhar. A ideia é se compreender que sendo o design um componente central na cultura de consumo, por organizar a sua tangibilidade, ele é um agente que promove o movimento de se aprender e ensinar para a vida, tomando como base o campo da design/educação, não somente para os designers, mas de todos que dele se utilizam, estando eles conscientes ou não desse uso, a partir do exemplo de formação em design dos professores brasileiros.

¿Qué competencias docentes necesitamos en el taller de Diseño?

Lucia Constanza Maillo Puente [FADU - UBA - Argentina]

Para saber qué competencias comunicacionales deberían reforzarse en la formación del docente del taller de Diseño Gráfico es necesario conformar espacios de diálogo y participación conjunta que permitan reflexionar sobre las propias prácticas y construir propuestas cooperativas.

mente. La calidad de la comunicación del docente con los estudiantes depende de habilidades que pueden ser desarrolladas, si se trabajan conscientemente. Mediante un trabajo metacognitivo sobre la autopercepción que tiene el sujeto formador de su propia práctica, será posible tipificar cuáles son las habilidades, estrategias y relaciones de poder que se ponen en juego.

La importancia de la formación pedagógica en los docentes de Diseño. Investigación y propuesta pedagógica didáctica

Eugenia Verónica Negreira [Universidad de Palermo - Argentina]

Una pregunta interesante que se formula Éliana Ricard-Fersing (1999) es: "si es necesario debatir acerca de la relevancia de la práctica reflexiva cuando uno trata de ser un docente, o si el ser docente ya implica una actitud reflexiva." (Carteras y memorias profesionales en la formación docente). Esta ponencia surge a raíz de una investigación que se llevo a cabo a partir de esta interrogante, en dicha investigación se pudo describir las estrategias de enseñanza de los docentes de la carrera de Diseño; comprender su concepción sobre la educación, su filosofía como docentes, y otros aspectos que surgieron durante la investigación. Al focalizar dicho trabajo en las estrategias de enseñanza podremos constatar si los docentes priorizan dichas estrategias al planificar sus prácticas educativas, o si estas surgen de manera espontánea.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana: 14:00 a 17:30 hs | Aula: 6.1

Prácticas pedagógicas de los docentes de diseño gráfico

Yesid Camilo Buitrago López [Universidad de Boyacá - Colombia]

Hoy día las investigaciones en prácticas pedagógicas están enfocadas en materias fundamentales de secundaria; lo cual genera la necesidad de analizar las prácticas a nivel universitario, y puntualmente en el Diseño Gráfico. De lo anterior, surgen preguntas: ¿Cuáles son las prácticas pedagógicas desarrolladas en la enseñanza del diseño gráfico?, ¿Qué perfil tienen los docentes que orientan el programa?, interrogantes que surgen para profundizar en la enseñanza del Diseño Gráfico. Por consiguiente es necesario analizar las prácticas docentes y la experiencia de los estudiantes durante su proceso de formación.

Aportes del coaching ontológico en los procesos de creación, realización y logro de objetivos

Alicia Monica Castello [Imagen y Cortesía - Consultora - Argentina]

El Coaching Ontológico es una disciplina que acompaña a las personas al logro de sus objetivos en cualquier aspecto de su vida - persona, social o profesional - potenciando las habilidades de cada uno. Por ende, en el campo de la Educación el Coaching Ontológico aporta valor agregado ya que brinda herramientas que permiten que cada uno de los individuos - educadores y educandos - identifiquen objetivos personales y/o grupales, acompañándolos en el proceso, generando el diseño de conversaciones y acciones para el logro de dichos objetivos.

Gamification como estrategia de enseñanza a los nativos digitales. Experiencias académicas

Estela Moisset De Espanés | *Martín Francisco Fontana*
| *Martín Francisco Fontana* [UNC FAUD Diseño Industrial - Argentina]

Los modos de enseñanza/aprendizaje encuentran hoy una brecha en cuanto a lo comunicacional que repercute en la transferencia del conocimiento. Los alumnos universitarios actuales han crecido dentro del paradigma tecnológico dominado por lo digital. El gamification es el uso de la dinámica de la jugabilidad, es decir, del conjunto de propiedades que describen la experiencia de jugar llevada a otros contextos. En asignaturas proyectuales se realizaron experiencias a partir de un modelo basado en el método fenomenológico en que el punto de partida es la experiencia intuitiva para obtener como output la generación del conocimiento a través de la experiencia realizada y la reflexión posterior.

El rol docente y su proximidad con el aprendizaje autónomo

Sandra Forero [Universidad de Pamplona - Colombia]
El objetivo de formar profesionales capaces de identificar las oportunidades reales del medio laboral y actuar en pro de mejorarlas, hace necesario un tipo de formador con igual tipo de habilidades, capaz de transmitir y dirigir al estudiante no solo en la adquisición de saberes propios de su profesión si no además de conocerse a sí mismo para poder ser gestor de su propio desarrollo, entendiendo qué, cómo, cuándo y dónde se puede aprender lo que se quiere aprender. Sin embargo, en muchas de las ocasiones los docentes suelen ser profesionales que por diversas razones se acercan al desarrollo pedagógico sin la debida formación, lo que no es impedimento pero que genera dinámicas diferentes.

¿Nuevas respuestas a viejas preguntas de la enseñanza? Las posibilidades que brinda la Tecnología Educativa

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

Los motivos que llevan a un docente a incluir el uso de tecnología en sus clases son numerosos y variados, las grandes expectativas en lo que generará estas inclusiones suelen desaparecer rápidamente al no alcanzar todos los objetivos logrados. La tecnología por sí sola no potencia la enseñanza pero esto sí es posible si lo ponemos en consonancia con el contenido, la planificación, evaluación y lo hacemos pensando en el grupo de alumnos y como generar en ellos aprendizajes significativos.

Universidade do estado do Amazonas: cultura, mediação e formação profissional

Valdemir Oliveira | *Maria Evany Nascimento* (*) [Universidade do Estado do Amazonas - Brasil]

Após 15 anos da fundação da Universidade do Estado do Amazonas surgem novas questões e desafios que podem ser assinalados ao considerarmos as carências e deficiências na formação de profissionais (gestores culturais/processos de mediação cultural) capazes de mapear, analisar e propor procedimentos atualizados para a nova realidade da região, não só a capital Manaus como em suas outras

áreas de abrangência considerando que é a maior universidade multicampi do Brasil.

La comunicación visual en el aula

Cesar Guillermo Rubio (**) [CUN - Colombia]

La manera de comunicarnos es uno de los puntos que más han cambiado con la tecnología, pues ofrece amplia cobertura, inmediatez, fácil acceso, bajos costos y gran versatilidad, llevando la comunicación a nuevos niveles altamente eficientes alrededor de todo el mundo, superando la mayoría de barreras físicas que se afrontaba en un pasado muy cercano, expandiendo las posibilidades comunicativas a nuevas áreas como, la videoconferencia, aulas virtuales, la interacción en tiempo real y muchas más especializadas para cada necesidad. Lo anterior conduce a la necesidad de conocer los nuevos métodos de "comunicación visual", que están enfocados en las nuevas tecnologías, y su interpretación desde el punto de vista semiológico.

Lo incapturable en el Taller de Arquitectura

Mauro German Suarez Torrico [FADU UBA | UP | UADE - Argentina]

El presente trabajo pretende observar la tarea del docente en el taller de arquitectura y subrayar aquellos aspectos que resultan imposibles de capturar dada la condición de velocidad o de masividad en la que comúnmente ocurren las clases: la tarea, el diálogo entre los actores, la atención del alumno, la evaluación, la agenda didáctica, entre otros. Repasaremos en esta ponencia –que recu-pera como coordenadas de viaje los apuntes capturados en la Carrera de Formación Docente para Arquitectura y Diseño en FADU-Posgrados– aquello que podría parecer obvio para algunos docentes de taller, pero que con el cotidiano de la actividad frecuentemente olvidamos y des-atendemos.

FORMACIÓN DOCENTE. NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES [C]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079

Turno tarde: 14:00 a 17:30 hs | Aula: 5.6

O ensino do design com design

Ricardo José Barbosa Olimpio (*) [Universidade Anhembi Morumbi - Brasil]

Discutiremos nesta palestra os resultados gerados por um bom design em apresentações de conteúdos e planejamento didático, posicionando-se como ferramenta essencial em sala de aula durante os métodos de ensino e aprendizagem, pondo em prática aplicações com as premissas estruturais do próprio design e da comunicação, ilustrando a vivência e confiabilidade profissional expressada pelo docente. No mesmo, abordaremos algumas expectativas que as disciplinas criativas despertam nos discentes e que por meio destas, buscam em seus professores referenciais teóricos, práticos e mercadológicos, construídos pela linguagem e propriedade dos conhecimentos expostos.

Diccionario docente: 28 consejos prácticos de didáctica y pedagogía de la A a la Z

Patricia Claudia Barrios [W&C Workshops & Conferencias - Argentina]

Es una exposición sensible con una breve fórmula de claves y prácticas metodológicas, para generar clases potentes, pensando en el rol del docente diseñador / comunicador frente al desafío de la construcción de un mensaje enérgico, con la posibilidad humana maravillosa de crear escenarios únicos; y espacios de contemplación y cuestionamiento constante.

Deconstrucción y renovación del entimema educativo tradicional

Hernán David Camargo Luque [Universitaria Virtual Internacional - Colombia]

Re pensar la Educación Superior actual y explorar caminos en Educación virtual resulta provechoso para descentralizar los centros académicos que se encuentran en regiones acostumbradas de cada país. Existen sociedades que tienen un aporte cultural potencialmente alto, el cual muchas veces se desconoce y repercute en los contenidos pensados en la Academia. El principal referente es la experiencia que se construye desde la Universitaria Virtual Internacional, en la carrera Diseño Gráfico Digital, permitiendo refrescar dinámicas pedagógicas, estilos de aprendizaje y generación de contenidos hacia una comunidad que hoy por hoy, genera un nuevo rol de colaboración entre estudiantes que físicamente no se conocen pero que a través de sus diferentes culturas y costumbres, han generado una comunidad de Diseño.

Anuncios Animados de México de los 70 y 80

Carlos Manuel Cervantes Hernández [Universidad Marista de Queretaro - México]

Recorrido Histórico biográfico de anuncios animados empleados en la promoción de productos de empresas Mexicanas en la década de los 70s, es una investigación biográfica histórica de los anuncios empleados en la promoción de productos de empresas mexicanas. Es un planteamiento metodológico que permite a los profesionales de la enseñanza del diseño relacionar los acontecimientos pasados con el resurgimiento de producciones animadas contemporáneas. En él se parte de la historia de la animación, su técnica y la producción raizada en un tiempo determinado. Presenta un proceso de análisis y clasificación de material que permite exponer de una forma clara las diferentes producciones en un lapso de tiempo, concluyendo con un material didáctico publicable.

Facultad de Diseño siga derecho, para la facultad de Arte doble a la derecha

Liliana Beatriz Martínez Dávila | *Fabian Podrabinek* [Universidad Nacional de San Juan - Argentina]

El presente trabajo busca ahondar en la importancia de un abordaje interdisciplinario de los contenidos en el campo del Diseño, a partir de la conformación de equipos interdisciplinarios que desarrollen una actitud hacia el trabajo colaborativo, desde la perspectiva de la epistemología de la Complejidad como sustento teórico de base. Palabras claves: diseño-interdisciplinaria-trabajo colaborativo-profesional

Espacios de Aprendizaje para la Enseñanza del proceso Proyectual

Marcelo Quezada [Universidad de Chile - Chile]

El estudio de la interacción cultural entre los que diseñan y los que construyen se centra en los espacios de aprendizaje en tanto instancias de acción pedagógica. Toma como referentes planteamientos provenientes desde la filosofía, sociología, ciencias educativas y el diseño de experiencias. En él se concluye que el conocimiento técnico surge desde las relaciones sociales y con el entorno a través de los descubrimientos que se generan en la experimentación y la reflexión, lo cual viene en redefinir el rol de los profesores de las asignaturas de carácter práctico presentes en los procesos formativos de los estudiantes.

CALIDAD EDUCATIVA Y EVALUACIÓN [A]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 6.2

Comunicación institucional y diseño en contexto patagónico

María Fernanda Argüelles | María Fernanda Bachilieri [Universidad Nacional de la Patagonia Austral UARG - Argentina]

Pensar el diseño en el contexto de una Universidad Pública del sur Patagónico implica considerar una serie de variables relacionadas a la comunicación institucional y a la idiosincrasia local. Como diseñadora del Laboratorio de Medios Gráficos y Audiovisual de la UARG UNPA proponemos reflexionar sobre las diferentes instancias de producción de sentidos a través de los productos generados.

La evaluación en los talleres de diseño

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

En la presente ponencia se describirá y se analizará el proceso de enseñanza, de aprendizaje y de evaluación en un taller de diseño. Asimismo se reflexionará acerca del uso del principal instrumento de evaluación de los aprendizajes y de la enseñanza que es el proyecto. Se trabajará en tres campos: el análisis de los criterios de validez y de confiabilidad en el instrumento de evaluación; los modelos de evaluación y los paradigmas y, por último, la función de la evaluación a lo largo de todo el proceso, sobre todo enfatizando la evaluación formativa y la evaluación certificativa.

Actualización continua del docente y de las prácticas pre-profesionales de las/os alumnas/os como estrategias en la formación educativa

Vanina Gibezi [Instituto de Formación Docente y Técnica N°146 - Argentina]

Mi propuesta es reflexionar sobre las decisiones educativas que se desprenden de la formación constante del educador, con el objetivo de brindarle al educando nuevas posibilidades de conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, mencionaré algunos ejemplos de mi experiencia en el espacio educativo, relatando las posibles estrategias en el diseño pedagógico y su adecuación a los diferentes grupos. Tomaré de referencia el modelo constructivista en cuanto a la dinámica educador-educando, como así también la articulación necesaria en los colegas entre sí y con la institución. A través de un

sistema coherente de construcción de conocimiento.

Espacio Diseño, antes Boletín ahora Revista, más de 20 años de vida

Sandra Amelia Martí [Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, Ciencias y Artes para el Diseño - México]

En esta ponencia se expondrá y explicará acerca la existencia, didáctica y pedagogía, realización y evaluación del Boletín Espacio Diseño, como una revista de carácter institucional universitario. Es una publicación periódica de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, y al mismo tiempo un proyecto modular de los alumnos del área editorial de Diseño de la Comunicación Gráfica. Explicaremos entre los años 2013 al 2015 se desarrolló la tarea de Editora en Jefe de la misma, siendo importante destacar que es una publicación que cumple más de 20 años, en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Se expondrá la metodología de investigación y las formas en las que se realiza y evalúa esta producción editorial, tras una presentación de tres revistas por trimestre escolar.

Aportación de valor del diseñador en el trabajo transdisciplinario

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

La formación de los profesionales en Diseño requiere del dominio de competencias profesionales, que les permita trabajar conjuntamente con otros en la solución de problemas complejos, conocer sus metodologías de generación y aplicación del conocimiento y construir nuevas formas de trabajo compartido que permita aprovechar las fortalezas de todos los participantes en igualdad de circunstancias. El carácter interdisciplinario y transdisciplinario dentro de un contexto de aplicación, es mucho más que la reunión de un conjunto de especialistas que trabajen en equipo en problemas que se plantean en un entorno complejo, requiere de un consenso entre los investigadores participantes, condicionado por el contexto de aplicación y evolucionando con él.

Nuevas Metodologías Enfocadas a la Calidad del Aprendizaje

Carlos Antonio Uribe Ocampo [Comunicación Visual - Colombia]

El aprendizaje real en la clase depende de la habilidad del profesor para mantener y mejorar la motivación que tienen los estudiantes al comienzo del curso (Ericksen, 1978). Sea cual sea el nivel de motivación que traen los estudiantes, será cambiado, a mejor o a peor, por lo que ocurra en el aula. Pero no hay una fórmula mágica para motivarles. Muchos factores afectan a la motivación de un estudiante dado para el trabajo y el aprendizaje (Bligh, 1971; Sass, 1989), como por ejemplo el interés en la materia, la percepción de su utilidad, la paciencia del alumno.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 6.2

Aprender en un aula Interdisciplinar: saber pensar y trabajar juntos

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

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

El aprender a mirar más allá del proyecto es una tarea a enseñar en el aula. A diferencia de los ejercicios grupales donde muchas veces un líder de grupo concreta la tarea y el resto se beneficia anodidamente de su saber y hacer, el integrarse a un equipo interdisciplinario implica aportar más allá de la máxima experticia profesional, condiciones de educación y respeto por las diferentes especialidades. El aula debería explorar e incorporar esa capacidad de equilibrio para formar líderes y rescatar a los anodinos y ponerlos necesariamente en la línea de partida, para que acceder a la interdisciplina les permita educar sus sensibilidad y habilidades.

Filosofía del diseño como punto de partida para evaluarlo

Marta Nydia Molina González (**) [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

Como academia de diseño o docentes en esta área vemos que hace falta insistir en la parte filosófica, es decir, al inicio de la exploración de necesidades del usuario, habría que tomar en cuenta muchos factores para enlazar al objeto con su verdadero objetivo de ser o existir, y lo mismo una vez teniendo el resultado del proceso de diseño, para encontrar un fundamento más sustentado y trascendental y no solo el resolver un problema. Por otro lado incluir en el lenguaje de los objetos, lo bello, o la estética, como elementos de evaluación de la praxis del diseño.

La formación en diseño dentro del modelo de economía neoliberal

Rodrigo Vargas | Juan Carlos Rodríguez [Universidad de Valparaíso - Chile]

Planteamos abrir una discusión entre el rol de las instituciones de educación superior en Chile y el mundo profesional. Sostenemos desde la perspectiva de la teoría de la ecología organizacional de poblaciones de Hannan y Freeman, y de la sociología de las profesiones de Abbott, que asistimos a la expansión inorgánica del campo del diseño, cuyo saber en la actualidad no ha transitado rutas de legitimación y reconocimiento social; sino que más bien, en el régimen neoliberal, la educación de diseñadores constituye un área de negocios de venta de servicios educativos, altamente lucrativa para algunas instituciones y comunidades académicas.

"To be or not to be smart". La revolución de la comunicación oral y escrita en la era de la internet de las cosas

Fernando Rolando [Universidad de Palermo - Argentina]

Esta ponencia reflexiona sobre la innovación en los métodos de enseñanza de la comunicación oral y escrita en la era de la Internet de las Cosas. Refiere a como los procesos de digitalización de la realidad nos permiten ampliar el espacio del aula generando un feedback con el mundo en tiempo real que impacta directamente en el proceso de construcción comunicacional. Implica discutir en el marco del Congreso, como expandir lo enseñado analizando como la interacción con el mundo virtual puede facilitar el proceso de aprendizaje del alumno buscando un desarrollo inteligente e integrado con el entorno y el mercado.

Otra forma de Estudiar Publicidad en Palermo

Martin Stortoni [Universidad de Palermo - Argentina]

Desde hace 25 años la Universidad de Palermo tiene por objetivo estimular y motivar a los estudiantes a emprender la búsqueda de nuevos estilos de comunicación, puesto que es la clave para que los alumnos experimenten sensaciones profesionales reales en todas sus cátedras las cuales relacionan temáticas del campo de los negocios, creatividad y diseño. La Facultad de Diseño y Comunicación propone un entorno inspirador que permite expresarse de diferentes formas; un ambiente donde las nuevas ideas sean respetadas y valoradas; un contexto de libertad y autonomía para experimentar y evolucionar. La integración con otras disciplinas, junto con los proyectos creados específicamente para el crecimiento de los estudiantes y las actividades de extensión, son una de las tantas fortalezas de la Facultad que permiten que los conocimientos se adquieran, descubran y construyan desde la práctica de trabajo en equipo.

DI-Integra: elevando la calidad académica del Diseño Industrial en México

Sergio Villalobos [Asociación Mexicana de Instituciones y Escuelas de Diseño Industrial, A.C. - México]

La Asociación Mexicana de Instituciones y Escuelas de Diseño Industrial "DI-Integra", tiene entre sus propósitos "colaborar con la superación académica y el mejoramiento material de las Instituciones de Educación Superior de Diseño Industrial de la República Mexicana". A través de más de 15 años de historia, esta asociación que agrupa a más de 22 escuelas públicas y privadas que imparten Diseño Industrial en México, ha desarrollado diferentes estrategias para elevar el desarrollo académico de sus instituciones, no solo proyectándose a nivel nacional, sino también a nivel internacional.

CALIDAD EDUCATIVA Y EVALUACIÓN [B]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 7.2

Las prácticas evaluativas en la enseñanza-aprendizaje del Lenguaje Proyectual

María Alejandra Azpiroz [Fac. de Arquitectura y Diseño, Universidad Nac. de Mar del Plata - Argentina]

Este trabajo pretende hacer un análisis, en una actitud reflexiva de las distintas prácticas evaluativas, en la búsqueda de criterios, estrategias y modos convenientes de evaluación en la enseñanza – aprendizaje de los lenguajes gráficos de proyecto, ya que estos están circunscriptos en gran medida a un único nivel inicial, sin una posterior profundización temática sostenida, que junto con la masividad de ingresantes a la carrera determina de manera substancial los criterios de evaluación en relación a temas que son esenciales para el desarrollo del pensamiento del diseñador y que por consiguiente determinan en gran medida su acreditación para el siguiente ciclo.

Estrategias transformadoras

Sandra Castro [FADU -UBA - Argentina]

La educación del diseño en general, enfrenta retos que la llevan continuamente enfrentarse a los cambios fijadores

de transformaciones sociales, lo cual se ve comprometida a fortalecer su misión de cara a las nuevas demandas de la sociedad. El Transformar la gestión para mejorar la calidad de la educación en el diseño, se trata de un proceso que conlleva a crear y reforzar distintas formas de hacer, que permitan mejorar la eficacia, la equidad, la pertinencia y la relevancia de la acción educativa, donde su implementación pueda ser adaptada a cada realidad, lo que hará posible abrir nuevos senderos para una transformación efectiva.

La Historia del Diseño como Praxis: reflexiones sobre la situación actual de la historia del diseño como disciplina académica

Elia Kim | Joaquín Zerené Harcha [Universidad Nacional de Seoul - Argentina]

Actualmente la enseñanza de la historia del diseño enfrenta el desafío de consolidarse como campo disciplinar. Consideramos, que es condición sine qua non que la Historia del Diseño se pueda dialogar con la realidad actual del diseñador y brindar las herramientas posibles para el desarrollo de la mirada y el pensamiento crítico del diseñador frente al contexto actual. En este sentido, esta presentación busca plantear algunas problemáticas frecuentes de la investigación y enseñanza de la Historia del Diseño y proponer ciertas reflexiones al respecto, poniendo énfasis en como estas se relacionan directamente a los desafíos que enfrentan actualmente los diseñadores.

Tiempo de evaluar los tiempos. Reflexiones en torno a las estrategias pedagógicas

Mariela Alejandra Marchisio (**) | **Emiliano Mitri** [Faud UNC - Argentina]

Durante años se ha debatido si las asignaturas de las carreras de grado debían ser anuales o semestrales. Sin embargo en la última década han aparecido una cantidad de instancias de formación aleatorias a abiertas, nombradas de diversas maneras, que abarcan desde viajes de estudios hasta workshops y talleres intensivos, que ponen en juego otras variables de duración y de velocidad de reacción frente al desafío proyectual de los trayectos educativos.

Método y evaluación para el diseño

Cristina Meneses Mira [Chio Lecca Fashion EIRL - Colombia]

El diseño como campo disciplinar debe comprender en sus métodos, la transferencia y construcción del conocimiento dentro de un marco de relación efectiva con los retos del mercado y atender la evaluación desde la reflexión heurística, CHIO LECCA, asume su responsabilidad formativa desde un modelo educativo que direcciona el campo disciplinar de la moda hacia un pensamiento de solución como premisa creativa, de cara a los retos de responsabilidad sostenible, ética, ambiental y de innovación, para esto transforma sus escenarios académicos en experiencias, cualifica la evaluación y desarrolla un sistema estratégico de acción colectiva entre sus áreas y procesos.

Críticos de avaliação acadêmica de projetos de design para mídias digitais

Axel Sande (*) [PUC-Rio - Brasil]

Esta proposta de comunicação destaca os resultados da minha pesquisa de Doutorado, concluída em março de 2016, sobre os critérios utilizados por professores na avaliação acadêmica de projetos de conclusão de curso desenvolvidos pelos alunos da habilitação em Mídia Digital da Graduação em Design da PUC-Rio (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro). A análise de tais critérios é fundamentada nos conceitos de síntese de projeto, linguagem da forma e experiência do usuário.

CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS Y NEGOCIOS

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

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 6.6

La influencia del nacionalismo en la publicidad peruana del 2010 al 2015

Aarón Álvarez Zúñiga [Universidad de Palermo - Perú]

Se ha observado que en los últimos años ha sido más abundante y cada vez menos sutil la presencia de diversos mensajes de orientación nacionalista en las distintas campañas publicitarias. Esta comunicación se basa principalmente en la explotación de un sentimiento patriótico profundamente arraigado en la población peruana. Este uso dado al nacionalismo deja de lado la promoción de valores éticos y morales, o en algunos casos se aprovecha de ellos, para poder enlazar una marca específica con el país en mención. Dando como resultado un recurso bastante cuestionable, donde lo nacional o patriótico se rinde ante lo comercial.

El Bloggerismo y la comunicación de las nuevas masculinidades en el campo de la moda indumentaria de Colombia

Roger Chavez [Universidad de Palermo - Colombia]

La práctica Blogging difunde las nuevas significaciones sobre la masculinidad mediante la comunicación de la simbología de las comunicaciones digitales, lo cual conlleva consecuencias directas en la percepción y uso de la indumentaria textil en población joven colombiana. Por esta razón se hace necesaria una investigación que indague a partir del asentamiento de la subcultura Blogger en la comunicación de la moda masculina Online y la asimilación del mensaje de las nuevas masculinidades, para enfocar su análisis en el proceso de asimilación por parte de la población joven de Colombia.

Los espacios gubernamentales patrimoniales en Quito y su modificación con el paso del tiempo. Caso de estudio: Plaza Grande y Palacio de Carondelet

Karla Elizabeth Estrella Eldredge [Universidad de Palermo - Ecuador]

El propósito de este estudio es identificar los cambios que han tenido los espacios públicos gubernamentales en la ciudad de Quito-Ecuador, con la influencia del gobierno de Rafael Correa, periodo de mandato 2007-2015, teniendo

como principal caso de estudio el Palacio de Carondelet (Casa de Gobierno) y la Plaza de la Independencia. La casa de gobierno ecuatoriana en agosto del 2007 con el gobierno de Rafael Correa abrió sus puertas a ciudadanos y extranjeros, convirtiéndose en un museo accesible a todos los que deseen visitarlo. La plaza de la Independencia es el punto de reunión, escenario de leyendas y crónicas de Quito, está conformada por la catedral, el palacio presidencial e iglesias.

Gráfica popular contemporánea en la ciudad de Barranquilla como elemento de intervención en la identidad de la ciudad

Cristin Herrera Guerra [Universidad de Palermo - Colombia]

Los aportes de las culturas que han influenciado el folclore y las costumbres de la ciudad de Barranquilla hacen parte de la esencia de la vida de la población, la estratificación de clases, este factor ha influenciado a la ciudad para que no tenga una identidad con la cual todos sus habitantes se sientan identificados. Pero desde hace algunos años, las iniciativas culturales y de diseño en cierta medida se han encargado de reconfigurar el concepto de lo propio al darle valor, reivindicando lo popular, que antes era determinado como marginal y de mal gusto llevándolo a otros estratos sociales.

La marca país "Ecuador ama la vida" en la producción artesanal de exportación cuencana, y su vinculación en mercados internacionales en el periodo del 2010-2015

Silvia Lozada [Universidad de Palermo - Ecuador]

La marca país ha sido una estrategia de internacionalización de varios países de Latinoamérica; la cual es aplicada en distintos sectores estratégicos entre ellos la producción nacional. "Ecuador, ama la vida" al tener como objetivo: cultivar el orgullo nacional y dar mayor competitividad a las exportaciones; es importante que los productos artesanales de exportación tengan una marca referencial que garantice la procedencia, originalidad y calidad de productos ecuatorianos. En consecuencia, la investigación estará dirigida a determinar un vínculo existente entre la marca país y los principales grupos artesanales de exportación cuencanos y la influencia de esta en mercados internacionales.

Tecnologías en la "Revolución Pingüina" (2006-2011)

Liljan Soledad Pizarro [Universidad de Palermo - Chile]

Una pequeña manifestación en Lota, una localidad rural de la XIII región, Chile, para expresar la disconformidad con los servicios básicos de los estudiantes de una escuela, generó una verdadera revolución en tan solo 24 horas, viendo sus comienzos en manos de estudiantes que vestían sus uniformes azul marino y blanco, con apariencia similar al pingüino, es así como inicia una de las movilizaciones más grandes ocurridas en el país, pero ¿cómo es que uno cuantos pingüinos lograron movilizar a todo un país?, es aquí donde se aprecia la influencia y evolución de las tecnologías y por supuesto su incidencia en los medios de comunicación.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 6.6

El uso de la Caña Guadúa como elemento representativo en la arquitectura rustica de la ciudad de Portoviejo

Farid Rivadeneira [Universidad de Palermo - Ecuador]

Dentro de la arquitectura rustica de la provincia de Manabí-Ecuador predominan materiales de procedencia natural, entre los más sobresalientes se muestra la Caña Guadúa, una tipo de Bambú nativo de muy alta resistencia. Por su beneficio estructural forman parte de las cimentaciones de infraestructuras y por su acabado natural es utilizado como parte de decoración. Es necesario el estudio del uso de la caña guadúa como elemento representativo de la provincia de Manabí dentro de la arquitectura rustica. Para ello se hará una revisión del estado de la cuestión dentro del área de estudio y casos cercanos, el mismo que ayudará a la revisión de estudios similares.

Significación y resignificación del diseño urbano en, Avenida de Mayo, Buenos Aires, Argentina

Ricardo Emilio Rosero [Ricardo Rousseau - Colombia]

Esta investigación se plantea comprender la dimensión discursiva en la resignificación de los objetos de diseño urbano que trata sobre la producción de un sentido social, cuando estos objetos de diseño son proyectados con un propósito y a través de los procesos de uso urbano adquieren otros sentidos simbólicos. La investigación se direcciona sobre la pertinencia de los objetos de diseño (Lámpara Hispana de 1920 y Banco Patrimonial de 2007) en Avenida de Mayo. Se va a analizar la relación que estos tienen con el espacio público. Se buscará un criterio objetivo desde la perspectiva de los profesionales en diseño, que permita analizar estos objetos de mobiliario urbano.

Los programas televisivos en Argentina y el papel que juegan para la constante violencia en el fútbol

José Samudio [D S Consulting empresarial - Panamá]

El problema a estudiar en esta investigación es cómo los programas de tv dedicados al fútbol en Argentina, más que ayudar a abolir la violencia en este deporte, la promueven mas indirectamente. Los diferentes medios de comunicación suelen darle importancia a las polémicas internas entre barras, jugadores o dirigentes de los diferentes clubes mas que a lo deportivo. Este trabajo buscará analizar la relación entre los medios de comunicación y el fútbol argentino, y visto esto concluir que tanto influyen en la perspectiva que muchas personas van a tener acerca de este deporte.

La optimización del aprendizaje de la historia a partir de un personaje animado

Diego Suarez [Universidad de Palermo - Ecuador]

El desarrollo de la tecnología ha hecho que el ser humano cambie sus costumbres de vida, entre ellas el aprender. Pues ha llevado a los hombres a adquirir los saberes desde la imagen, lo cual genera un fenómeno en la educación. Debido a esta situación se ha tomado el caso de estudio de La Asombrosa Excursión de Zamba para estudiar el proceso de creación de los productos audiovisuales educativos, así como el desarrollo de elementos gráficos desde un es-

pectro cultural y didáctico que potencializan el aprendizaje de historia de la Argentina en niños de escuela primaria.

La interculturalidad como estrategia comercial. Caso de estudio: Artesanías elaboradas en "caña flecha". Etnia Zenú, Córdoba, Colombia

Paola Trocha [Particular - Colombia]

Esta investigación se propone analizar de forma específica los productos artesanales elaborados por la etnia Zenú en Colombia; considerando las cualidades intangibles que aportan los aspectos tradicionales y los valores culturales a la producción artesanal. El estudio de estas apreciaciones, entendidas como parte de procesos sociales dinámicos, incurre en el desarrollo de las artesanías, el cual está ligado a las distintas innovaciones técnicas, las nuevas demandas surgidas en los tiempos modernos y su posicionamiento en el mercado, cuyos resultados desembocan en nuevas estrategias comerciales y nuevas producciones de artesanías híbridas con técnicas de distintas comunidades artesanales.

Diseño de Material lúdico-didáctico en la enseñanza de lenguaje oral a niños con deficiencia auditiva

Paola Vasconez [Instituto Superior Tecnológico Oriente - Angola]

El diseñador gráfico posee los conocimientos y habilidades para poder crear elementos lúdico-didácticos que complementen el aprendizaje de niños con deficiencia auditiva, pero no tiene información especializada sobre los lineamientos a tomarse en cuenta con respecto a las necesidades educativas de los niños y de los educadores. El resultado de esta investigación demostrará la forma en que los niños con deficiencia auditiva aprenden, es decir sus necesidades y preferencias educativas. Esta información podrá ser aplicada a la creación de currículos escolares, de nuevos métodos educativos y de elementos didácticos apropiados creados por diseñadores.

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

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 5.6

El impacto de los personal shopper y blogger en la comunicación de la indumentaria femenina en Colombia en la actualidad

Yajaira Castro Cárdenas [cooprofesionales - Colombia]

A partir de la revolución tecnológica y sus implicaciones en los diferentes contextos de la vida actual, también se ha visto afectado el ámbito de la moda, pues hoy en día la forma en que se comunican las marcas se basa más en la difusión vía redes sociales que en los medios tradicionales ya existentes como la revista, televisión, anuncios publicitarios impresos, etc. Los encargados de esta nueva comunicación son los personal shopper y bloggers, quienes funcionan para las marcas como influencers, es decir, como un canal entre las marcas y el público.

El arte urbano: murales, como atractivo turístico para los barrios de Villa Urquiza, Palermo y Colegiales

Johanna Andrea Cuestas Camacho [Universidad de Palermo - Colombia]

La investigación aborda el tema del El arte urbano: murales como atractivo turístico para los barrios de Villa Urquiza, Palermo y Colegiales del 2009 al 2012, indagando en organizaciones del tercer sector y con los propios artistas que apoyan este arte. La investigación trata de demostrar cómo los artistas intervienen en el proceso de conversión del arte urbano como atractivo turístico para la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Teniendo como objetivo principal analizar las características que convirtieron al arte urbano: murales en un atractivo turístico en los barrios de Villa Urquiza, Palermo y Colegiales.

El cuerpo y sus estereotipos a través de la indumentaria femenina en Medellín Colombia

Leidy Echeverry [Universidad de Palermo - Colombia]

Los estereotipos femeninos se han usado durante siglos para clasificar a las mujeres con ciertas características que las destacan y diferencian del resto, un ejemplo de esto viene desde la historia del arte, los retratos antiguos, la literatura y en la contemporaneidad, los medios de comunicación masiva como el Cine, la televisión, el internet, la radio y la prensa. No necesariamente los estereotipos son masivos; estos pueden ser de tipo cultural, social, racial, de género, clase social, sexual, de edad, o religión, entre otros, estos son aplicados a las personas que cumplan dicha categoría (Sánchez, 2014, p.19).

La asociación de diseñadores de interiores: Fundamentación y motivación de su existencia

Daniel Alejandro Garrido Mantilla [duGarri Design - Studio 3 - Ecuador]

Investigación que analiza comparativamente evidencias similares en la travesía laboral entre los interioristas capitalinos de Ecuador y Argentina. Contextualizando las problemáticas o causas que generaron la asociación profesional en Buenos Aires, y la documentación de sucesos de interioristas en Quito con respecto a la necesidad o gestión de una asociación profesional. El origen de esta entidad en cada país tiene algunas diferencias, por su temporalidad, procesos sociales, culturales y políticos, sumado a la antigüedad de la oferta académica en las diferentes instituciones educativas o por el accionar de sus pioneros en el interiorismo.

Los espacios, lúmicamente, se transforman

Carolina Levy [Megaluz - Argentina]

El marco de este trabajo de investigación se encuentra en el campo disciplinar del diseño de la iluminación. Es una nueva área de estudio que cada vez se introduce con más fuerza en el mundo entero. La intención del documento está centrada bajo la línea temática del Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes. Los Diseñadores especializados de iluminación (DEI) tienen el manejo de la herramienta necesaria para resolver la visibilidad de la arquitectura durante la noche. Por lo que la iluminación tiene una intervención directa sobre los espacios, los elementos que lo integran y sobre la percepción visual del ser humano, por ende los lugares no intervenidos, al ser modificados lúmicamente se transforman.

Diseño y comunicación web universitaria en Ecuador

Esteban Plaza [Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador]

Diseño y comunicación web universitaria en Ecuador propone el análisis comparativo de la arquitectura de la información e interactividad en portales de educación superior. Por esta razón, las plataformas digitales en internet han modificado la forma en las que las instituciones educativas comunican e informan. Por eso, es evidente que el diseño de información e interfaces gráficas de usuario para plataformas web -en general y de instituciones educativas en particular- no sólo depende de un buen diseño o de grandes cantidades de información, sino del planteamiento estructural y la distribución de contenidos elaborados en base al perfil de usuario final.

MERCADO Y GESTIÓN DEL DISEÑO

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079

Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 2.2

Identidad corporativa y marketing sensorial

Silvia Andormi [metamorfosis_arq. corporativa - Argentina]

La ponencia pretende profundizar sobre las variables conceptuales y perceptivas que determinan el cambio de eje en el concepto de comunicar una marca, un producto, en lo que atañe a experiencias espaciales ya sea de diseño u arquitectónicas. La idea de servicio y la experimentación sensorial están reemplazado el eje de las campañas, privilegiando al el sentido de la elección, más que a las propiedades del producto. Las empresas multinacionales optan por integrar aspectos externos de fuerte valor simbólico asociados a la identidad corporativa. Nos interesa analizar las variables que construyen la identidad corporativa y enfocarnos al análisis de casos que vinculan al marketing sensorial con las estrategias proyectuales en la arquitectura y el diseño corporativo.

Economia Criativa: A gestão do Design e os novos modelos de negócio

Lednara Castro (*) [AESO Barros Melo - Brasil]

A Economia Criativa apresenta uma crescente importância nos estudos do campo dos Estudos Organizacionais, com reflexos na gestão de empreendimentos criativos. O debate sobre a gestão do design emerge num espaço marcado pela relevância do seu potencial quanto à criação de sistemas criativos e produtivos que contribuem para o desenvolvimento de bens simbólicos. Para tanto este artigo tem como foco o designer empreendedor e o entende como o produtor que é concebido sob o prisma de um agente coletivo que é transformador e solucionador. Para entender este cenário buscaremos fazer uma revisão bibliográfica que ajude a descrever os novos modos de gestão detectados nas entrevistas realizadas.

O Ensino do Design de Sistemas Produto+Serviço: Diálogo entre a Graduação e a Pós-Graduação

Humberto Costa (*) [Centro Universitário Curitiba - Brasil]

Este trabalho apresenta o diálogo entre as pesquisas, no âmbito da pós-graduação, e o fluxo do conhecimento ali

desenvolvido para o ensino do Design de Serviços nos cursos de graduação em Design da Universidade Federal do Paraná - UFPR. Para a sua realização, efetuou-se um inventário dos trabalhos produzidos no programa de pós-graduação em design da UFPR - PPGDesign, bem como o levantamento de dados junto ao Banco de Teses e Dissertações da CAPES. Concluiu-se que as pesquisas desenvolvidas podem contribuir para a construção de um "syllabus" específico para o ensino do Design para Serviços nos cursos superiores em Design.

Design e Marketing - uma tênue divisão, uma necessidade de integração

Luis Emiliano Costa Avedaño (*) [Centro Universitário Belas Artes de São Paulo - Chile]

Este artigo analisa a dualidade entre o papel do Design e Marketing na solução projetual, dentro de uma visão brasileira e em especial numa reflexão paulista, tendo em vista os avanços da teoria e prática do design advindos do discurso da Gestão de Design que nas suas características básicas coloca o design numa visão de negócio e estruturante dos valores tecnológicos, sociais e empresariais, além dos valores estéticos subjetivos. No entanto esta dualidade tem gerado controvérsias e dúvidas. Para compreender os limites de cada disciplina, esta análise se torna necessária para construir um discurso do designer que seja compreendido pelo empresário.

Desarrollo intuitivo de perfiles de consumidores, basados en comportamientos arquetípicos

Sergio Donoso | *Pablo Dominguez* [Universidad de Chile - Chile]

Es usual que en Diseño se recurra al marketing y más tangencialmente a la psicología del comportamiento, para ayudar a perfilar a un usuario o un consumidor, ya que ambos son parte de las Ciencias sociales. Sin embargo, cuando todos usan los mismos instrumentos para observar el mismo tipo de fenómeno, se tiende a llegar a soluciones análogas. Hemos pensado, que es posible combinar técnicas alternativas, intuitivas y más expresivas, que apoyadas en simbologías, ayuden a los diseñadores a construir perfiles de usuarios y los escenarios en donde éstos se desenvuelven.

Hibridaciones culturales en la gráfica corporativa de microempresas ante una influencia hegemónica estadounidense en la ciudad de Tampico-México de 1994 a 2016

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

Al paso de los años, la frontera norte de México con Estados Unidos ha tenido una serie de transformaciones socioculturales y del paisaje urbano. Bajo esa premisa este estudio de investigación pretende analizar a partir de la historia las transformaciones que ha tenido el diseño en la gráfica corporativa de las micro empresas en esa sociedad de consumo, generando un marco referencial que pueda encauzar las políticas públicas orientadas por la cultura como motor de cohesión social, identidad local y promoción de valores. Palabras clave: Diseño Corporativo, Comunicación Corporativa, Antropología Urbana, Historia Social, Marketing Estratégico.

Incubadora de Emprendimientos Creativos en la Universidad de Palermo. Emprendedorismo y Gestión del Diseño

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

La Incubadora de Emprendimientos Creativos de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, centra su actividad en tres objetivos: a) promover la sustentabilidad profesional de los estudiantes y egresados; b) guiar a los estudiantes y egresados en la profesionalización de sus proyectos para minimizar riesgos y evitar fracasos en etapas tempranas del emprendimiento; c) impulsar su inserción en el tejido de las Economías Creativas y las Industrias Culturales de la región. La Incubadora trae el mundo real de los negocios de diseño al entorno de la Facultad. Se pone el acento en los factores críticos de éxito de cada emprendimiento y en los aspectos determinantes del contexto.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 2.2

Inovação de startups do porto digital como referência

Isabela Moroni | Amilton Arruda (*) (**) [UFPE - Brasil]

Uma empresa inovadora trabalha de forma que seus membros sejam encorajados a operarem com autonomia, sejam recompensados pelas suas ideias, valoriza talentos individuais, demonstra resistência frente aos obstáculos, prospera em ambientes turbulentos. Como consequência desse comportamento, essas empresas respondem rapidamente aos seus consumidores, desenvolvem novas ideias, aumentam sua eficiência, melhoram o atendimento ao cliente e geram maiores lucros. Contudo, essa estrutura possui uma complexidade de ser mantida e o grande desafio é justamente a criação de um ambiente organizacional configurado para possibilitar a repetição da inovação de forma contínua, estruturada e gerenciada.

Contribuciones del pensamiento visual a proyectos de gestión de diseño

Alexis Castellanos [Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia]

El pensamiento visual es una herramienta clave en los procesos creativos dada la complejidad de los problemas que se enfrentan en el campo del diseño y particularmente en los proyectos de Gestión de Diseño. De allí que contribuya significativamente a mejorar la visualización de las ideas, organizándolas, simplificándolas y comunicándolas de manera eficaz a los diferentes grupos de interés del proyecto. Así mismo propende por el abordaje de los problemas desde un enfoque no lineal, pues crea otras alternativas a la resolución de los mismos, fomentando el trabajo en equipo y convirtiendo el proyecto en un espacio participativo.

Competencias profesionales en entornos digitales, ¿Cómo liderar una agencia de diseño?

Alejandro Lanuque [Enred.ar Gestionando Recursos Humanos - Argentina]

Las agencias de diseño actuales tienen que poder hacerle frente a los nuevos entornos digitales, y para poder lograr-

lo necesitan de graduados universitarios y profesionales altamente calificados en diferentes disciplinas del diseño. Si bien habilidades creativas y de producción son vitales para este tipo de agencias, las Competencias para poder gerenciar estratégicamente una agencia de diseño, se presentan como los nuevos requisitos indispensables a la hora de poder hacerle frente a la globalización y a una competencia cada vez más ávida de captar las grandes cuentas. El liderazgo situacional del profesional del diseño, será un desafío muy importante para poder gerenciar y mantener los entornos productivos de cualquier emprendimiento creativo en la especialidad.

Consolidación del ejercicio profesional en comunicación: necesidad de la creación del colegio profesional

Yvan Alexander Méndez Espinoza (**) [Universidad Señor de Sipán - Perú]

El estudio propone investigar la consolidación del profesional de comunicación desde la mirada científica y más allá de lo meramente jurídico. Sienta bases sólidas para la creación de un organismo, con miradas académicas, profesionales y sociales. El comunicador social como el comercial, se sentirán identificados con los resultados que han nacido del espíritu de sus propias profesiones y generará un cambio en confianza y garantía de parte del mercado, demostrándose la necesidad de creación de un colegio que consolide su ejercicio. Clarificando intenciones, características y condiciones adecuadas para la creación del Colegio Profesional de Comunicadores del Perú, formalizando la profesión.

O impacto da práxis do design em sua gestão ensino e mercado

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

Com a mudança da práxis do design a partir da informatização de sua atividade, e, ao que pese a percepção do mercado sobre o valor do design e do papel designer no mercado de trabalho há de se refletir sobre quais seriam as atividades hoje de maior valor agregado e quais seriam aquelas que estão destinadas a serem atividades de menor importância e remuneração. Busca-se saber se as expertises que os profissionais que querem ocupar cargos de gestão de design estão de acordo com as práticas ensinadas na academia.

VINCULACIÓN CON EMPRESAS, PROFESIONALES Y EMPRENDIMIENTOS [A]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 2.3

Metodología de diseño para lograr inversión en las MIPYMES

Camilo Andres Andrade Ojeda [Red Tecnoparque Colombia nodo Neiva (SENA) - Colombia]

En esta ponencia se presentan los resultados de tres MIPYMES de la ciudad de Neiva, región centro sur de Colombia que con la articulación del diseño gráfico y la tecnología generaron recursos económicos por más de cien millones de pesos para su crecimiento y el desarrollo socio

económico de la región. Aplicando metodología Design Thinking con base en tres fases: Inspiración, Ideación, y prototipado.

Actividades de extensión institucionales para conocer la realidad laboral del diseño patagónico

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

El documento registra tres acciones institucionales realizadas desde la Escuela de Diseño en el Hábitat, con el objetivo de conocer la realidad laboral de nuestros egresados y promover innovaciones educativas. En primer lugar se realizó una encuesta con el objeto de obtener datos específicos del desempeño laboral. Paralelamente, se realizaron las Jornadas de Diseño y Emprendimiento y finalmente se generó la Asociación Patagónica de Diseñadores Profesionales. Los resultados de estas acciones invitan a efectuar futuras actualizaciones del currículum para fortalecer la inserción laboral de los diseñadores, brindar herramientas y motivación para la generación de emprendimientos de diseño.

Diseño Apócrifo, Conjeturas identitarias del diseñador industrial en Colombia

Luis Alberto Lesmes (**) | **Polina Ascanio** | **John Bello García** | **Mario Andres Poveda Rodriguez** [Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

Este trabajo recoge los resultados de una investigación documental sobre los fenómenos que rodean la identidad profesional de los diseñadores industriales en Colombia. Los orígenes y sus posibles causas, así como las problemáticas que le caracterizan y las implicaciones que conllevan. Se abordan aspectos como: la tradición que carga la profesión desde sus orígenes, la percepción social y lo que el empresario espera de un diseñador industrial, las circunstancias motivadas en los procesos de enseñanza y la concepciones idealizadas que los estudiantes asumen frente a su futura profesión.

Caso de proyecto de alumnos de diseño, implementado en empresa portuaria Chilena

Andrea Avila [DuocUC - Chile]

Alumnos de diseño desarrollaron innovadora propuesta de indumentaria laboral para importante empresa portuaria en Chile, SAAM, la cual posee mas de 5 mil trabajadores a nivel nacional. En la ponencia se revelará la metodología y fases de diseño con la que se logró una propuesta concreta de productos ergonómicos, que cumplen estándares de seguridad, altos niveles de confort, implementación de materiales inteligentes, cumplimiento de normativas vigentes y de estética corporativa. Una enriquecedora experiencia colaborativa, donde ambas partes resultaron beneficiadas.

Habilidades Comunicacionales

Claudio Enriquez (**) [watts - Argentina]

Una de las problemáticas que enfrentan los nuevos profesionales de diseño es la forma que se comunican con los futuros clientes. La formación de grado deja abierta una pequeña brecha a la hora de facilitar la toma de decisión en el proceso de compra de servicios profesionales de diseño. Por tal motivo buscamos presentar con herra-

mientas prácticas y sencillas exponer las herramientas de dialogo que le permita al profesional de diseño mejorar sus prácticas en el momento de transitar el camino de la comercialización.

Trayectorias emprendedoras y procesos relacionales, factores que gatillan el desarrollo de emprendimientos de base tecnológica, Ingeniería en Diseño de Productos, Universidad Técnica Federico Santa María Valparaíso, Chile (2006-2015)

Mario Dorochesi [Universidad Técnica Federico Santa María - Chile]

La evolución económica plantea desafíos que apelan al desarrollo y protagonismo de las nuevas ideas y al fomento de su iniciativa, ello involucra una mirada sobre los procesos de formación. Si bien existe consenso, entre responsables políticos y económicos, que la educación emprendedora es probablemente la forma más eficaz de contribuir a dicho crecimiento, sus resultados son incipientes. El presente proyecto busca explicar, aquellas variables sociales y condiciones de posibilidad presentes en las trayectorias emprendedoras de un grupo de egresados, que permiten caracterizar una trayectoria estable, como vehículo de inserción laboral con base en productos de diseño de base tecnológica.

**Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 2.3**

Implementação de Escritório Modelo de Design Gráfico

Almir Mirabeau | Marcelo Baêta | Hely Costa Jr (*) [Universidade Estácio de Sá - Brasil]

Este artigo apresenta o processo de implementação de um Escritório Modelo de Design Gráfico na Universidade Estácio de Sá, unidade Madureira. O objetivo do Escritório Modelo de Design Gráfico (EMDG) é propiciar a aproximação dos alunos da realidade produtiva e competitiva do mercado de trabalho através de um espaço de convivência profissional entre professores e alunos. Espaço esse que atenderá a clientes internos, onde tratamos de questões relativas a departamentos da própria universidade, e externos, onde atendemos a empresas na região de Madureira. Nossa proposta no trabalho é apresentar o modo de implementação, o modelo operacional, os processos de gestão e os resultados no ano de 2016.

Emprender en argentina con éxito (más allá del modelo de negocio)

Maria Jimena Cárdenas Zamora [VFB Consultores - Argentina]

La actividad emprendedora en la ciudad y en el país está en crecimiento. El emprendedurismo es un fenómeno mundial, y entidades como el Banco Mundial y Naciones Unidas están pidiendo a los gobiernos que promuevan a los emprendedores como solución a la falta de empleo y a la crisis económica. ¿Cómo preparar a los alumnos para afrontar este nuevo paradigma económico? Economía colaborativa como contexto para el desarrollo de emprendimientos. Empresas de triple impacto. Habilidades emprendedoras. Modelo de negocio. Internacionalización en un mercado globalizado y a un solo click de distancia.

El Diseño en las marcas sustentables. Del Branding Corporativo al diseño

Patricia Iurcovich (*)** [Patricia Iurcovich Comunicaciones - Argentina]

El diseño constituye hoy por hoy un sustento fundamental en el concepto de branding corporativo. Difícilmente hoy las empresas corporativas y pymes, no hayan incorporado en su estrategia de negocios el concepto de sustentabilidad. El mismo está relacionado con el medio ambiente, el uso de materiales, diseños, conciencia en la relación con la comunidad y fundamentalmente con los stakeholders que son los públicos de interés vinculados con las empresas. Proveedores y otras audiencias que no tengan incorporado el diseño como elemento fundamental en sus productos así como las certificaciones requeridas no son aceptados hoy bajo el concepto de sustentabilidad.

Prácticas profesionales, una ventana al mundo laboral

Gabriela Pagani [Facultad de Ciencias de la Comunicación - Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales - Argentina]

En la actualidad muchos de los planes de estudio de carreras de Diseño y Comunicación incluyen como requisito para sus graduados la realización de prácticas profesionales. Las mismas constituyen un ámbito de descubrimiento de las fortalezas y debilidades para el futuro profesional y a su vez, un espacio de diálogo entre la academia y el mercado.

La evolución de la Innovación: Conectando a Darwin con los mercados

Carlos N. Papini [Universidad de Palermo - Argentina]

Los emprendimientos del futuro van a necesitar no sólo de trabajadores activos y creativos sino que, además del invaluable compromiso que poseen para el cambio, agreguen un necesario dominio sobre las herramientas de la gestión y la comunicación. Lógicamente la enseñanza se deberá nutrir de todos estos ingredientes. Pero además, y tal vez esto es lo más saliente, nos ayudará a evitar o enfrentar con opciones de éxito, a las crisis que por cuestiones internas o del entorno siempre aparecen. Seguramente la mirada hacia el largo plazo comunicando correctamente las ideas, sueños, éxitos y fracasos, sin descartar esa curiosidad que fue el comienzo de todo, motivará e inspirará a quienes nos rodean.

Formando a los diseñadores del siglo XXI

Catalina Petric ()** [INACAP - Chile]

Se plantea el contexto actual en que estamos formando a los diseñadores del mañana. Las claves en que hoy debemos poner foco. Se contraponen al escenario del sector productivo y sus demandas para los diseñadores que ocuparán los puestos de trabajo en el futuro. Se muestran las metodologías del Proceso de Actualización de Planes de Estudio en INACAP y el Proceso de Diseño Curricular de las carreras de área de Diseño & Comunicación de INACAP. Luego se plantean las competencias claves que formamos en INACAP en los diseñadores del mañana para que sean profesionales exitosos.

Observatorio de la formación como diseñador industrial en el ámbito laboral y profesional en Colombia

Danivía Rivas [tienda Holamascota.com - Colombia]

La ponencia tiene como objetivo principal presentar un análisis del panorama que describe la situación del egresado en diseño industrial a nivel nacional (Colombia), identificar los factores de oferta y demanda en los diferentes ámbitos económicos y evidenciar las motivaciones que poseen los profesionales de esta disciplina para ejercerla y adaptarse al medio.

Adopta un Briefing. Práctica Profesional y Servicio Social

Ana Paula Schmiedel [Balmash Strategy Group - Brasil]

La demanda por "gerentes de marketing" ha aumentado y las empresas esperan contratar un profesional preparado para liderar proyectos (y personas) además de poseer conocimiento suficiente para elaborar innovadores y rentables planes de marketing. En contrapartida, los alumnos que egresan no tienen suficiente formación y experiencia en la práctica profesional, factores fundamentales para el desarrollo de sus habilidades laborales. Lo que se observa, son alumnos inseguros y empresas poco dispuestas a invertir en formación, resultando en egresados que no trabajan en su área de formación y un marketing de baja calidad en las empresas. Para hacer frente a esa realidad, nace "Adopta un Briefing".

Formación de Identidad profesional: el publicista creativo y estratégico

Maria del Carmen Williams Pellico [Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, Upaep - México]

El estudio de caso se llevó a cabo para conocer la conformación de identidad profesional del publicista, desde la formación universitaria. Bajo el enfoque cualitativo, se realizó revisión de documentos, cuestionarios y entrevistas semi estructuradas. Participaron alumnos y ex alumnos de licenciatura; docentes significativos y empleadores de publicidad. Los resultados indican que la institución, el docente y las experiencias obtenidas en la universidad, son de los factores principales en la formación de identidad. Se especula falta de identidad en docentes, se recomienda revisión de trabajo en aula atendiendo al desempeño pedagógico profesional de competencias necesarias para la empleabilidad.

VINCULACIÓN CON EMPRESAS, PROFESIONALES Y EMPRENDIMIENTOS [B]

**Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 5.5**

Base, Diseño e innovación, encuentro entre la academia, empresa y gobierno

Bernadita Brancoli Poblete | Alejandra Amenábar Figueroa [Universidad del Desarrollo - Chile]

"Base, Diseño e Innovación" es una publicación académica de la facultad de Diseño UDD, que busca poner de relevancia cómo el diseño colabora en la generación de innovación. Esta nueva propuesta editorial busca a través de sus contenidos trascender las fronteras de la disciplina

y la academia para integrarse sistemas de producción. Su propuesta radica en generar contenido y vivenciar experiencias entre quienes han establecido al diseño como una herramienta para el emprendimiento y el desarrollo. Al centrarse en el cliente, el usuario y sus necesidades, el diseño cobra relevancia para competir en mercados distintos, siendo una disciplina capaz de transformar realidades.

La innovación es cuestión de diseño

Lula Capriel [89 Co.design Studio - Guatemala]

Presenta una síntesis de cómo el diseño ha intervenido como promotor de innovación dentro del sistema emprendedor en Guatemala, fijándolo como uno de los ejes principales de apoyo para la "Industria de Soporte" bajo una metodología llamada "Diseño e Innovación" creada desde el Centro Municipal de Emprendimiento. Metodología basada en el co-diseño. Colaborativa, cooperativa y concurrente, para ofrecer soluciones que satisfagan a su usuario, entorno y cultura de manera inclusiva, median-te la creatividad,. Posicionando al gremio de diseñadores bajo la lupa como potenciales gestores y asesores, ampliando la demanda y campo laboral al formar parte de equipos multidisciplinarios.

A impulsão do aprendizado da equipe de design instrucional e a melhoria na qualidade do material produzido para o ensino a distância através da gestão do design

Giulliano Kenzo Costa Pereira | Nina Roberta Chagas Ferrari | Letícia Peduzzi Fonseca (*) () [Universidade Federal do Espírito Santo - Brasil]**

Atendendo ao ensino a distância, o laboratório de design instrucional deparou-se com mudanças no caráter dos projetos. Solucionando este quadro e correspondendo às expectativas de desenvolvimento individual dos estagiários, fomentou-se o aprendizado e a troca de experiências por meio de workshops, práticas coletivas e incentivo aos debates entre estagiários de diferentes expertises nos projetos. Ao passo que a integração intequipe permitiu novas soluções projetuais, tais práticas corroboraram na melhoria dos materiais educacionais e na formação de profissionais multidisciplinares adequados ao mercado, dispostos a projetar de forma criativa e comprometida com o ensino a distância.

Dfs, posicionamiento de marca y permanencia en el mercado

Jose Miguel Enrique Higuera Marin [Universidad Industrial de Santander - Colombia]

Esta investigación pretende estudiar la relación que existe entre el Diseño para la Sostenibilidad (Dfs), como metodología proyectual y su injerencia en el posicionamiento de marca y permanencia de productos manufacturados, desarrollados por empresas emergentes apoyadas por programas de incubación empresarial estatal, así como la apropiación de estas variables dentro de su cadena de valor. Este estudio se llevara a cabo en la ciudad de Buenos Aires, bajo el amparo del Centro Metropolitano de Diseño, analizando diversos productos y empresas incubadas durante el período 2003 -2013.

Headhunting en la industria del Diseño, detectando emprendedores de alto potencial

Alejandro Lanuque [Enred.ar Gestionando Recursos Humanos - Argentina]

Siendo un emprendedor de la industria del diseño muy preparado académicamente, con una experiencia en entornos digitales dentro de agencias reconocidas, el cual ha tenido y manejado equipos de diseñadores por largo tiempo, con una personalidad socializadora y creativa, que ha podido desarrollar exitosamente start-ups en las agencias donde ejerció, es muy posible que este en la mira de un Headhunter. Esto se debe a que los Headhunters están actualizando los parámetros de selección, en materia de diseño, que tuvieron hasta hace tan solo cinco años, y recategorizando a los diseñadores a los cuales les interesa entrevistar para las distintas agencias en las que es consultado.

Enfoque educativo de la gestión del diseño en entornos productivos

Alejandra Marín () | Ana María Torres Frago** [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

La gestión del diseño en un entorno productivo y comercializador, trasciende en el proceso enseñanza –aprendizaje del diseño, como generador de trabajo y economía, aquí es donde su enfoque educativo se ve involucrado con el aprendizaje de los procesos de diseño, administración y mercadeo. Estas resultantes, son clave para visualizar la actividad principal que tendrá la gestión del Diseño en rubros ajenos al mismo, otorgando información a emprendimientos e involucrando procesos básicos para la obtención de conceptos y desarrollo o innovación de productos y servicios.

Revista Cafeína: emprendimiento, la inclusión y lo interdisciplinar

Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum | Javier Santana | Edisa Romero [ITSON - México]

CAFEÍNA es un proyecto experimental de creación, promoción, difusión y prácticas profesionales de estudiantes y docentes. Los alumnos que participan como colaboradores en el proyecto Cafeína, tienen la oportunidad desde su formación académica, de aplicar en la práctica lo visto en las clases y diferentes asignaturas del programa Licenciado en Diseño Gráfico del ITSON. Dentro del proyecto Cafeína es posible desarrollarse dentro de muchas de las áreas del diseño, tales como el diseño editorial, branding, ilustración, fotografía, publicidad y social media, así como la gestión de proyectos, desarrollo y ejecución de estrategias y análisis de oportunidades de negocio.

Gestión de Emprendimientos de Diseño como Proyecto Educativo

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

La formación académica enfocada al perfil emprendedor es uno de los retos de la educación en diseño que requiere la reformulación y actualización de las currículas para fomentar el desarrollo de habilidades emprendedoras en sus estudiantes. El mercado del diseño evoluciona continuamente junto con los avances de la tecnología y las nuevas formas de consumo posibilitando alternativas de autoempleo como oportunidad de inserción laboral para

los jóvenes profesionales. Partiendo desde el análisis del contexto actual se plantea un nuevo diseño curricular que incorpora disciplinas del campo empresarial en su programa de estudios orientado al perfil del diseñador como un profesional capacitado para implementar proyectos de innovación a través de estrategias de gestión empresarial brindando una formación integral.

FORMACIÓN PARA UN DISEÑO INNOVADOR Y CREATIVO

NUEVAS CARRERAS, NUEVOS CAMPOS PROFESIONALES Y ENTORNOS DIGITALES [A]

**Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 3.1**

Dibujos híbridos: un nuevo paradigma en la enseñanza del diseño

Maria Cristina Ascurtar Rivera [Institución Universitaria CESMAG - Colombia]

A mediados de la década de los 60's, se produjo la aparición en el mercado de los primeros paquetes de diseño asistido por computador (CAD), suceso que representó un giro importante en la estructura de los medios de representación, suscitando confrontaciones entre el tradicional dibujo a mano y las nuevas alternativas digitales características de la era informática. Este hecho sin precedentes en torno al dibujo en diseño, provocó la generación de modos híbridos de representación, dando apertura a la creación de nuevos paradigmas en la enseñanza del dibujo en diseño y facilitando la estructuración de panoramas emergentes en relación a las coyunturas entre el dibujo analógico y digital.

Los eventos académicos en las carreras de grado. El Foro de Investigación como espacio de visibilidad de los avances del Proyecto de Graduación

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

El Foro de Proyecto de Graduación es un encuentro que tiene como objetivo hacer visibles los avances de los estudiantes en sus trabajos finales de grado y la posibilidad de intercambiar ideas y propuestas con otros estudiantes. La modalidad de Foro permite que los estudiantes, coordinados por un docente, expongan ante sus pares y otros estudiantes los objetivos, el recorrido y los aportes de su trabajo final, para luego realizar una puesta en común que les permita tomar aquellas sugerencias que surjan de las exposiciones y enriquecer las propuestas temáticas de los estudiantes que están próximos a iniciar su Proyecto de Graduación.

Dibujo a mano alzada y medios gráficos digitales

Alejandro Folga [Facultad de Arquitectura UdelAR - Uruguay]

En esta ponencia se reflexiona sobre la necesidad de incluir los medios de representación tradicionales (dibujo a mano alzada) en la enseñanza de las disciplinas vinculadas al Diseño. Para ello se exponen algunas posibilidades de representación mixta o híbrida. La reflexión se centra en dos caminos posibles para ejercitar esta mixtura: par-

tiendo del dibujo digital o del dibujo manual, ya que ambas vías combinan las virtudes de complementar diferentes formatos o modos de producción. La ejercitación de estas técnicas fue desarrollada como experiencia áulica en una asignatura de representación gráfica, y actualmente forma parte de una investigación en desarrollo.

Cognados: Diseño Audiovisual y Video Experimental, entre academia y ruptura

Rodrigo Eduardo Gómez Mura | Sebastian Jeria [Universidad Austral de Chile - Chile]

Esta ponencia analiza el Diseño Audiovisual y el Video Experimental en los entornos profesional y académico, como expresiones que se presentan complicadas para los receptores, sean iniciados o estudiantes pertenecientes a diferentes ámbitos dentro del campo de la cultura de la imagen. Expone que en lo experimental están las paradojas presentes entre diseño, artes y audiovisual. Finalmente se plantea cómo aplica lo experimental en el proceso de resolución de un proyecto de diseño o artístico y explica la problemática del diseño audiovisual como actividad o como ejercicio experimental que puede incluir a las disciplinas mencionadas.

Programa Cátedra aplicado en último año de Carrera Diseño Gráfico

Joffre Bernardo Loor Rosales [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

Se plantea una estrategia para implementar el programa Cátedra, bajo dos asignaturas anuales: Post Producción 2 y Diseño 3D. Fueron el medio por el cual se implantan los proyectos a realizarse para cada una de ellas. Proyectos en los cuales los alumnos se sientan involucrados en el proceso – aprendizaje, en Post Producción se plantea la realización de Cortometraje con ciertas temáticas. En Diseño 3D, elaborar un nuevo producto de categoría libre, que cumpla con la característica de resolver un problema observado en el entorno.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 3.1

Diseño vs el código de programación en el aprendizaje

Luis Amílcar Olvera Vera | María del Carmen Aguilera Posligna [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

En la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, se ha observado un problema que se revela al momento de desarrollar actividades y aplicaciones donde se involucra el diseño gráfico y la programación, ya que muchos estudiantes optan por inclinarse en el ámbito de la comunicación visual dejando de lado la lógica y el desarrollo de aplicaciones que ayuden de cualquier manera en el razonamiento y perfeccionamiento en la toma de decisiones. Cuando los estudiantes optan por el desarrollo de aplicaciones se encuentran con el reto de poder mostrar un resultado que sea de beneficio para quien lo desarrolla y quien será el usuario final.

Desafíos y oportunidades de enseñanza en diseño de experiencia en Argentina

Nicolas Jaureguiberry | Gonzalo Javier Auza [Inter-Cultura - Argentina]

La enseñanza de experiencia de usuario y experiencia de cliente es relativamente nueva en nuestro país. En los últimos años han aparecido oportunidades de enseñanza y aprendizaje de esta práctica aunque no se ha producido demasiado material de consulta al respecto. En esta exposición se plantea una visión basada en la experiencia de formación en instituciones académicas, tanto en grado como postgrado, y en empresas. Este planteo descompone algunas cuestiones de base relativas a nuestra cultura y plantea en forma incipiente oportunidades detectadas en los distintos ámbitos.

Técnicas mixtas: el croquis a pulso y las herramientas digitales

Claudia Espinosa [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay]

La mixtura entre medios analógicos y digitales constituye una alternativa para escapar a la uniformidad expresiva propia de las imágenes digitales hiperrealistas, que son el producto actualmente más utilizado por los proyectistas para comunicar sus ideas. En esta ponencia se presenta la metodología didáctica y algunos de los resultados obtenidos en un trabajo áulico, que es parte de una asignatura opcional y de un proyecto de investigación. La experiencia consistió en la digitalización (escaneo) de dibujos realizados a mano alzada, los que posteriormente fueron editados y modificados mediante la aplicación de diferentes recursos digitales y técnicas de edición de imágenes.

Infogame - edutretenimento para a orientação profissional

Marcus Aurelius Lopes Domiciano (*) [Comunicação e Missão Cristã - Brasil]

Os produtos audiovisuais se mostram uma forma eficiente de passar conhecimento educativo e de utilidade ao espectador. Hoje encontram nos canais fechados de televisão e na internet uma grande possibilidade de veiculação. Apresenta-se aqui um produto criado especificamente para estes veículos emergentes, incluindo-se aí as mídias sociais, como Facebook e Whatsapp. O conteúdo é voltado à orientação profissional de adolescentes e jovens, tendo como pressupostos os conceitos do Edutretenimento. Foi produzido um vídeo piloto de curta duração veiculado em canal de televisão comunitária e na internet, visando testar essa metodologia para desenvolvimento de novos materiais educativos.

Rol activo del videomapping como proceso de expansión en Ecuador (2005-2016)

Juan Santiago Malo Torres [Universidad del Azuay - Ecuador]

Análisis de los inicios del VideoMapping en el Ecuador (período 2005 – 2016) y sus distintas aplicaciones en campos publicitarios y artísticos, en donde la disciplina del Diseño juega un papel preponderante en estos proyectos y en las diferentes interacciones generadas. Las propuestas a ser analizadas pertenecen a eventos y/o festivales que se han dado en Ecuador, comparándolos con otros trabajos realizados en Sudamérica, en donde se consideren la aplicación de conocimientos conceptuales, teóricos y

prácticos de diseño audiovisual, a más del uso coherente, adecuado y equilibrado de nuevas tecnologías y recursos.

Aprendizaje experiencial en la ciudad

María Marta Mariconde [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El presente trabajo expone los avances conceptuales del proyecto de investigación: "Prácticas pedagógicas con tecnologías emergentes". Se refiere al desarrollo de prácticas y abordajes apoyados en el aprendizaje experiencial, a pie de calle, en instancias de estudiar e interpretar la realidad urbana desde la cátedra de morfología urbana, FAUD UNC. La utilización de dispositivos móviles a escala urbana en las clases de taller, es considerado una verdadera motivación en la construcción de aprendizajes autónomos y ubicuos acerca de la ciudad contemporánea.

Laboratorio de podcasting para la difusión del pensamiento en diseño

Boris Quintana (**) [Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

Este artículo hace referencia a un proyecto de investigación concentrado inicialmente en un análisis de la radio universitaria y sus dinámicas de difusión a través de Internet, cuestión que evidenció la importancia de crear una radio universitaria en el programa de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de Colombia. Partiendo de una metodología experimental, y tomando como pretexto un abordaje temático sobre asuntos de sustentabilidad se realizaron pruebas con un grupo de estudiantes con el fin de aproximarse a la implementación de medios tecnológicos en sus hábitos de estudio, particularmente, mediante formatos de contenidos tipo podcast en un entorno productor-consumidor.

NUEVAS CARRERAS, NUEVOS CAMPOS PROFESIONALES Y ENTORNOS DIGITALES [B]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 4.4

¿Nos encontramos en la biblioteca?

Eugenia Álvarez del Valle (***) [Universidad de Palermo La Paz Comunicación - Argentina]

En este paper se comparte una estrategia para acercar al alumno a la biblioteca, tanto al espacio físico como a la biblioteca virtual. Dada la accesibilidad a la información por internet, los alumnos tienden a citar fuentes no confiables, con poca solvencia académica. A partir de un proyecto denominado "Marea Digital", que exige al alumno a producir un ensayo sobre temáticas del mundo publicitario digital, se desencadenó la importancia de citar fuentes con referato. Este trabajo refiere una forma de realizar un encuentro productivo y provechoso entre el alumno y los autores en la biblioteca de la Universidad.

La comunicación hipermediatizada, pistas hacia la alfabetización mediática

Mariana Bavoleo [Universidad de Palermo - Argentina]

La cultura digital y las herramientas de producción social de lectoescritura, están cada vez más presentes en la vida diaria de los jóvenes. Múltiples pantallas invaden

los espacios escolares y la alfabetización mediática cobra relevancia para establecer prácticas revitalizadas. En los nuevos contextos hipermediatizados, este tipo de alfabetización no es una simple capacitación funcional, ni un entrenamiento de herramientas cognitivas que capacita a los alumnos para utilizar los medios; por el contrario es una forma de alfabetización crítica que exige análisis, evaluación, interpretación y la adquisición de un metalenguaje.

Progra-amando

Andres Bedoya [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

Existe un problema de bajo rendimiento, deserción estudiantil y desmotivación por el estudio de la programación de software, que se presenta en diferentes cursos de ingeniería y particularmente en los cursos de fundamentos de programación de la carrera ingeniería en diseño de entretenimiento digital. Para entender unas necesidades preliminares del estudiante se realiza un diagnóstico por medio de encuestas a estudiantes de ingeniería de sistemas e informática, ingeniería electrónica, ingeniería en diseño en entretenimiento digital y a diseñadores gráficos de tal forma que se puedan identificar factores claves en el aprendizaje de la programación de software.

Os Zeladores do Tempo - Uma história em Quadrinhos Transmídia

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

O presente artigo, investiga a narrativa e a transmídia, e apresenta uma forma de aplicá-la em um produto final, no caso, uma série de história em quadrinhos com uso de realidade aumentada para intensificar o processo imersivo do leitor. Desta forma se uniu novas e antigas tecnologias a fim de explorar mais profundamente o universo ficcional criado. Na série, é apresentada uma sociedade onde existem viagens no tempo, controlada por uma organização que evita que o passado seja alterado e toda a trama é conduzida através das aventuras de dois irmãos gêmeos idênticos, mas muito diferentes entre si. Serão apresentados conceitos relativos a narrativa, transmídia, ilustração e realidade aumentada.

Perspectivas do aprendizagem de programação para ensino de design de interação

Denise Del Re Filippo | **Fernando Reisz Pereira** (*) [UERJ ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial - Brasil]

Com o surgimento do Design de Interação, área intimamente associada à área de Computação, escolas de Design passaram a ter a necessidade de oferecer a seus estudantes o conhecimento de noções básicas de programação e de eletrônica. Nesta palestra, abordamos os benefícios da inclusão da aprendizagem da lógica de programação para o pensamento projetual do designer e a necessidade de promover um ensino de programação fundamentado em práticas da Engenharia de Software.

Programas de posgrado en diseño de indumentaria. Un caso de estudio en Ecuador

Taísa Escobar (**) [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

La investigación presentada relaciona la escasa formación

de posgrado para diseñadores de indumentaria en Ecuador con la transformación de la matriz productiva y el nuevo enfoque del sistema de moda. Tal acontecer orienta a la academia a plantear un diseño curricular de formación integral del diseñador de indumentaria que responda a los requerimientos del sector textil confecciones. Luego de un exhaustivo estudio se logró identificar las competencias profesionales de diseñadores de indumentaria las mismas que fueron metodológicamente tratadas con la matriz Dacum y el análisis funcional. Estos lineamientos fueron tomados como base para plantear el Diseño Curricular del Programa de Posgrado.

NUEVAS FORMAS DE PRODUCCIÓN, TECNOLOGÍAS Y MATERIALES

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 7.1

Investigação da percepção visual apoiada na teoria da split-fovea com aplicação das categorias de configuração visual na linguagem e no design

Sérgio Busato (*) [UNESP - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Brasil]

O sistema visual humano constitui a mais importante fonte perceptiva do indivíduo, empregando nesse processo quase a metade dos neurônios cerebrais. Investigamos suas características e particularidades neurofisiológicas em pesquisas sobre a cognição e a linguagem. Apresentamos neste artigo resultados que identificam as possibilidades relacionais entre as direções do olhar, as direções da escrita e o design, constituindo uma ferramenta metodológica com possibilidades de instrumentalizar de projetos de design a análises arqueológicas, permitindo aplicações na inteligência artificial, na realidade virtual, no desenvolvimento de games e outras aplicações onde a visão humana representa a base da percepção e da cognição.

Innovación en Diseño Didáctico: formulación de un modelo centrado en el usuario

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

Se presenta un trabajo final de maestría en diseño, el cual se enmarca en el Diseño Didáctico, como campo disciplinar del Diseño Gráfico. La preocupación central emerge en la insuficiencia de los recursos didácticos visuales para ser empleados por estudiantes de diseño, el diseño de materiales didácticos para el nivel superior tiene una deuda social: no ha considerado cabalmente la cultura visual del alumno. La investigación presenta un Modelo de Proceso de Diseño Didáctico Centrado en el Usuario que mediante su empleo permite obtener un producto de diseño que se ajusta a las preferencias de los alumnos en cualquier instancia de aprendizaje.

Matéria do Design: Análise de Plataformas Digitais como Ferramentas para Seleção de Materiais no Design

Ana Karla Freire de Oliveira (*) [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

Palestra que tem como objetivo apresentar diversas plataformas digitais sobre materiais e processos de fabricação

e analisar sua viabilidade enquanto ferramenta complementar ao processo de criação de produtos de design. Para tanto, serão apresentadas ao menos quatro plataformas e estas serão analisadas quanto a contemporaneidade das informações, acessibilidade, qualidade e quantidade dos dados, bem como sua possível adoção como ferramenta didático-pedagógica no ensino de materiais e processos para designers.

El diseño Gráfico Digital tendencia en Colombia del nuevo milenio

Fabian Jaimes [Universitaria Virtual Internacional - Colombia]

Según estudios, el 80% de los jóvenes tienen móvil y cada vez lo adquieren a edades más tempranas, mientras los más jóvenes los utilizan para jugar casi exclusivamente, aquellos con edades algo más avanzadas los destinan al intercambio de mensajes y conexión a internet. Cuanto más avanza la edad ya se le da también un uso adecuado como recurso de comunicación por voz. De ahí que el M-Learning aporte una nueva ventaja para lo virtual, ya podemos interactuar con los contenidos desde cualquier sitio en cualquier momento.

Infografia como matéria jornalística, uma abordagem para o ensino do design de informação

Ricardo Oliveira da Cunha Lima | **Almir Mirabeau** (*) [Brasil]

O objetivo desse estudo foi avaliar e definir o termo infografia em design jornalístico. Para tanto, tratamos dos diferentes pontos de vista sobre o assunto a partir da análise de um conjunto de tradições terminológicas existentes, que demonstram a entrada recente do assunto no campo acadêmico. Procuramos discutir como a Infografia Jornalística tem sido conceituada, situando o termo nos estudos do campo do design da informação. O ensino da infografia ainda é escasso, assim como o conteúdo acadêmico para formação dos infografistas. Esse estudo pretende formular um ferramental teórico voltado à linguagem gráfica da infografia, com o intuito de auxiliar a prática profissional.

Uso de plataformas digitales de comunicación en jóvenes universitarios

Adriana Segura [Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Santo Domingo - Ecuador]

El presente tema se enmarca en las plataformas digitales de comunicación y en los jóvenes universitarios. Con la investigación realizada se ha identificado cuáles son las plataformas de mayor uso, la frecuencia de uso, el tipo de usuarios, el tipo de contenidos que se consumen, y comparten y la influencia de dichas herramientas en los jóvenes, desde su percepción. El objetivo de la ponencia es analizar si pueden convertirse las plataformas digitales de redes sociales específicamente, en un recurso de enseñanza — aprendizaje y de ser el caso, de qué manera podrían aportar.

Motivación = Participación

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

Esta charla muestra algunas estrategias pedagógicas realizadas en el aula para aumentar la colaboración entre los

estudiantes, los cuales participan en equipos en un sistema de incentivos para motivarlos a superarse y ayudar a sus compañeros.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 7.1

Formación académica en la industria gráfica de Riobamba - Ecuador

Paolo Arévalo Ortiz (**) | *Santiago Barriga* (**) | *Elvis Augusto Ruiz Naranjo* [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

La industria gráfica tiene características tanto en el sector industrial como en el sector de servicios, es considerada industrial ya que requiere de inversiones modernas en maquinaria y equipos electrónicos que utilizan tecnología avanzada, y pertenece al sector de los servicios por el hecho de contar con profesionales que participan en los procesos de producción gráfica, los cuales se crean a partir de la necesidad del cliente. Por lo tanto los trabajadores que se encuentran inmersos en esta actividad deben enfrentarse a la incesante evolución de los servicios, procesos y a las nuevas tecnologías utilizadas en el sector.

Digital Comics - As histórias em quadrinhos e o paradigma digital

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

O presente artigo refere-se a investigação acadêmica sobre o processo de adaptação da linguagem visual das histórias em quadrinhos para uma plataforma digital. Serão apresentados os elementos de linguagem visual, com destaque de títulos e artistas que produzem HQs digitais, evolução para os tablets e novos paradigmas narrativos. O computador que sempre foi considerado uma ferramenta de criação, com o advento da internet, se converteu também em um meio de distribuição. O artigo investigará os elementos da linguagem visual dos quadrinhos desde a sua versão impressa até a chegada dos tablets além do uso de movimento e som em HQs digitais.

Sagui Lab: Um experimento educacional híbrido Um espaço de abertura, trabalho colaborativo, criação e Open Design

Dirival Campos Rossi | *Juliana Aparecida Jonson Gonçalves* (**) [Universidade Estadual Paulista - UNESP - Brasil]

No presente trabalho será feita uma abordagem do Open Design e uma descrição do Ecossistema Open Design. e DIY (Do It Yourself – faça você mesmo), que permitiu o nascimento de tecnologias emergentes como a Internet, os computadores pessoais e conceitos como o software livre (códigos abertos – design open source). Foi elaborada uma revisão bibliográfica acerca dos aspectos relacionados ao Open Design assim como uma revisão da informação no espaço natural do Open Design: A rede (internet), com a intenção de encontrar elementos associados ao “Ecossistema Open Design”. Estes elementos nos permitiram elaborar um mapa mental com possíveis conexões para a representação do ecossistema em questão.

Aprendiendo a dibujar con tablet - 3 etapa

Luis Lopez Jubin [Hastaller Comunicación Visual - Uruguay]

En esta 3er y ultima etapa del proyecto se describirán los pasos realizados, los logros y los descubrimientos conseguidos hasta el momento. Se trata de un proyecto de trabajo a 3 años, donde se busca aprender el dibujo desde la técnica pura utilizando herramientas digitales, para luego abordar varios temas sobre: Arte digital - Pintura digital - Nuevos métodos de estudio de la pintura - Nuevos métodos de enseñanza de la pintura - Manejo de programa - Enfrentarnos y resolver nuevos dilemas filosóficos sobre el arte digital.

What – So What – Now What

Stephen Melamed [University of Illinois at Chicago - Estados Unidos]

The field of design, and design education, continues to expand and evolve at an ever increasing pace. Technology is approaching the brink of becoming fully integrated with organic matter to create a seamless and often invisible man-machine interface. Medical advancements coupled with continued miniaturization, exponential data storage, wireless power and transmission, are all pointing to an era in which what is human will be redefined. We continue to turn over a number of brain functions to computerization. As we approach this ‘event horizon,’ the practice of design and the education of designers will need to address the serious ethical challenges of user experience that lie ahead.

Plataformas de la Educación y la Comunicación Visual

Cristóbal Moreno [Universidad de Santiago de Chile - Chile]

Esta presentación tiene como objetivo analizar las plataformas virtuales de la Educación Superior desde la mirada de diversos actores, con el fin de identificar fortalezas y debilidades, desde el área de la comunicación visual y desde el área de la pedagogía y con ello establecer criterios claves para poder proyectar correctamente una de estas plataformas. Este trabajo, a partir de diversos métodos de investigación y análisis busca establecer los criterios claves para desarrollar una plataforma virtual en la Educación Superior, considerando y fomentando la amplia relación que se puede otorgar a partir de dos áreas del conocimiento, el Diseño en Comunicación Visual y la Pedagogía.

Modalidades de Enseñanza con base de tecnología digital en la carrera de diseño

Pedro Orazzi [Universidad Nacional de la Plata - Argentina]

Hoy más que nunca 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, y otras no, como son las condiciones socio-económicas que afectan al rendimiento del alumno, en el mejor de los casos, o es un posible factor de desgranamiento de la matrícula, en el peor de los casos; por solo nombrar dos causas que pueden influir en la toma de decisión de la propuesta metodológica a adoptar. Tal realidad es más notoria en el nivel de enseñanza universitario, por

tal motivo en la Cátedra de Matemática hace años que nos propusimos afrontar el desafío de repensar nuestras prácticas educativas para mejorar el aprendizaje, poniendo en acción un nuevo Proyecto Pedagógico, fundado en videos educativos y tutoriales.

Tecnologías de la Educación y Diseño Instruccional para la Enseñanzas y la Comprensión del Diseño

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

Elevando la educación de calidad de estudiantes de Diseño Industrial a través de la incorporación de medios que faciliten su egreso, como el diseño instruccional con base en las teorías del aprendizaje para el desarrollo de la tecnología educativa, el objetivo del presente es el análisis de la forma vigente de enseñar buscando adaptar procesos pertinentes a la disciplina acordes a las generaciones actuales y futuras, tomando en cuenta su forma de aprender, de relacionarse y de comunicarse a través de los medios que ellos conocen y utilizan, los “digitales”.

INNOVACIÓN CULTURAL [A]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 5.4

Diseño Inclusivo: Experiencias pedagógicas para el desarrollo y diseño inclusivo de material didáctico interactivo para niños y maestros en la ciudad de Santa Marta, Colombia

Diana Paola Angarita Niño [Corporación Unificada Nacional CUN - Colombia]

Debido al escaso diseño de material didáctico inclusivo e interactivo en la ciudad de Santa Marta, se busca establecer una perspectiva de análisis para entender la naturaleza interdisciplinar del diseño en la construcción de entornos accesibles que posibiliten conceptualizar propuestas gráficas de material didáctico interactivo de fácil usabilidad para niños y maestros. Abordando la experiencia docente, hacia la implementación de nuevas tecnologías e integración de la responsabilidad social en los proyectos académicos, con cooperación de entidades externas y estudiantes, se solucione una necesidad de una comunidad, fomentando el mejoramiento de calidad académica, la innovación educativa y la experiencia de usuario.

Inteligencia Perceptiva aplicada al Proyecto de Diseño

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

El desarrollo de las inteligencias múltiples y la empatía nos permiten percibir el mundo con ojos curiosos despertando al descubrimiento de lo que nos rodea. La capacidad de percibir aún los detalles en apariencia insignificantes, de percibir las oportunidades, de saber acumular esas percepciones, encaminándolas a un proyecto, a un propósito determinado, es clave para el éxito. Recordemos que la más provechosa de todas las escuelas, es la escuela de la dificultad. La diferencia entre los individuos consiste en gran parte, en la capacidad de observación, aplicándola como una herramienta de innovación cultural y formación

profesional. Solo la mirada inteligente del observador atento permite avanzar en ese camino superior.

La problemática de la enseñanza del diseño web incluyente

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

Las condiciones y dificultades que vive el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula de clase al momento de interpretar conceptos como inclusión y accesibilidad pueden ser una oportunidad para establecerlos como parámetros de diseño gráfico en la web a partir de la usabilidad. Esto podría significar una redefinición del rol de profesores, estudiantes dentro de un aula o un taller de diseño web. La siguiente propuesta de ponencia presenta la posibilidad de integrar usuarios finales en este proceso, y teniendo en cuenta la experiencia visual como sentido preponderante, se hace especial énfasis en personas con esta limitación.

Projeto de sinalização inclusiva em espaço universitário

Cassia Leticia Carrara Domiciano | Gleisson dos Santos Cipriano | Mariana Shizue Iamaguti | Caio Henrique Silva (*) [Unesp - Brasil]

Todos os dias, aproximadamente 8.000 pessoas circulam pelo campus da Universidade Estadual Paulista (Unesp), em Bauru, São Paulo. Segundo questionário aplicado com usuários, a sinalização existente no local é deficitária e faz com que muitos se sintam desorientados. Neste trabalho apresentamos a investigação realizada sobre design da informação e inclusivo, princípios norteadores para a produção de uma inovadora sinalização para o campus de Bauru, trabalho que vem sendo desenvolvida dentro do laboratório de pesquisa e extensão Inky Design e do Grupo de Pesquisa Design Gráfico Inclusivo, com participação de alunos e docentes do curso de Design Gráfico.

Cor e sinalização para um ambiente acessível: o design inclusivo como prática de pesquisa, extensão e ensino

Fernanda Henriques | Marcella Gadotti | Mariana Shizue Iamaguti | Caio Henrique Silva (*) [UNESP - Brasil]

A maneira com que as pessoas enxergam e interpretam as cores depende de causas as mais variadas, desde questões fisiológicas complexas até questões culturais e sociais. Apesar do recorrente uso de cores como um dos principais meios de diferenciação entre identidades e hierarquias gráficas, temas abordados na graduação em design gráfico, pouco se considera o papel da inclusão ao executar um projeto de sinalização. Este trabalho faz parte do escopo de estudo do Grupo de Pesquisa Design Gráfico Inclusivo: visão, audição e linguagem e é desenvolvido dentro do laboratório de pesquisa e extensão Inky Design.

Innovaciones y diversidad cultural en la industria del libro: notas sobre su enseñanza en el diseño

Ivana Mihal [Conicet - Argentina]

En esta ponencia abordamos cuestiones relativas a la enseñanza del diseño y las innovaciones culturales tendientes a ser inclusivas desde la perspectiva de la diversidad cultural, concentrándonos en una de las industrias culturales más significativas: la industria del libro y sus

transformaciones recientes. Realizaremos para ello una aproximación a la perspectiva de la diversidad cultural como hito clave de los últimos años en materia cultural en general y en la industria del libro en particular. Finalmente, pondremos en consideración alcances y horizontes de estos entramados con la enseñanza del diseño desde un enfoque abarcador de la diversidad cultural.

Murales tras las rejas: la marca del diseño

Daniel Oblitas [Universidad Cesar Vallejo - Perú]

El tiempo de exposición del observador como también el contenido del diseño son para La enseñanza del diseño actividades fundamentales tomando como punto de partida la necesidad que lo origina: dos actividades que marcan el desarrollo de la experiencia: Jóvenes diseñadores (sus ideas en murales donde comunican) y Jóvenes menores de edad transgresores de las leyes, que encuentran una posibilidad de cambiar de actitud a través de la experiencia compartida (interacción) de ambos grupos teniendo como eje el Diseño como agente de cambio. El contexto: el calabozo de la delegación policial de una ciudad con conflictos sociales juveniles.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079

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

Experiências do Laboratório de Design Solidário. Projeto de Extensão Universitária em Design

Claudio Roberto y Goya | Leonardo Alvarez Franco | Bruno Müller da Silva | Marcelo Selmini | Juliana Soares de Souza (*) [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

Trata-se da apresentação de resultados e considerações acerca dos trabalhos desenvolvidos pelo Projeto de Extensão Universitária em Design, Laboratório de Design Solidário, Labsol, da Faculdade de Artes e Comunicações, UNESP Campus de Bauru, junto a dois grupos de atendimento psicossocial através de atividades de geração de trabalho e renda e a Escola de Samba Coroa Imperial, para o desfile de carnaval de 2016. A experiência acumulada e a reflexão sobre o papel do Design permitiram uma rara experiência universitária, abarcando atividades de ensino, pesquisa e extensão, possibilitando refletir sobre questões metodológicas e sobre o papel do Design como agente de mudança social.

Co-diseñando ciudadanía: diseño participativo para escala barrial

Michele Wilkomirsky | Carlos Chávez [Pontificia Universidad Católica de Valparaíso - Chile]

Se trata de exponer acerca de los resultados de la investigación realizada en colaboración académica con Ministerio de Vivienda y Urbanismo de Chile, específicamente para su programa "Quiero mi barrio" que busca recuperar los espacios e incentivar la participación ciudadana tanto para los procesos de diseño como para la sustentabilidad de los proyectos ejecutados.

La caminabilidad en el diseño urbano y los sistemas adaptativos: enseñanza de una realidad compleja

Sonia Guadalupe Rivera Castillo | Carmen Aida Escobar Ramirez | Liliana Sosa [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

El caminar en la ciudad es una necesidad básica para los seres humanos, la cual adquiere mayor importancia al entender que es la que da vida a los entornos. Asumimos que la enseñanza del diseño urbano está en constante transformación, en donde es impostergable la inclusión de la noción de caminabilidad y de sistemas adaptativos complejos. El objetivo de este trabajo es resaltar cómo la enseñanza del enfoque sistémico viene a innovar en el estudio del paradigma de la caminabilidad urbana, pretendiendo despertar en los estudiantes el interés por acceder a nuevos conocimientos que les permita entender el complejo entorno físico.

Repensar el diseño desde las necesidades y las realidades

John Rene Osses Rivera [Universidad del Valle de México - México]

Las necesidades son un tema recurrente en muchas áreas del conocimiento dando diferentes ópticas en cuanto a su definición y la forma en que como se abordan y perciben. El diseño en su evolución histórica ha retomado estas concepciones de las necesidades y las ha adaptado para desde su óptica dar solución a las mismas, esto ha configurado no solo las respuestas a problemas, sino la metodología con que se abordan las necesidades y por consiguiente el corpus teórico de la disciplina. Redefinir las necesidades desde su concepción, nos permitirá, repensar no solo labor del diseñador, sino su proceso metodológico y la manera en que concebimos y reinterpretamos los problemas de la sociedad.

La configuración del ser creador, perspectiva mitológica del diseñador

María José Ulin Alberto [Universidad Don Bosco - El Salvador]

¿Cómo es el camino del diseñador creador? ¿Acaso tendrá la construcción de héroe o antihéroe? ¿Cómo desde la pedagogía podemos las entidades de educación superior preparar a nuestros profesionales en diseño para que enfrenten un camino lleno de retos? Esta ponencia pretende por medio del análisis semiótico evidenciar identidades y representaciones de las diferentes etapas de aprendizaje del diseñador, además, hacer un llamado de atención desde la docencia para llevar un adecuado acompañamiento de los aprendices en diseño, haciendo de lado las barreras generacionales (millennials y migrantes digitales), retomando el papel de guía para que los jóvenes descubran sus potencialidades.

INNOVACIÓN CULTURAL [B]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079

Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 5.3

Transferencia del pensamiento espacial desde el diseño industrial hacia fisioterapia

Camilo Angulo | Sandra Joaquín Galindo | Carol Bibiana Peña [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

Diferentes campos del saber tienen como base de su ejercicio académico la interacción con el mundo físico. El reconocimiento y acompañamiento desde el Diseño sobre esa realidad tridimensional, fue una contribución valiosa que

permite construir un material didáctico a manera de dummies sobre órganos del cuerpo humano, los cuales fueron transformadores para la enseñanza de una asignatura de un programa de Fisioterapia. El trabajo interdisciplinario tanto de profesores y estudiantes en el aula de clase, fue un espacio propicio para la interacción de saberes distintos que persiguen un objetivo académico común, como parte de la experiencia de un aprendizaje significativo.

Design e responsabilidade social: uma tema para a sala de aula

Roberta Barros (*) [Universidade Federal de Pelotas - Brasil]
Este trabalho apresenta a responsabilidade social do designer como tema de projeto prático para a disciplina de Metodologia Projetual em Design Gráfico, da Universidade Federal de Pelotas. A partir dos ideais propostos pelos Manifestos First Things First, sugerimos um exercício que contemple uma dimensão maior do design, para além do comercial. Esta proposta tem sido realizada anualmente desde 2012, através da execução de cartões postais, a cada ano em torno de um tema centrado no Design Social.

"Ciudades vulnerables, proyecto o incertidumbre" taller virtual en red arquitectural 2015

Rosana Leonor Gonzalez | Nadia Barba Sasía | Cecilia Emilse Corbella | Emiliano Mitri [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - UNC - Argentina]
En una época donde las TIC'S toman protagonismo, es que en 2014 se inició el Taller Virtual en Red Arquitectural abordando la temática de La Vivienda Mínima-Habitar Mínimo permanente resiliente. En 2015 se planteó como desafío discutir el concepto de Vulnerabilidad Urbana a partir de la intervención de un espacio público ubicado en un contexto diferente al propio, donde los equipos trabajaron con la consigna de CIUDADES VULNERABLES: Proyecto o Incertidumbre. Desde la FAUD siete equipos intervinieron en diferentes escenarios latinoamericanos, con el objetivo de lograr una propuesta superadora de la situación original, verificando la discusión planteada en el programa y al abordaje proyectual.

Diseño centrado en las personas: la innovación social/sustentable en carreras de grado

Marcelo Federico | Jose Manuel Ruiz | María Laura Tsuru | Miriam Ubaid [Universidad Provincial de Córdoba - Argentina]
El diseño social y sustentable, con un enfoque de Diseño Centrado en las Personas, fueron las bases de un conjunto de experiencias diversas con agrupaciones, escuelas y organizaciones no gubernamentales locales, integrando dos espacios curriculares de la Licenciatura en Diseño de la Universidad Provincial de Córdoba. La confluencia de distintas orientaciones –gráfico, indumentaria, interiores y fotografía- ha representado un desafío y una inmensa riqueza, plasmada en procesos significativos para los estudiantes, docentes y los diversos interlocutores de la práctica propuesta, abriendo un espacio para seguir pensando y experimentando en proyectos de innovación social-sustentable.

Un aporte conceptual al Etnodiseño en Colombia

Erika Solange Imbett Vargas [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]
En Colombia existen diversas comunidades indígenas que cohabitan con la llamada cultura occidental, tal es el caso de la comunidad indígena Emberá Katío del norte de Antioquia, asentada específicamente en el municipio de Ituango. El concepto de indio, ha pasado por diversas modificaciones históricas que han permitido su construcción como una categoría social supra étnica, estableciendo una relación en la cultura material colombiana entre los objetos, las técnicas y las prácticas de vida cotidianas de la comunidad. Además, se establece como un componente fundamental para el sustento del etnodiseño como tendencia que procura recuperar el patrimonio indígena colombiano.

Diseñar para una persona con discapacidad motora profunda

Carlos Alberto Merchán Basabe | Luz Amanda Villamil Turga [Universidad Pedagógica Nacional - Colombia]
En este artículo respondemos a la pregunta ¿por qué diseñar para una persona con discapacidad motora profunda? Para ello abordamos cuestiones como ¿Por qué diseñamos? ¿Para quién diseñamos? ¿Cuál es la condición que hace que alguien sea Ser humano y sea persona? ¿Qué es la discapacidad motora profunda? y cuáles son las cuestiones que debemos contemplar a la hora de diseñar para una persona con discapacidad motora profunda. Sostenemos que diseñamos para potenciar la capacidad del ser mediante la organización de experiencias de uso que favorecen la relación satisfactoria del Ser con su medio circundante y la realización de actividades.

Inclusión: mezclada, no agitada por favor

Juan Diego Moreno Arango (**) [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]
Zygmunt Bauman, interpreta las sociedades actuales a través del concepto de modernidad líquida, una idea de sociedad etérea transversalizada por el individualismo del ser. El diseño no es ajeno a esto y a través de su desarrollo histórico, diseñar se ha convertido en un ejercicio donde se configuran realidades que no necesariamente aportan a la cohesión social, a la reducción de brechas o el fortalecimiento de la identidad comunitaria. Esta ponencia parte de la pregunta ¿En una sociedad fragmentada, como Medellín, es posible pensar el diseño como motor de cohesión hacia una sociedad incluyente partiendo de la valoración de la diferencia y la emancipación del ciudadano?

**Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 5.3**

Diseño para el desarrollo: entre la cultura y la innovación

Úrsula Bravo [Universidad del Desarrollo - Chile]
Se observa una transición desde iniciativas estatales provenientes de la institucionalidad cultural orientadas a fomentar la creación y difusión del diseño, hacia iniciativas que buscan su aplicación en diversos sectores de la vida social, con el propósito de introducir mejoras que se traduzcan en beneficios sociales y económicos. Podrán llegar a ser una oportunidad para el desarrollo del diseño chileno,

en la medida que desde el mundo de la cultura no se castigue el rol del diseño en las dinámicas de mercado y que desde la economía se promueva su incorporación en fases tempranas de los procesos de evaluación y diseño de servicios públicos. Esta ponencia analiza los alcances para el desarrollo del diseño chileno, de las políticas públicas de fomento a la cultura y la innovación.

La familia como núcleo de la innovación social. Caso Medellín

Camilo Rivera Vásquez | Juan Diego Moreno Arango (**) [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]
Se propone aquí un paradigma de innovación cuyo objetivo no sea exclusivamente la creación de valor económico, sino el generar soluciones novedosas que repartan valor de manera transversal en la sociedad a través de las familias. Usando el Diseño Social como un término para describir los enfoques particulares de la innovación social, estando destinado a capacitar a las personas a nivel local para inventar juntos soluciones al desarrollo económico y los problemas sociales. Contribuyendo a ofrecer nuevos valores para guiar las acciones a través de trabajo en colaboración, experimentación y creación de prototipos.

Diseño social como una herramienta pedagógica en la enseñanza

Julian Ortiz Cordero [I.U.Cesmag - Colombia]
En el circuito intelectual del diseño actual, docentes y estudiantes encuentran numerosas propuestas metodológicas para realizar desde los acercamientos epistemológicos al objeto de estudio, hasta las propuestas proyectuales, es decir, la materialización de la idea. Sin embargo en este nutrido mundo sobre metodología de la investigación en el diseño muchas veces se deja a un lado algo que pareciera obvio de acuerdo las tendencias mundiales de estudio de nuestra disciplina, esto es: el carácter social, con ejemplos claro de desarrollo académico, se presentarán algunos principios metodológicos que han permitido realizar proyectos integrales de diseño reales.

Con Afecto Latino. Comunicación, Diseño y Consumo de Tarjetas de Expresión Social en Colombia

Yvonne Dorelly Quinche [Universidad de Palermo - Colombia]
Las tarjetas de felicitación o "expresión social" hacen parte de la diversidad de productos para la comunicación afectiva en celebraciones sociales y acontecimientos especiales en la vida de las personas. Su comercialización en formato impreso se mantiene a pesar de las facilidades de comunicación virtual, estando disponibles digitalmente. Este producto estudiado en países con contextos socioculturales distintos a la cultura latina, ha puesto en tensión y debate el sentimiento comercializado en una cultura masiva. Por consiguiente, se requiere analizar e identificar qué factores de cultura, diseño y comunicación están presentes en su circulación, tomando como referente su consumo en Colombia.

Aspectos da Ergonomia Cognitiva no Projeto e Avaliação de Interfaces para Aplicativos Mobile

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

A proposta de palestra contempla a conceitualização e discussão a respeito da Ergonomia Cognitiva, Affordances, modelos mentais, processos executivos, microinterações, memória, tomada de decisão e processamento multitarefa e os impactos causados no projeto e avaliação interfaces para dispositivos móveis. São abordados temas como prototipagem de baixa e alta fidelidade, prototipagem horizontal e vertical, cardsorting, testes de usabilidade, dentre outras técnicas projetuais e avaliativas. Na palestra serão apresentados protótipos de interfaces destinadas à reabilitação física e motora e à re-inserção social desenvolvidas no âmbito do Laboratório de Ergodesign de Experiência do Usuário e Usabilidade da Universidade Federal do Rio Grande do Norte – no qual participam pesquisadores e alunos de pós-graduação e graduação na área do design, neurociências, ciências biomédicas e educação.

Estrategias y metodologías para innovar. Diseño hospitalario

Maria Alejandra Uribio | Adriana Marin [Facultad de Artes. Universidad Nacional de Tucumán - Argentina]

La preocupación del docente universitario por conseguir que los alumnos realicen un aprendizaje significativo ha propiciado la introducción de diferentes metodologías y estrategias innovadoras en procesos de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo la propuesta de Donald Schön "aprendizaje reflexivo" y teniendo en cuenta que la enseñanza del diseño se da a través de la práctica y la reflexión sobre los propios procesos de diseño presentaremos ejemplos de trabajos realizados en hospitales de la provincia de Tucumán donde los alumnos se enfrentan a la resolución de casos, involucrándose con distintas disciplinas.

INNOVACIÓN CULTURAL [C]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 4.4

Diseño de experiencias de participación ciudadana

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

El Diseño de Experiencias incluye el desarrollo de dispositivos que pueden contribuir a la construcción de ciudadanía. Son estrategias comunicativas sinestésicas en las que se registra un desplazamiento del foco de atención, desde el producto o servicio (calidad y beneficios) hacia el usuario (emociones y niveles de satisfacción que se originan en su involucramiento). En el caso descripto una aplicación informática organiza la participación y favorece la continuidad de la acción, su eficacia social y su inserción en una narrativa de ciudad. Estos atributos son categorizados desde una Teoría de la Experiencia y contribuyen a la conceptualización del Diseño de Experiencias en Comunicación Visual.

Imágenes para una soberanía alimentaria. Aportes a la construcción de un imaginario visual

Gabriel Juani | Gabriela Cardoso | Silvia Torres Luyo [Universidad Nacional del Litoral (Fac. Arquitectura, Diseño y Urbanismo) - Argentina]

La construcción de imaginarios visuales es un tema que convoca a los diseñadores y a la enseñanza del diseño

de sistemas de identidad. El presente trabajo reseña una experiencia de construcción interdisciplinaria de repertorios visuales en torno al concepto de soberanía alimentaria. Dicha experiencia, que se enmarca en un Proyecto de Extensión conjunto entre el Taller de Diseño III, cátedra Gorodischer (FADU, UNL) y el INTA, se presenta como un espacio donde la mirada de otras disciplinas interpelan y hacen más precisas las decisiones que abordan los estudiantes al momento de diseñar propuestas para dar respuesta a problemáticas sociales.

La Enseñanza de la Movilidad Sustentable

Silvina Mocci | María Ines Girelli [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño - Argentina]

En la ciudad contemporánea, contextualizada en la cultura del tiempo en relación a la posibilidad de movimiento, es difícil que el sentido de lo urbano pueda ser representado, aprehendido y significado. La problemática de la movilidad centrada en la crisis de los espacios públicos invadidos por los medios motores provocan una alteración del paisaje cultural. La movilidad sustentable, es una nueva cultura del movimiento, centrada en el habitante, en pensar una nueva cultura del tiempo urbano. Pensar la enseñanza de la ciudad a través de su movilidad, supone una práctica plurideterminada de fuerzas diferenciadas que varían temporalmente.

Design gráfico inclusivo: conceitos e projetos

Cassia Leticia Carrara Domiciano | Gleisson dos Santos Cipriano | Fernanda Henriques (*) [UNESP - Universidade Estadual Paulista - Brasil]

O design surgiu focado nas pessoas. Com a estruturação de uma sociedade pós-guerra, o consumidor foi evidenciado, fazendo com que as suas necessidades reais fossem esquecidas. Hoje se vê uma nova realidade tomando corpo: a convivência entre pessoas diferentes em um mesmo espaço exige uma reflexão maior sobre o papel social do design, bem como sua atuação no processo de incluir o maior número de pessoas em torno de projetos. Focamos particularmente no design gráfico. Os resultados obtidos por essa metodologia de pesquisa é um importante instrumento de ensino no campo do design por permitir aos alunos um direcionamento no ato projetual, focado no maior número de usuários possível.

Pensamiento mágico y diseño

Mauricio Mesa Jaramillo [Instituto Tecnológico Metropolitano I.T.M. - Colombia]

La modernidad entendida desde la razón, desprendida del pensamiento mágico religioso y abrazando el método científico, permite al hombre mirarse así mismo entendiendo su naturaleza creadora. El consenso estético y la emocionalidad, presentes en el diseño y tocados someramente en procesos proyectuales de aula, permiten relaciones con el contexto a través de los procesos de semiosis. El entendimiento de estas dinámicas de significación, de lo trascendental y lo intrascendental permite denominar cosas, las presentes y ausentes, allí como portadoras de un lenguaje el estudiante entiende las relaciones de lo mágico, como un asunto concerniente a su disciplina.

Diseñando para niños y niñas de Primera Infancia. Pautas conceptuales y metodológicas

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

No se puede diseñar para la Primera Infancia creyendo que es solo una, se debe conocer cuáles son las capacidades que tienen los niños en esta etapa. Al tener claridad se crearán experiencias significativas, porque en este rango suceden en el cerebro distintas reorganizaciones, caracterizando de manera diferente a un niño 2 años a uno de 5 años. Mediante este trabajo colaborativo, identificando antecedentes, tendencias y teorías que muestren cómo se diseña para los niños, se crearán piezas gráficas innovadoras que conjugan los saberes propios de los diseñadores gráficos en formación con los saberes de los expertos, creando propuestas gráficas adecuadas para el público infantil.

"Agentes de Cambio" La fotografía como medio de expresión y superación en escuelas vulnerables

Luis Norambuena [Universidad del Bío Bío - Escuela Los Héroes - Chile]

La propuesta corresponde al trabajo realizado por el Taller de Fotografía y Video Digital de la Escuela República de Portugal y CECAL Udec. A través del proyecto denominado "Agentes de Cambios" que consistió en realizar un trabajo de intervención artístico social en un grupo de alumnos de enseñanza básica, utilizando la Fotografía y el Video como elementos centrales de expresión y superación en el ambiente de riesgo social.

ESTUDIOS ARTÍSTICOS Y CREATIVOS [A]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: Subsuelo 5

Acepções do termo estilo para o campo do Design

Gisela Monteiro | Priscila Andrade | Sergio Sudsilowsky (*) ()** [SENAI CETIQT - Brasil]

Este ensaio busca mapear conceitos e definições sobre o termo estilo e seu uso no campo do Design, sendo organizado em duas partes. A primeira apresenta uma abordagem etimológica/histórica. Já a segunda, formal/procesual, propõe uma reflexão a partir do ponto de vista de autores que são referência acerca do emprego da palavra, sobretudo nos discursos do campo do design. Nesta abordagem enfocamos três das mais populares - e "pioneiras" - atuações profissionais do designer: projeto de produto, o design gráfico e o de moda.

El diseño de escenografía e iluminación teatral con tecnología digital

Hector Calmet | Mariana Estela [Universidad de Palermo - Argentina]

La propuesta forma parte de un proyecto pedagógico basado en el libro Escenografía II de mi autoría, cuyo objetivo es contribuir a la formación de estudiantes y profesionales de diseño escénico idóneos en el manejo de las nuevas tecnologías informáticas.

La experiencia humana y estética en el arte y el diseño

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

Se documentó la experiencia estética al poner en práctica un modelo de generación de imágenes. Se probó un modelo teórico: Imagen, tecnología y realidad. Un modelo de análisis síntesis de imágenes síntesis. Así, se indaga cómo este modelo provoca experiencias estéticas en los artistas, a la vez que permitió el aprendizaje, para poner en práctica el modelo con los estudiantes. Se obtuvieron resultados diversos como exposiciones, artículos, ponencias, obra original de gráfica digital y se realizaron 5 carpetas colectivas. Esta es una propuesta para que los alumnos que tienen relación profesional con la imagen hagan uso del modelo teórico.

Trascendencia de la historia del arte en los procesos de creación en diseño

Roger Díaz [Universidad Industrial de Santander - Colombia]

Trascendencia de la experiencia estética en los procesos de creación en el diseño, nace al realizar una relación entre la experiencia estética en el arte a través del reconocimiento de las diferentes manifestaciones artísticas y las posibilidades de elección de elementos formales y estéticos en la materialización de piezas visuales que solucionen problemas de comunicación visual. Todo ello en el marco de la práctica pedagógica en el aula y cuyos resultados se hicieron evidentes en una ampliación de las posibilidades creativas al momento de materializar piezas visuales funcionales y estéticas, por parte de los estudiantes.

El uso de la impresión y la expresión como estrategias pedagógicas para el actor. Dos asuntos fundantes de la actuación

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

Los actores se presentan y presentan su actividad ante otros de tal manera que guían y controlan la impresión que ellos se forman de él. En el espacio teatral el actor presenta el rol de la máscara de su personaje, se presenta ante los personajes proyectados por otros actores y ante el público. Según E. Goffman (2006) la expresividad del actor parece involucrar dos tipos de actividades significativamente distintas: una es la expresión que da, otra la expresión que emana de él, es decir, la impresión que los otros reciben de la misma. El estudio es una reflexión sobre el uso de la impresión y la expresión como estrategias pedagógicas para el actor.

Nhanderyke'y kuery: figurinos e adereços teatrais inspirados na cultura Guarani-Mbya

Bruno Müller da Silva (*) [Laboratório de Design Solidário - Brasil]

Este trabalho consiste na pesquisa e desenvolvimento de figurinos, adereços e objetos teatrais inspirados no livro "A vida do sol na terra", uma publicação narrada em português e guarani sobre o nascimento dos irmãos Kuaray e Jaxy, o Sol e a Lua, e vários de seus feitos no mundo antes de ascenderem às moradas celestes. O livro conta em linguagem de fábula aspectos da cosmogonia do povo

Guarani Mbya, presentes principalmente na Argentina, no Brasil e no Paraguai. A partir desta narrativa, pretende-se elaborar figurinos e adereços teatrais baseados em aspectos estéticos e religiosos desse povo, a partir do ecodeSIGN.

Instantâneos de realidades. A fotografia como instrumento de registro de movimentos sociais e políticos

Henrique Perazzi de Aquino (*) [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

A intenção é traçar um paralelo entre fotografias do brasileiro Evandro Teixeira, especificamente capturadas entre os anos 60 e 70 e as do grupo argentino M.A.F.I.A. – Movimiento Argentino de Fotógrafos Independientes Autoconvocados. Algumas imagens de Teixeira retratam movimentos estudantis e de trabalhadores. Tornaram-se símbolos de resistência da Ditadura Civil-Militar brasileira. Da mesma forma, o M.A.F.I.A. registra momentos finais do governo Kirchner e início do atual governo argentino. O fotojornalismo revela e desvela fatos sem palavras. São instantâneos de realidades, passíveis de promover reflexões e propiciar discussões sociais e políticas a partir de repertórios imagéticos.

Rastros culturais da América Latina: comunicação e estética do desaparecimento

Denise Trindade (*) [Universidade Estácio de Sá - Brasil]

Este trabalho propõe traçar um mapa da arte contemporânea na América Latina considerando a importância do fotográfico e do fílmico na construção de poéticas visuais. As fotografias do colombiano Oscar Muñoz, os lugares desaparecidos no Chile de Christian Kirby, "a memory art" do argentino Marcelo Brodsky, as cicatrizes da brasileira Rosângela Renno entre outros, serão vistas em sua singularidades, identificando em suas obras rastros de compreensão da estética e da política na contemporaneidade. O ato de se apropriar de fotografias e a inserção de som, luz e movimento, permite que acontecimentos passados se tornem presentes, através da intermitência das imagens.

ESTUDIOS ARTÍSTICOS Y CREATIVOS [B]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079

Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: Subsuelo 5

Diseño y Arte Contemporáneo, análisis crítico desde la perspectiva feminista

Sandra Amelia Martí | **Enrique Bonilla Rodríguez** [Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, Ciencias y Artes para el Diseño - México]

En esta ponencia abordaremos conceptos fundamentales de la teoría feminista, los estudios de género y los estudios culturales, especialmente aquellos referidos al campo del diseño y el arte. Explicaremos algunas herramientas teóricas de análisis propias de la crítica cultural y la crítica feminista para analizar procesos y cambios culturales actuales. Para ello reflexionaremos sobre los discursos dominantes del campo del diseño y el arte con sus prácticas, construcción y deconstrucción de los patrones que refieren a las representaciones históricas.

El Diseño en la Enseñanza del Arte

Viviana Botache Rugeles [Colegio Santa Luisa - Colombia]

El diseño desarrolla en la persona procesos creativos que no solamente se encaminan a la solución de un problema objetual. Por ésta razón, la enseñanza del arte aplica consciente e inconscientemente elementos del pensamiento en diseño dentro de un aula de clase, los cuales son la base para realizar, designar o bautizar una creación artística, porque desafortunadamente los jóvenes adolescentes actuales no están acostumbrados a pensar por sí mismos, sino a que les digan que hacer y cómo, hasta en éste proceso creativo muchas veces colaborativo como lo es la creación de una obra de arte.

Abordajes a la Escena Teatral

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

Durante el período de formación es indispensable estar en la búsqueda de un trabajo colectivo, para lograr una identidad en común, adaptando la planificación en base a las respuestas y los requerimientos del grupo. Si bien diversos pueden ser los disparadores para crear ficción, el texto o la improvisación siguen siendo predominantes a la hora de encarar un proceso creativo de una puesta en escena. Esta ponencia describe de qué manera los elementos propios del lenguaje teatral posibilitan ampliar la capacidad discursiva del alumno de actuación al realizar una escena tanto desde una dramaturgia previa como a través de creaciones colectivas.

Las posibilidades pedagógicas del videoarte

Maria Sara Müller [CENS 69 - Argentina]

Este trabajo propone plantear estrategias pedagógicas para la implementación del uso del videoarte con propósitos educativos teniendo en cuenta principalmente las transformaciones que ha transitado la imagen en los últimos tiempos. Entendemos que se trata de cambios que la escuela debería adoptar en sus procesos de enseñanza-aprendizaje para intentar acortar la brecha entre la cultura escolar y el mundo simbólico propuesto por los medios que parece inalcanzable pero que a su vez establece vínculos entre los jóvenes a través de las imágenes y los sonidos.

Prácticas estéticas y poéticas culturales. Descendramientos

María Ginette Munera Barrios [Pontificia Universidad Bolivariana - Colombia]

En el caso de la Facultad de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín, desde la línea de investigación denominada "dinámicas de la cultura material"; crece el interés por la investigación teórica y crítica de las prácticas sociales en diseño. Se esbozará una idea general sobre lo que se entiende como lo estético, para luego ubicar su pertinencia en las prácticas del diseño social o dinámicas de la cultura. Luego se intentará ubicar lo que tiene que ver con lo estético en los conceptos más importantes utilizados en la línea y con ello se trazarán algunos horizontes con los que podrán verse algunos posibles encuentros con otras disciplinas.

Análisis de la narrativa y diseño audiovisual de los documentales ecuatorianos que reposan como patrimonio en la Cinemateca de la Casa de la Cultura Ecuatoriana

Cristina Satyavati Naranjo Delgado [Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador]

En el Ecuador, la producción arranca con documentales de directores extranjeros que buscan contar la cotidianidad de las ciudades. La Cinemateca Nacional del Ecuador pone a disposición la cinemateca virtual donde reposan estos productos que aún no han sido investigados. El propósito es analizar sus narrativas y el diseño audiovisual que los caracteriza. Hoy, frente a la velocidad de la información, nos preguntamos ¿cómo se construyen los relatos?, ¿cómo pasamos de ser ciudadanos del mundo a ser absorbidos por el mundo? Y finalmente ¿cómo las imágenes pueden darnos pistas para responder a los interrogantes que construyeron a las ciudades?

Linguagem fotográfica: estratégias no ensino de design de superfícies

Júlio Ricco (*) [Universidade de São Paulo - Brasil]

Este artigo apresenta estratégia de aplicação da linguagem fotográfica aos processos de design de superfície, utilizando-se de ferramentas tencionadas para a inovação em procedimentos didáticos. As referidas ferramentas foram apresentadas na disciplina de Tecnologia Digital da Pós-graduação de Meios em Design de Superfície, objetivando estimular o uso de técnicas manuais associadas às digitais para a criação de módulos e texturas visuais no processo de obtenção de imagens para estampas.

Retórica fotográfica. La construcción de la imagen a partir del fotomontaje

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

La enseñanza de la fotografía a partir del uso de la retórica permite realizar abordajes de la imagen tanto desde lo conceptual y el punto de partida de la creación, como así también desde los diferentes recursos que aportan a la construcción de sentidos. Esta propuesta se enmarca en el análisis de la experiencia de creación de "Mundos compartidos", una serie fotográfica construida a partir de la utilización de diversos lenguajes, entre ellos, el fotomontaje como posibilidad de adicionar significados a la fotografía, entendiendo cada fragmento como una parte del todo.

INVESTIGACIÓN Y POLÍTICA EDITORIAL

INVESTIGACIÓN. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS [A]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079

Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 7.3

A propósito de método

Nicolás Amoroso Boelcke [Universidad Autónoma Metropolitana - Argentina]

La propuesta está vinculada al proceso de investigación que se realiza en el trabajo docente al intentar el alumno construir un método de trabajo. Cuando alguien se propone realizar algo, en el contexto de la investigación, si tiene una

intención creativa, transformadora, la incertidumbre aparece, también con el método científico. El pensamiento complejo lo es porque se desdobra convirtiéndose en una mirada sobre sí mismo al tiempo que apela a diversos referentes para establecer su discurso. Por tanto, este desarrollo que apela a diversos referentes para establecer su discurso. Por tanto, este desarrollo utilizará actividades conexas que sin nombrar lo que se estima, da vida a su existencia.

Enseñar a investigar para y desde el diseño

Úrsula Bravo [Universidad del Desarrollo - Chile]

La Facultad de Diseño de la UDD se propuso fomentar la investigación entre sus alumnos, formalizando la modalidad investigación en proyectos de título. La estrategia docente incluyó tres ciclos de charlas, talleres con expertos, desarrollo de guías de trabajo, adaptación de la metodología de la investigación a las particularidades de la disciplina proyectual, diseño de pautas de evaluación de competencias, postulación a fondos concursables, entre otros. Los resultados incluyen una batería de recursos pedagógicos y el surgimiento de una línea de investigación en el área patrimonial con un fondo estatal adjudicado. La ponencia analizará la metodología de enseñanza utilizada y los resultados.

Tópicos musicales en el discurso audiovisual. La música y la representación de lo nacional en el cine argentino clásico

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

La ponencia estudia la música cinematográfica del cine argentino clásico tomando como marco teórico para su análisis la teoría de los tópicos musicales. La condición de uso de las músicas mediatizadas para la imagen reside en la manera en que el valor de utilización incide en la construcción de su sentido, que trasciende los films para instalarse con nuevos sentidos en los discursos sociales. Estas mutuas asociaciones entre narrativa cinematográfica y música han construido codificaciones, que trascienden los films para instalarse con nuevos sentidos en los discursos sociales. Como caso de estudio se expondrán los tópicos musicales que representan "lo nacional" en el filme "La guerra gaucha".

La investigación como herramienta de re-significación de los objetos

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

Llevar a la realidad trabajos interdisciplinarios es un reto que día a día exige la función académica para el fortalecimiento de sus objetivos misionales. Este trabajo de investigación se desarrolla desde los campos de la Filosofía, el Diseño Industrial, el Diseño Gráfico, la Semiología, la Historia, la Religión, entre otras, y comprende el estudio del significado de algunos objetos a través del tiempo y de cómo, de acuerdo a la época, a las personas que los usaron, a los contextos en que fueron usados, ellos han sido modificados y se les ha dado o se les podría dar nuevos significados.

Validación empírica de estudios fenomenológicos

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

Esta presentación propone validar la investigación fenomenológica a partir de herramientas empíricas. Se realizaron experiencias registradas en encuestas, que arrojaron datos de sumo interés para una alternativa de crítica arquitectónica. Con el estudio estadístico, se pudo obtener evidencia sobre aspectos que habitualmente no son contemplados, tales como el comportamiento físico y emocional frente a los estímulos espaciales y materiales de la arquitectura. Se encuentra evidencia de que determinadas obras regionales tienden a provocar experiencias arquitectónicas trascendentes, estudio que no se había realizado anteriormente ni en ámbitos académicos ni en foros profesionales locales.

Estado atual da arte sobre o ensino da linguagem fotográfica

Júlio Ricco (*) [Universidade de São Paulo - Brasil]

O objetivo do artigo é o de apresentar os procedimentos adotados na pesquisa qualitativa aplicada para a obtenção de resultados sobre o estado da arte atual da instrumentação e experimentação do uso da linguagem fotográfica em processos de projetos em design, utilizando de entrevistas semiestruturada em profundidade e da episódica em instituições de ensino de design do Estado de São Paulo. No tratamento dos dados obtidos até o presente identifica-se uma necessidade de mudanças pedagógicas na formação, nas práticas didáticas, no uso de técnicas e na ampliação das disciplinas de meios e representação, com foco na linguagem fotográfica, acompanhando os avanços tecnológicos.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079

Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 7.3

Estudos de futuro e premiações em design: observatório de mudanças na cultura material

Cynthia S. Malaguti de Sousa (*) [Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - Brasil]

O artigo apresenta os fundamentos e etapas iniciais de projeto de pesquisa que visa estruturar um observatório de design voltado a realização de estudos, tanto retrospectivos quanto antecipatórios, vinculado a uma premiação brasileira de design. Inicialmente é realizada uma revisão bibliográfica sobre os estudos de futuro; em seguida, esta abordagem é articulada com a prática do design. Argumenta-se, na sequência, sobre a importância da pesquisa sobre premiações de design nesse contexto, e apresenta-se o prêmio investigado. Finalmente, discorre-se sobre o recorte da pesquisa – materiais e processos – e referências selecionadas para seu desenvolvimento.

La investigación desde el proyecto arquitectónico

Victoria Rivas [Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia]

La ponencia se encarga de socializar el proceso de desarrollo e implementación de la propuesta metodológica para la realización de proyectos arquitectónicos como proceso formativo en investigación en el programa de Dibujo Arquitectónico y Decoración de la Fundación Academia de Dibujo Profesional.

La interdisciplina en la construcción del marco teórico de tesis de grado

Milagros Josefina Sifon [Independiente - Argentina]

Este trabajo, es la base para la tesis de grado de arquitectura, y fue iniciado en Washington, en Virginia Tech. Propone un método de investigación aplicada, que construye el marco teórico, la problematización y la validación de hipótesis desde la interdisciplina. La propuesta arquitectónica surge del estudio de la mitología griega, de la astronomía y de la semiótica. El objetivo es lograr que en el proceso proyectual, la poética y la retórica logren sustento en otras disciplinas, y así generar un espacio físico significativo, que permita vincular al hombre con lo trascendente. La Tesis se tituló: "Un lugar para medir y guardar el tiempo", y propone una arquitectura que pueda ser elemento.

La poética del paisaje

Carlos Roberto Soto Mancipe (**) [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia]

El trabajo de investigación Intencionalidad y experiencia en la creación de un paisaje pictórico arrojó como resultado "La Poética del paisaje", proyecto editorial que unió la poesía del escritor colombiano Fernando Soto Aparicio y la obra gráfica del pintor y diseñador Carlos Soto. La preocupación por la muerte de "los hermanos mayores", los árboles, dio origen a una serie de textos y una serie gráfica, expuestas en un libro, frente a un tema capital en la vida del hombre actual y su relación con la naturaleza, sin pretensiones ecologistas. Es un proyecto enmarcado en la "Investigación/creación" abriendo opciones de investigación que involucre al diseño y la comunicación.

Projetando para a economia do compartilhamento: contribuições de designers e estudantes de design latino-americanos

Rosana Aparecida Vasques (*) [Faculdade de Arquitetura e Urbanismo - Universidade de São Paulo - Brasil]

Este artigo apresenta reflexões iniciais sobre a atividade projetual voltada para a Economia do Compartilhamento. Um workshop ministrado no VII Encontro Latinoamericano de Design (Argentina, 2012) foi utilizado como método investigativo. As propostas desenvolvidas, assim como a discussão sobre a viabilidade de cada uma delas, apontam diferenças culturais, barreiras e possibilidades de promoção de serviços e produtos de uso compartilhado no contexto latino-americano.

INVESTIGACIÓN. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS [B]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 7.4

City Branding como modelo de analise para cidades contemporâneas

Amliton Arruda (**) | **Celso Hartkopf** | **Isabela Moroni** (*) [Universidade Federal de Pernambuco - Brasil]

O trabalho proposto objetiva demonstrar o estado da arte do City Branding / Place Branding focado nas publicações produzidas no campo disciplinar do Design. A revisão bibliográfica deu subsídio para que, diante do contexto apresentado anteriormente, seja analisado como os designers e pesquisadores do design encaram as contribuições que

o campo pode oferecer para a prática e teoria do Branding de lugares. Finalmente, o trabalho anseia avaliar se a hipótese pré-estabelecida, de que existem conexões possíveis e frutíferas entre as teorias contemporâneas do design e as do City Branding, está sendo abordada nos artigos e publicações da área.

Como generar proyectos no convencionales en el campo del diseño / experiencia en aula

Valentina Ignacia Campos Guzmán [Diseñadora independiente - Chile]

Esta propuesta es una introspección sobre la recopilación de los conocimientos y experiencia adquirida en aula, este formó parte de la asignatura de Investigación Aplicada en conjunto con el profesor guía, en el proyecto de título de la escuela de diseño gráfico de la universidad del pacífico Chile, cuyo objetivo principal es desarrollar un proyecto que tenga como iniciativa efectiva y crítica al aporte disciplinario del diseño gráfico en rubros no convencionales y su correspondiente rol en el medio, he impactó en el usuario final. Es una contribución en la experiencia de las nuevas prácticas de enseñanza y aprendizaje.

Releyendo a Umberto Eco

Ana María Cravino | **Jorge Eduardo Pokropek** [Universidad de Palermo - Argentina]

A pocos meses del fallecimiento de Umberto Eco, se nos hace necesario releer varios de sus escritos y redescubrir el aporte substancial que ha hecho a la Epistemología del Diseño y al estudio del mensaje estético. Es indispensable recorrer sus definiciones acerca de los tipos de significados, la función de la retórica, los códigos visuales, los mensajes persuasivos y cruzarlos con teorías que revelan el carácter performativo de todo discurso. Muchas de sus reflexiones sobre el cine, la publicidad y la arquitectura pueden hacerse extensivas a las diferentes ramas del diseño.

Estímulo y difusión de la producción académica institucional a través de la política editorial de la Facultad

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

Este proyecto centra sus actividades en la generación de una política editorial que estimule y difunda la producción académica de la Facultad según los estándares internacionales de las publicaciones científico-tecnológicas. Cada una de las Series Editoriales de la Facultad de Diseño y Comunicación está inscripta en el CONICET- CAICYT, agencia nacional que otorga el número de estandarización de series [ISSN] de las publicaciones. Las publicaciones académicas de carácter periódico actualizan y desarrollan el conocimiento del campo disciplinar y profesional en el que se instalan las carreras que dicta la Facultad de Diseño y Comunicación, incorporando propuestas de fundamentación teórica con pautas para la práctica pedagógica.

Investigación en Proyectos de Diseño

Clarisa Menteguiga [Clarisa Menteguiga - Argentina]

La investigación ha sido siempre un activo de la ciencia, el diseño parecía quedar relagado al campo de las artes manuales y creativas. Nuestro desafío como diseñadores y docentes es trabajar con la observación consciente del en-

torno y los grupos humanos para generar de esta manera proyectos que generen aportes reales e impacten positivamente sobre grupos humanos específicos.

Los "yo" y la identidad colectiva: Autorreferencia y morfogénesis. Una propuesta metodológica de diseño

Marta Nydia Molina González (**) | **Liliana Sosa** [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

En el presente trabajo abordaremos a la individualidad que se da en el dominio mental del ser humano y cómo en similitud a éste, emerge un "yo colectivo" en una sociedad debido a las interacciones dadas entre los individuos, y trataremos de entender por qué las diferencias y similitudes entre estos dos tipos de "yo". Esto permitirá a un diseñador enfocarse adecuadamente a los niveles de observación que permita distinguir las causas y efectos entre individuos y el sistema completo, y con ello poder planear estratégicamente el diseño de objetos y espacios arquitectónicos desde el enfoque de la percepción háptica.

Modelo de marketing para el posicionamiento de marca de productos

Paola Andrea Tovar Polo [Servicio Nacional de Aprendizaje - Colombia]

En esta ponencia se presentan los resultados de un estudio exploratorio dentro de un proceso pedagógico investigativo realizado con estudiantes y docentes, el trabajo de campo y la didáctica utilizada permitió establecer pasos para el posicionamiento de marca de productos en la ciudad de Neiva con estrategias direccionadas al diseño gráfico, aplicando técnicas relacionadas con las disciplinas de Etnomarketing, Neuromarketing y Marketing Digital, la aplicación de esta metodología, contribuye al desarrollo económico, social y tecnológico de las empresas, generando un reconocimiento y posicionamiento en el mercado, que aumenta su competitividad.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 7.4

Introducción al cálculo del contenido estético (lo bello) en un objeto de Diseño Industrial

Ibar Anderson [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

Se investiga como calcular matemáticamente el contenido estético en un objeto de Diseño Industrial (lo que los filósofos han denominado la belleza, en interminables debates de subjetividad). A partir del cálculo de probabilidades, se ha combinado la semiología y la estadística de un modo original para tener una herramienta de análisis a la investigación en Diseño Industrial.

Design Brasileiro Contemporâneo: inter-relações culturais e econômicas

Monica Moura (*) [UNESP - Brasil]

Este artigo apresenta e discute as mudanças ocorridas na contemporaneidade no âmbito nacional e internacional a partir dos anos de 1990 que influenciaram o design brasileiro gerando uma série de características diferenciadas e inovadoras que constituíram o design brasileiro contemporâneo a partir de linhas de atuação dos profissionais

apresentados nesse texto em grupos organizados a partir de suas características.

Un museo virtual proyecto inspirador para descubrir y aprender con investigación a través del diseño

William Bernardo Ruiz Joya [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

Esta propuesta pretende socializar la experiencia de la cultura investigativa en la formación en programas de pregrados en la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas artes, integrando la investigación aplicada y la investigación formativa. Esta experiencia se muestra a través del proyecto institucional "Museo Virtual del Dr. Jorge Reynolds Pombo, presentando las diferentes estrategias desde el aula, como son: Los proyectos pedagógicos de Aula, los Proyectos Integradores de Semestre, los semilleros de investigación y las opciones de grado, para la formación en investigación y su práctica, basados en núcleos problemáticos inspirados en un proyecto real.

Proyectos Integradores de Aula

German Alexander Ruiz Liberato [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

Los Proyectos integradores de Aula son herramienta que permite el desarrollo de un producto o en este caso una colección, en donde las diversas áreas que intervienen en el proceso de creación parten de aspectos globales y se adaptan para la localidad un mejor acople del producto, esta pre investigación o sondeo se realiza en áreas que se articulan progresivamente y consolidan un mercado objetivo, perfiles de clientes, materiales y tendencias, hasta el desarrollo del producto físico en su área de producción e implementación de fichas técnicas o de producción para la obtención del producto final listos para su presentación.

Tipografia na Escola de Design: patrimônio e transmissão de conhecimento

Sérgio Antônio Silva (*) [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

Esta comunicação diz respeito à experiência de instalação e manutenção de uma tipografia na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (ED / UEMG). O intuito é de, primeiramente, preservação de máquinas e equipamentos que se encontram disponíveis na Escola. Depois, há o intuito de investigação acerca dos usos que essa tecnologia ainda pode ter no âmbito do Design, se associada a outras frentes de trabalho da Escola, como o Laboratório de Usinagem e o FABLAB. Por fim, a implantação dessa tipografia associa-se a um projeto de memória colaborativa chamado de Rede tipográfica de Minas Gerais.

Investigación Social en Diseño

Luisina Zanuttini [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

En esta oportunidad, se profundizará sobre los aportes más significativos que ofrece la Investigación Etnográfica para el desarrollo del proceso de diseño. La idea principal, es que ésta última, se transforme en un enfoque posibilitador para las etapas de investigación de la problemática, análisis de la situación y detección del problema/opportunidad/necesidad de diseño, favoreciendo a la organización

y clasificación de la información dentro del proceso de diseño, logrando una mejor comprensión de la problemática a trabajar en el taller.

DISEÑO EN PERSPECTIVA (MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL DISEÑO Y LICENCIATURA)

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079

Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 7.2

Modelos de gestión para diseño de autor en Quito, Ecuador

Sandra Beltrán [Universidad de Palermo - Ecuador]

El análisis involucra empresas, metodología de posicionamiento, modelo de gestión y trazabilidad de emprendimientos de autor frente a otras consideradas industrias creativas que comunican identidad cultural. De la confluencia de dos maneras de manejar los valores diferenciales del consumo de la moda se plantea ¿Cuál es la relación entre el modelo de gestión aplicado al Diseño de Autor de indumentaria y su visibilización en el mercado ecuatoriano contemporáneo? Trata de un acercamiento de la gestión de diseño independiente, de las empresas de indumentaria establecidas en Quito (Ecuador) y su vínculo con la gestión en valores slow de diseño sostenible.

Hacia una marca ciudad: Caso Centro Histórico de Pasto, Colombia

Kelly David Lopez [Universidad de Palermo - Colombia]

El caso plantea un análisis al entorno del centro histórico de la ciudad de Pasto (Colombia), la que evidencia una serie de dificultades relacionadas con los alcances de la posmodernidad, asimilable a un problema perverso (wicked problem), que no permitirían el desarrollo de una marca ciudad. Se considera abordar un análisis desde la gestión del diseño y los valores del diseño en transición de los aspectos de (1) lo social-cultural, (2) arquitectónico, y (3) administrativo, para una propuesta de revalorización, restauración, rescate y legislación que devuelvan a Pasto a parte de su carta histórica de identificación y cultura de sus habitantes.

Experiencia Diseño en Perspectiva

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

Según tres focos de aproximación (1) Design Thinking / complejidad y sistema, (2) Diseño y consumo / aspectos ambientales-ecológicos y (3) Diseño y sociedad / Cultura del diseño, se describe y analiza el impacto de los valores e implicancias del diseño en contextos de transición, en las temáticas y tratamiento del Programa Diseño en Perspectiva en la currícula de la Maestría en Gestión del Diseño. Esta experiencia integra una nueva línea de exploración, reflexión e investigación vinculada al Programa Diseño de Transición que la School of Design de la Universidad Carnegie Mellon desarrolla en Doctorado y Maestría en Estados Unidos.

Gestión de diseño en campañas antitabaco en Buenos Aires

Melanie Etse [Universidad de Palermo - Argentina]

La presente investigación realiza un análisis de las estrate-

gias de diseño gráfico, marketing y comunicación (wicked problem) apropiadas para la creación de una campaña "sostenible del estado nacional" antitabaco dirigida a adolescentes menores de edad de la provincia de Buenos Aires, Argentina. Se estudia cómo las nuevas tecnologías digitales y de la información ejercen influencia, su relación con la problemática del tabaco, teniendo en cuenta también las acciones estatales existentes para evitar su consumo. Se ejemplifica con un análisis comparativo comunicacional de dos campañas antitabaco una del Estado Argentino y otra de una marca líder vendedora de tabaco.

Mobiliario objeto de consumo: Caso IKEA

Carolina Gutierrez Ferreira [Universidad de Palermo - Colombia]

Las bases del diseño y fabricación de objetos de consumo, mobiliario y otros productos industriales, se han visto interpeladas por los cambios históricos y sociales de la tecnología, necesidades individuales, dinámica de consumo y problemáticas a nivel social y ambiental, que implican nuevos estándares para los diseñadores. Se hace necesario el conocimiento de las características e influencias de estos cambios, para generar soluciones y/o propuestas que desde el diseño involucren una respuesta sostenible. Las nuevas formas de ver al diseño, lo sitúan como agente de cambio hacia nuevas modalidades de pensamiento de lo cotidiano y lo global.

Cultura de los objetos en Cuba

Nayle Lombide [Universidad de Palermo - Cuba]

Se aborda la cultura objetual en Cuba nacida fuera del mercado mundial de consumo. Se realiza a través de la observación y análisis emocional-significativo de objetos de uso cotidiano, de tres periodos de la historia cubana: (1) década del 50 donde el poco desarrollo industrial estaba amparado por la dependencia de Estados Unidos; (2) después de 1959, periodo revolucionario, donde predominaban los objetos provenientes del campo socialista Soviético y de Europa del este, que se mezclaron con los ya existentes; y (3) los 90 durante la crisis del periodo especial en tiempo de paz, un momento de recuperación y reciclaje.

Drap-Art, cuando la consigna no es vender

David Ortega [Universidad de Palermo - Ecuador]

Los cambios de modelo social y avances tecnológicos han provocado una problemática medioambiental difícil de solucionar, varias disciplinas se han resignificado y reinventado para intentar brindar soluciones que restauren la relación con la naturaleza. Como una práctica emergente de artistas, diseñadores, artesanos y otros profesionales creativos, surge el Drap Art orientado al reciclaje artístico donde según las 3R (reducir-reutilizar-reciclar) se transforman los desechos en objetos y esculturas. Se hace necesario fomentar una conciencia de consumo más reflexiva y respetuosa del entorno, como alternativas de uso de la basura y desechos con fines o no de arte.

Arte y Diseño: simulacro, performance y sociedad

Andrea Pontoriero [Universidad de Palermo - Argentina]

Se trata de un recorrido por los cruces y diferencias que se realizan entre arte y diseño, disciplinas que se contextualizarán en la sociedad actual y en el enfoque sistémico

que plantea el diseño de transición. Tanto el arte como el diseño están dirigidos y hechos para las personas y son éstas la que los completan y los vuelven relevantes, suceden en un contexto y es necesario comprenderlas en un sistema. La problemática aborda los límites de ese enfoque sistémico y más específicamente la vinculación reflexiva y de utilidad con el diseño y arte que transita períodos de transición.

El discurso creativo del Movimiento Maker: Artesanía y Digitalidad

Sasha Santamaría Salas [Universidad de Palermo - Ecuador]

Trata sobre un proyecto de diseño colaborativo, experimental, e interdisciplinar cuyo objetivo es disipar la actitud pretenciosa y soberbia del diseño frente a la artesanía. Nace del (1) voluntariado de estudiantes de la Universidad La Metro de Quito con mujeres artesanas de la Comunidad indígena de Zuleta (Ecuador); (2) la idea del mundo digital como un espacio de creatividad ilimitada; y (3) de la postura del diseñador como un agente de cambio social. Estas nuevas prácticas de diseño implican valores que se reflexionan según el marco del diseño en contextos de transición y posmodernidad.

Diseño inclusivo en Ecuador

Sofía Zurita [Universidad de Palermo - Ecuador]

Expresa cómo influye el diseño del ambiente en la forma de sociabilizar e integrarse a los espacios de la ciudad. Se citan datos estadísticos de algunas ciudades ecuatorianas donde se ha pensado en la integración de personas con capacidades especiales. Se explican las campañas y programas realizados con la iniciativa de incluir a todo este grupo de personas, cuyas discapacidades son de nacimiento, accidentes o enfermedades; y sus problemas y dificultades sociales en la integración. Desde el diseño se hace necesario disminuir las barreras que hacen que las personas con capacidades especiales vean disminuidas sus posibilidades de integración social.

DOCTORADO EN DISEÑO

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079

Turno mañana 9:30 a 13:00 hs. | Aula: Subsuelo 3

Análisis de la representación gráfica en el diseño de infografías del diario El Telégrafo - Ecuador, período 1990-2015

Tanya Antamba [Universidad Técnica del Norte - Ecuador]

El tratado de la infografía periodística ha generado diferentes discursos que confluyen en la base, inherente a los sistemas de representación visual como un recurso permanente. La investigación atiende a la forma de cómo responden los cambios registrados en la gráfica de infografía en el periodismo impreso del diario El Telégrafo - Ecuador, en el período 1990-2015, donde se propician recursos, procesos e integración de factores en la transformación de la funcionalidad gráfica e imagen.

Los entornos virtuales de aprendizaje más allá de la pedagogía bajo la mirada del Diseño

Ingrid Fiallos [Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador]

La inclusión de las TIC's ha transformado notablemente la forma de enseñar como la de aprender, tanto profesores y alumnos deben asumir roles diferentes a los de tiempos pasados para potencializar los recursos de las mismas; la apariencia o diseño formal de las herramientas e-learning apoyan de forma directa el aprendizaje y la enseñanza en la modalidad presencial y/o virtual. No es difícil encontrar ambientes virtuales que sólo se limitan a presentar información sin una apropiada planificación, es decir, sin el diseño funcional idóneo que considere plenamente los parámetros de la usabilidad y accesibilidad para los diversos tipos de alumnos en varias universidades de Guayaquil.

La Fiesta de la Fruta y de las Flores y su correspondencia en el "Diseño"

Diana Flores [Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato - Ecuador]

Este estudio tiene como propósito identificar la relación que existe entre los cambios culturales, políticos y económicos de la ciudad de Ambato y el diseño de los carros alegóricos de la Fiesta de la Fruta y de las Flores como parte de una fiesta dinamizada por múltiples textos, prácticas, culturales que se entrecruzan de diferentes maneras para adquirir formas heterogéneas, rituales, narraciones, performance y producciones simbólicas, todas marcadas por múltiples, procesos culturales presentes en la vida social e histórica de Ambato.

El Motion Graphics y la cultura visual en las producciones audiovisuales de Guatemala

Fernando Fuentes [Universidad de San Carlos de Guatemala - Guatemala]

En los albores del siglo pasado, el Motion Graphics fue utilizado como instrumento de expresión por artistas pertenecientes al dadaísmo y el cubismo, quienes omitieron el uso de formas naturales en sus creaciones, luego su evolución fue comercializándose y su uso paso de la expresión artística a la de entretenimiento. Actualmente, el Motion Graphics se emplea de diversas formas, tales como noticioso, de información o educativo entre otras, por lo que razón sus motivaciones iniciales en la búsqueda de lo abstracto dejan de ser fundamentales. Guatemala es un país pluricultural y pluriétnico, con tradiciones diversas y un amplio bagaje de cultura visual, en esta investigación se pretende analizar como interactúa esta cultura con el lenguaje de Motion Graphics, además de estudiar la forma en que ambas variables se integran para la creación de textos visuales efectivos.

Las gráficas de pequeños comercios en Cotopaxi Ecuador y la cultura visual en sectores populares

Lucía Naranjo (**) [Universidad Técnica de Cotopaxi - Ecuador]

En la necesidad de estudiar al diseño gráfico como un artefacto sociocultural, que es creado para cumplir con aspectos funcionales y estéticos comunicacionales, en sectores populares de la provincia de Cotopaxi - Ecuador se promocionan mediante gráficas pequeños comercios como carnicerías, peluquerías, panaderías, venta de ropa y comida. La presente investigación hace una introducción a una posible lectura de estas gráficas, analizando los elementos tangibles que la componen, y pueden dar dan

cuenta de un sector de la sociedad y su cultura visual en la reapropiación de los espacios públicos de los sectores urbano rurales como integradores de realidades y de posibles tensiones.

Artistas tejedores

Celinda Ponce Pérez [Universidad Tecnológica Equinoccial - Ecuador]

Este estudio tiene como finalidad visibilizar el lugar del tejido en las artes decorativas que integraron el movimiento cultural denominado Barroco, en Quito durante el siglo XVIII. A la vez, se propone estudiar los vínculos entre el tejido y las artes que surgen como consecuencia de la organización social y de las concepciones de los artistas quienes, influenciados por el contexto social de la época, incorporan elementos propios del entorno en la producción artística en la primera mitad del siglo XVIII.

El proceso de visibilización de la figura del indígena

Elvis Augusto Ruiz Naranjo [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

La visibilización de la figura del indígena proyectada en el espacio público ha despertado varias interrogantes, lo que ha llevado a indagar el proceso de lo invisible a lo visible. El protagonismo que viene adquiriendo el movimiento indígena en Ecuador se remonta a los acontecimientos suscitados en la década de los noventa, es entonces que la presencia de los pueblos originarios obedece a una mayor conciencia por parte de la ciudadanía. Desde la perspectiva del diseño se analiza la generación de contenidos que participan en la difusión de la figura del indígena como un identificador ancestral de la condición ecuatoriana.

Técnicas Ancestrales y artesanías contemporáneas en la provincia de Chimborazo

Angélica Tirado [Palermo - Ecuador]

La elaboración de artesanías por pueblos originarios en fibras textiles naturales como lana de ovejas, cabuya y to-tora en la provincia de Chimborazo ha tenido un proceso histórico. Estos pueblos han mantenido y divulgado estos saberes; hoy son el sustento económico dentro de núcleos familiares en la comunidad, y elemento primordial dentro del desarrollo de la misma. En busca de economías productivas y conocedores de las características visuales que estas poseen, diseñadores y artesanos se han propuesto generar nuevas artesanías, posesionándose en mercados que eran inalcanzables para los mismos, con ello han obteniendo un producto con alto valor simbólico e identitario.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079

Turno tarde 14:00 a 17:30 hs. | Aula: Subsuelo 3

Dinámicas productivas de la Industria jeans wear en Colombia, análisis de tecnología, crecimiento y sustentabilidad

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

El sector textil, diseño y confección de moda en torno al jeans wear, ha sido actor importante para la construcción de una economía de desarrollo y emprendimiento en Colombia y en específico de Bogotá. Dada la importancia,

Se busca conocer el sector y su sistema en la ciudad, a partir de éste punto, generar un análisis técnico y socio-lógico de éste, desde su ética, sustentabilidad y técnicas; por medio del estudio de materiales, procesos, dinámicas y desarrollos así detectar impactos del sistema Diseño y confecciones en Denim Bogotá a nivel de sociedad y medio ambiente.

El discurso visual de los signos de identidad corporativa de las organizaciones políticas nacionales del Ecuador

Gandhy Godoy [Universidad Técnica del Norte - Ecuador]
La presente investigación pretende profundizar el análisis de la construcción del discurso visual de los signos de identidad corporativa de las organizaciones políticas nacionales del Ecuador. Estudio de caso de dos movimientos políticos referentes: caso Alianza País (AP), organización política que marcó una diferencia en el discurso visual y se convirtió en la organización líder política del país. Y caso Partido Social Cristiano (PSC), organización política con amplia trayectoria en la historia política del país y que ha mantenido un discurso visual tradicional en las diferentes contiendas electorales presidenciales.

La relación que asume entre las artesanías y representación cultural de la Comuna Valdivia durante periodo 1989 – 2016

Joffre Bernardo Loor Rosales [Universidad de Guayaquil - Ecuador]
En los últimos años, se ha despertado un gran interés por parte de Instituciones Públicas y Privadas, en el rescate, conservación, mejoramiento y creación de nuevos productos artesanales en la Comuna Valdivia de la Provincia de Santa Elena. Al realizar un acercamiento mediante procesos de enseñanza en la cual sugieren una estética diferente a lo que conocen, cabe recalcar que antes de realizar una intervención fueron consideradas investigaciones previas de situación actual de la comuna. Esta propuesta de investigación se basa en una pregunta base ¿Que características asume en la relación entre los productos artesanales y la representación cultural de la comuna Valdivia en el periodo 1989 – 2016? .

Imagen comunicacional del turismo en Ecuador. Una mirada desde las políticas públicas durante el periodo Correista. 2007 - 2015

Tatiana Lozada [SANTANA estudiográfico - Ecuador]
Desde los organismos más importantes se ha propuesto al turismo como eje esencial para generar desarrollo económico en la región, especialmente en los países en vías de desarrollo, lo cual disminuye la brecha poblacional existente entre ricos y pobres. Ecuador ha planteado como parte de sus estrategias económicas optar por el cambio de la matriz productiva dejando en un segundo plano la explotación petrolera como fuente principal de ingresos. Por lo tanto, la potencialidad turística que posee el país requiere la generación de estrategias idóneas para posicionar la marca país en un proceso de desarrollo apropiado de la imagen comunicacional.

Estudio cromático de la ciudad de Puerto Vallarta: Color Construido, Color imaginado, 1990 – 2016

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

El artículo realiza una revisión de antecedentes sobre los estudios cromáticos de la ciudad, para proponer un análisis cromático de la ciudad de Puerto Vallarta, Jalisco, México, desde la identificación de relaciones de los colores con los sentimientos y pensamientos en torno a la urbe, conjuntamente con las tonalidades que indican la relación entre ésta y el habitante, estableciendo una red de significación entre color, arquitectura, contexto e imaginarios urbanos. El planteo del trabajo sostiene que la presencia del color tanto en la arquitectura como en cada uno de los elementos que constituyen el espacio público son fundamentales para la construcción del significado de una imagen urbana.

Intervención de las artes gráficas en la construcción de los imaginarios sociales y culturales, en la nueva clase media peruana de inicios del siglo XX, a través del análisis de la publicidad gráfica en la revista variedades durante los años 1908-1931

María Margarita Ramírez Jefferson [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]
Esta investigación reflexiona sobre el diseño gráfico publicitario en revistas, como una de las expresiones más representativas del campo del diseño y la publicidad. Da cuenta de la participación de las artes gráficas en la configuración visual de modernidad, a través de las representaciones gráficas, de los imaginarios sociales y culturales contenidos en los mensajes verbo-icónicos en la publicidad difundida por la revista semanal peruana "Variedades" durante los años 1908-1931.

Análisis Iconico, Iconográfico e Iconológico y Lingüístico de la Caricatura de Juan Pueblo en Guayaquil - Ecuador desde 1992 hasta la actualidad

David Strasser [Universidad de Guayaquil - Ecuador]
Analizando el papel que cumple el personaje en la forma de vida de los guayaquileños a través de la memoria histórica. Asimismo, el análisis aborda el carácter documental, social, cultural y simbólico del mismo, para descubrir el desarrollo de la identidad de los habitantes de la ciudad de Guayaquil y los cambios socioculturales que se han dado en la época comprendida entre 1992 al 2016. Se pretende, con este trabajo, reflexionar sobre la importancia e influencia del entorno expresada a través de las viñetas como intermediarios de lo retrospectivo y de las conexiones sociales.

SUSTENTABILIDAD Y ECODESIGNO EN LA ENSEÑANZA

DISEÑO, MEDIOAMBIENTE Y ECOLOGÍA [A]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 7.5

Experiências projetivas e ensino: Design de protótipos de mobiliários públicos

Tomás Queiroz Ferreira Barata (*) [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

O trabalho aborda experiências de ensino e pesquisa relacionadas ao desenvolvimento de protótipo de mobiliário público elaborado com material de base florestal com foco na análise da verificação de satisfação e usabilidade com usuários. O artigo apresenta a avaliação de usabilidade de mobiliário público elaborado com madeira serrada de reflorestamento, o desenvolvimento de projeto e o processo de produção de um novo protótipo. A metodologia está estruturada em três aspectos: a) definição de métodos e requisitos de projeto; b) processo de projeto com recursos e modelagem virtual paramétrica e; c) produção em laboratório de modelo físico para validação da forma e construtibilidade do produto.

Design, Sustentabilidade e Empreendedorismo

Sílvia Rosa Blumberg (*) [Arte Coletiva - Brasil]
Vamos conhecer a revolução em curso dos descartes de resíduos sólidos e de sua coleta e de seu aproveitamento nas artes, na moda, arquitetura e cotidiano. Analisaremos as mudanças comportamentais dos consumidores e do consumo, apreciando vários exemplos práticos com exposição de alguns produtos e imagens, selecionados durante a participação da palestrante na Semana Design Milão 2015. Demonstraremos a necessidade do profissional de design desenvolver o espírito de empreendedorismo, para responder aos novos desafios do mundo de inovação e negócios.

El diseño gráfico frente a la crisis ambiental. El papel del docente dentro del proceso creativo

María Victoria Jimenez Sánchez [Universidad Nacional Autónoma de México - México]
El presente trabajo plantea la necesidad de que el docente incluya dentro del proceso de creación de los diseños, en específico el diseño gráfico, la conciencia de los materiales que hacen posible el diseño. El diseño gráfico debe formar parte del cambio de esquemas, no solo en su discurso o en los materiales, sino desde la estrategia, el desarrollo y la investigación, conscientes de los impactos ambientales que ocasiona para la producción de los materiales y los impactos que ocasionan después de ser desechados.

Diseño inspirado en la naturaleza y sus ciclos: alternativas para potencializar proyectos económicos y sostenibles desde aula

Andrea Pino [ESPOL-EDCOM - Ecuador]
La tendencia actual de vivir en una sociedad del consumo e innovación constante ha generado cambios profundos en la visión de las instituciones de educación superior donde se viven transformaciones, potencializando "el saber" en una sociedad del conocimiento como eje fundamental sobre proyectos económicos y sostenibles, cambiando la perspectiva de una economía lineal a una que sea inspirada en la naturaleza y sus ciclos. El emprendimiento y el pensamiento de economía circular son resultados que se pueden alcanzar en las aulas, contribuyendo directamente a los objetivos que se persigue al dar un nuevo impulso para la inversión en proceso de desarrollo sostenible.

Pensando en voz alta: la temática ambiental en la currícula de la carrera de Diseño Industrial marplatense

Elizabeth Retamozo [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

La economía basada en el consumo fue diseñada para conservar los medios de producción activos y así mantener la economía en movimiento. El problema surge cuando debido al consumo excesivo se afectan los recursos limitados del planeta. Es necesario puntualizar lo urgente e indispensable de la inclusión de la temática ambiental en todas las carreras universitarias actuales, en especial las profesionalistas. En este trabajo abordaremos la inclusión en la currícula de la temática ambiental como materia y el rol del docente. El análisis se hace en la carrera de Diseño Industrial que se dicta en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Mar del Plata.

El ecodiseño y el start up como estrategias de innovación

Mercedes Zimmermann | **Silvia Stivale** [Centro de Investigaciones y acciones para el diseño CIPADI, Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño, de la Universidad de Mar del Plata.- Argentina]

El presente trabajo refleja la articulación de instrumentos de gestión ambiental desarrolladas en proyectos de investigación, con metodologías de innovación aplicadas en los cursos de marketing. El enfoque de la cátedra fundamentado en estrategias mercadológicas/sustentables, posibilita implementar herramientas del ecodiseño y prácticas de innovación como "lean start-up". Se entiende al ecodiseño como acciones orientadas a la mejora del producto en la etapa del diseño, para disminuir el impacto ambiental. Por su parte el start-up posibilita crear un nuevo producto en condiciones de extrema incertidumbre. Se contribuye a la adopción de metodologías de ecodiseño como estrategia de innovación.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079

Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 7.5

Projeto não canônico em práticas sociais e sustentáveis: experiência pedagógica interdisciplinar

Ana Beatriz Pereira de Andrade (**) | Tomás Queiroz Ferreira Barata (*) [FAAC/UNESP - Brasil]

Tomando por principio algunas premisas teóricas acerca de Metodologías de Projeto em Design, coloca-se em cena experiência de prática docente interdisciplinar. Tratase aquí do desenvolvimento de projetos não canônicos a partir da integração entre as disciplinas Metodologia de Projeto II e Sustentabilidade, ofrecidas no Curso de Design da UNESP. O ponto de partida foi a da aplicação dos instrumentos investigativos de pesquisas exploratórias e de campo. O espaço de intervenção foi o da Associação Comunitária Angico do Cerrado que oferece espaço para a venda de produção artesanal de moradores da comunidade-favela Ilha de Capri, localizada na cidade de Bauru.

Experiencias de Taller de Diseño de Espacio Público y Movilidad Sostenible

Gabriela Nuri Baron [Grupo CLIOPE - Argentina]

Este trabajo tiene el propósito de compartir el proceso y los resultados de una experiencia pedagógica innovadora. En Octubre del 2015 se dictó un taller de grado con el objetivo

de brindar a los alumnos teoría, herramientas y metodologías creativas para el diseño de espacios públicos, desde un enfoque multidisciplinario orientado a la realización de proyectos de movilidad sustentable a escala humana.

The Good Packaging. El envase como mass-medium para la sensibilización social y la sustentabilidad

Erik Ciravegna | **Simón Malacchini Soto** [Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Departamento de Diseño - Italia]

"The Good Packaging" es un proyecto de investigación académica cuyo enfoque prioritario es monitorear el impacto del packaging y sus efectos hacia la sociedad y el medio ambiente, con el propósito de promover el diseño de envases más éticos y sustentables. En su primera etapa, el proyecto ha considerado en particular el envase como medio de comunicación masivo, como soporte para campañas de comunicación y protagonista de acciones de sensibilización (emergencias sociales, medioambientales, etc.), en cuanto promotor y activador de buenas prácticas, en tanto socialmente responsables.

Educación técnica y diseño, oportunidades para formar especialistas en sustentabilidad

Marcela Godoy [idma, instituto de medio ambiente - Chile]

En 2014 el Instituto de Medio Ambiente (IDMA) abrió la carrera de Técnico Superior en Diseño Sustentable. Un proyecto innovador que responde a las necesidades del contexto de consumo y producción en que vivimos actualmente. Presentación, historia, análisis, oportunidades y desafíos del modelo educativo propuesto para la formación de creativos con Pensamiento Sistémico y especialistas en Enfoque de Ciclo de Vida, Ecodiseño, Economía Circular, Ecoinnovación e Innovación Social.

Metadiseño, redefiniendo el rol del futuro diseñador para un desarrollo sustentable

Lorna Lares [Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Chile]

El sistema económico y los problemas medioambientales ponen a diseñadores en un dilema ético, siendo llamados como especialistas para promover el consumo y fomentar el crecimiento económico. Ello en parte debido a su formación especializada, orientada a resolver "problemas" dentro de las fronteras de la disciplina. Necesitamos Metadiseñadores que trabajen en un alto nivel de organización, de manera holística, transdisciplinaria, ética y eco-mimética, pues a pesar del Green Design, Ecodiseño, Diseño Sustentable, etc., el agotamiento de los recursos, la sobreproducción, la sobreabundancia de desechos y la contaminación ambiental continúan siendo desafíos para el diseño y sus futuras prácticas.

Produção de saberes sobre sustentabilidade e inovação no design

Leila Lemgruber (*) [Utopos Inovação e Sustentabilidade em Design - Brasil]

Ao tema da sustentabilidade e inovação, no campo do design, acentuamos a importância dos espaços virtuais para a produção do conhecimento. Estes espaços espelham a complexidade fluida do cenário contemporâneo. A volatilidade e rapidez com que as situações globais se modificam

impõem a utilização de uma ferramenta que possa dar conta deste panorama. É fato que a compressão tempo espaço facilita a troca de informações e produção de conhecimento globalizado. Mas, por outro lado, a introdução dos espaços virtuais exigiu do sujeito contemporâneo uma noção diferenciada de assimilação de saberes para a produção de seu próprio conhecimento. A discussão que se pretende promover neste trabalho, diz respeito à mudança do estatuto dos saberes ao se ingressar na era pós-moderna. Implicações positivas e negativas ao campo do conhecimento sobre sustentabilidade e inovação, no cenário do design, são discutidas a partir de um estudo de caso apresentado sobre a construção de um espaço virtual do tema em questão.

Cuando las expectativas superan las necesidades, diseño con impacto social

Virginia Marturet | **Gabriela del Valle Rebellato** [Virginia Marturet Consulting - Argentina]

Durante la ponencia se compartirá la experiencia y resultados obtenidos cuando las nuevas generaciones de estudiantes y docentes, con sus nuevas inquietudes, contribuyen a un presente y futuro más comprometido por el medioambiente y la sociedad en su conjunto. Acercando la educación y "lo académico" a la actualidad cambiante, generando impacto en el entorno social, cultural y ambiental. Partiendo de un caso de éxito, se trabajará en cómo crear valor agregado desde el aula con marketing, comunicación y estrategias empresariales, en pos de las problemáticas locales del medio ambiente. Porque cuando diseñamos acciones con sustentabilidad y se es estimulado por compromisos reales, todo cambia.

DISEÑO, MEDIOAMBIENTE Y ECOLOGÍA [B]

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079

Turno mañana 9:30 a 13:00 hs. | Aula: Subsuelo 1

Proyecto de Graduación a través de un caso de estudio

Rocío Belén Canetti [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

El Proyecto de Graduación Textil es una instancia de acercamiento al campo profesional del alumno de Diseño Industrial, donde las temáticas elegidas, a veces desbordan el concepto extendido de diseño textil. Sobre el caso de "Aislantes térmicos alternativos", se detectan problemas y limitaciones del proceso de investigación, propuesta y producción, como así también posibles respuestas aportadas. ¿Son situaciones recurrentes, cómo se resuelven; qué variables surgen de otros casos? Al fin de este trabajo, se pretende proponer mejoras para la cátedra, valorizando a la diversidad de temáticas y de aportes que pueden realizarse desde el diseño textil local.

Responsabilidad Social para un diseño sustentable

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

Una empresa responsable es "aquella que, cumpliendo con la normativa vigente, integra armónicamente el desarrollo económico con el respeto por la ética, las personas, la comunidad y el medio ambiente, en toda su cadena de valor" (DERES -URUGUAY - 2015) Los tres

aspectos fundamentales de la Sustentabilidad, que son el económico, el medioambiental y el social, deben ir unidos permanentemente a la ética profesional. Desde la Universidad y como parte de su Responsabilidad Social se deben transmitir permanentemente estos principios a los futuros profesionales, para que en el cumplimiento de su tarea, los tengan siempre en consideración en el cumplimiento de sus prácticas.

Impacto químico de textiles efecto en la salud del consumidor

Jose Miguel Garcia Jaramillo [Corporación Unificada Nacional de Educación CUN Bogota - Colombia]

El programa Diseño de Modas de la CUN Colombia, bajo su objetivo de responsabilidad social y moda sostenible realizó investigación sobre contaminación producida por textiles e insumos de producción de moda. Se describen elementos contaminantes incluidos en materias primas para fabricación de prendas de vestir y su efecto en la salud. "Customización de Prendas – Moda Sostenible" Proyecto de aula realizado con el fin de concientizar a alumnos del programa sobre manejo de insumos amigables con el medio ambiente y la salud, 40 alumnos crearon colección de 80 atuendos bajo customización, reutilización, deconstrucción, uso de tintes naturales y materiales no contaminantes.

Diseño de una Instalación: Neurona experimental de cartón

Marcela Jacobo [Universidad de Palermo - Argentina]

Experiencia desarrollada como trabajo practico en las cátedras de Vidrieras 3 y Diseño de Multiespacios 2 de la Carrera de Diseño de Espacios Comerciales. La propuesta se planteo armando un concurso de ideas entre los estudiantes de ambas cátedras para el diseño de una instalación, utilizando material de deshecho (tubos de cartón de rollos de tela). La consigna fue que la propuesta estuviese relacionada conceptualmente con la temática de Diseño. Se selecciono un proyecto que representaba en tres dimensiones las distintas etapas del proceso creativo hasta llegar a una idea final. El ejercicio comprendió materialización, resolución constructiva, comunicación, gestión, armado y mantenimiento de la instalación. La misma se construyo en el acceso de la sede Cabrera de esta Universidad.

El diseño de hoy debe no comprometer el futuro. Educación para un diseño sustentable

Maria Patricia Lopera Calle (**) [Institución Universitaria Pascual Bravo. Escuela de Diseño - Colombia]

Es necesario e inaplazable un -acuerdo generacional- en torno a la tarea del diseño, es imperativo que los profesionales de este campo, se comprometan con conservar y valorar la biodiversidad; como identificador y solucionador de problemas debe pensar en la refuncionalización de objetos (también el reúso y el reciclaje), finalmente su objetivo principal es dedicarse a través de su quehacer a propiciar bienestar en la gente. Es el momento de rescatar y llamar la inteligencia naturalista de los diseñadores, para un diseño con impronta verde.

Diseño interior sustentable: identidad, naturaleza y regionalidad

Alma Pineda Almanza [Universidad de Guanajuato - México]

El diseño en este siglo tiene una responsabilidad cada vez más fuerte y comprometida con la conservación del patrimonio natural. El diseño de interiores no es ajeno a esta problemática y en la Universidad de Guanajuato, nuestros alumnos, no sólo desarrollan proyectos sustentables en los talleres, sino que van más allá de las aulas, pues cada vez los alumnos optan por sus opciones de obtención de grado donde se involucre la sustentabilidad, realizando trabajo de investigación, producción de mobiliario y diseño sustentable incluso una vez que han dejado la Universidad.

Aportes medio ambientales con aprendizaje sociales

Erika Marcela Piñeros [Uniminuto - Colombia]

Esta ponencia tratará de explicar un proceso de aprendizaje que se realiza de forma autónoma, a partir de diferentes reflexiones del diseño, estas posibilitan el investigar sobre los procesos pedagógicos, tomado el ABP (Aprendizaje basado en proyectos). Esto se sustenta en diferentes corrientes teóricas sobre el aprendizaje humano, tiene particular presencia la teoría constructivista, de acuerdo con esta postura en el ABP, uno de los contenidos que se desarrollan en clase son: La descripción del entorno con problemáticas ambientales y culturales, donde se evidencia la falta de las palabras y gráficos que explican la problemática.

El Diseño de moda hacia una concientización ecológica y social

Alejandrina Rincón [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Sede Santa Marta - Regional Magdalena - Colombia]

Esta ponencia describe un marco pedagógico que propone un enfoque hacia la concientización ecológica de comunidades vulnerables. Este marco, desarrollado como parte del proyecto Laboratorio de moda ética, cimiento de las mujeres cabeza de hogar vulnerables y en extrema pobreza del departamento del Magdalena, para emprender el desarrollo económico y social abordado desde la moda sostenible, emprende un diálogo de saberes entre comunidades vulnerables y academia para reflexionar sobre las dificultades de la conciencia ecológica factor de amenaza para el destino de la humanidad, impulsando el desarrollo económico, social, cultural y ambiental, bajo el enfoque del desarrollo sostenible.

MATERIALES, TECNOLOGÍAS SUSTENTABLES Y RECICLAJE

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno tarde 14:00 a 17:30 hs. | Aula: Subsuelo 1

Uso de residuos naturales para el desarrollo de blendas polimericas

Giovanni Barrera Torres [UNESP (Brasil) / Instituto Tecnológico Metropolitano (Colombia) - Colombia]

En el último cuarto del siglo XX, se hizo cada vez más importante desde el punto de vista económico, el uso de mezclas de polímeros, por encima del desarrollo de nuevas estructuras químicas junto con la necesidad de preserva-

ción del medio ambiente se conduce inexorablemente a la industria hacia el reciclaje de materiales poliméricos. El uso de residuos de bagazo de caña de azúcar se debe al hecho de que es un residuo orgánico abundante en Brasil, renovable y un residuo altamente disponible en diversas formas, obtenidas de procesos industriales.

O aproveitamento de resíduos de lona vinílica para o desenvolvimento de acessórios de Moda

Paola de Lima Vichy | Tatiane Daros (*) [SENAI CETIQT - Brasil]

Atualmente, com os questionamentos sobre a produção industrial e a sua responsabilidade ecológica, observa-se um número maior de pesquisas referente a análise da matérias-primas utilizadas e dos resíduos provenientes do processo industrial. Estes estudos indicam alternativas para os materiais, os processos, a reutilização ou destinação desses resíduos. Nesse contexto, este trabalho apresenta o resultado de um projeto de conclusão de curso de Design de Moda, cujo resultado foi o desenvolvimento de acessórios (bolsas e carteiras) a partir do aproveitamento das aparas de lona vinílica de uma indústria gráfica do estado do Rio de Janeiro, Brasil.

Descarte industrial y su aplicación en el diseño de vivienda social

María José Ferrero Ibarquén [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina]

Trabajo Final realizado para la Maestría en Diseño de Procesos Innovativos de la UCC. Esta investigación orientada al diseño tuvo como caso de estudio la empresa Electropart Córdoba SA y su objetivo fue reutilizar y revalorizar la totalidad de residuos generados por medio de su remanufactura, incorporándolos en un nuevo proceso productivo, a fin de obtener un producto sustentable de desarrollo innovador destinado a la producción social del hábitat. Con este trabajo se pretende además establecer una base de conocimiento aplicable a otros desperdicios de similares características, generados a nivel regional, en pos de un beneficio para las industrias, el ambiente y la sociedad en su conjunto.

Diseño conceptual de luminarias a partir de la fibra vegetal Opuntia Spp

Lucila Herrera [Centro Universitario UAEM Valle de Chalco - México]

En la actualidad se desarrollan innumerables objetos diseñados con nuevos materiales amigables con el ambiente y atractivos para el usuario que busca satisfacer distintas necesidades. En este trabajo se describe el proceso de diseño en la conceptualización de luminarias. El objetivo fue la aplicación de fibras vegetales de la cactácea Opuntia Spp. Esto se logró mediante el desarrollo de un material compuesto a base de un polímero reforzado con fibras de Opuntia, comúnmente conocida con el nombre de nopal, que en su conjunto formaron la estructura del objeto lumínico. Los resultados obtenidos muestran las luminarias destinadas para ambientar espacios interiores.

Diseño de transporte y alternativas de movilidad urbana en Latinoamérica

Hugo Jimenez [ecovethas - Colombia]

Nos encontramos actualmente con el paradigma entre lo ecológico, sustentable y económico ante la necesidad de movilizarnos en pequeños tramos en las grandes ciudades. Buscamos presentar un panorama de la Movilidad Urbana uni-personal, conjunta y multimodal en las principales ciudades latinoamericanas, con propuestas y visión de futuro en cuanto a estas alternativas de desplazamiento.

Ecomueble "sostenible por naturaleza"

Andrea Pino [ESPOL-EDCOM - Ecuador]

El proyecto garantiza la sostenibilidad del medio ambiente, empleando solo materiales reutilizables para construir muebles. El mayor obstáculo que enfrentan las instituciones públicas es no poseer árboles que generen sombra, la propuesta es implementar a este ecomueble una sombrilla ecológica, para maximizar los beneficios ambientales y los derechos del buen vivir, buscado el bienestar de los alumnos "respetando la naturaleza" y promoviendo el trabajo en equipo para el beneficio de la comunidad.

Los valores del diseño industrial para el desarrollo de proyectos de bajo impacto ambiental

Omar Eduardo Sánchez Estrada [Universidad Autónoma del Estado de México. Centro Universitario UAEM - México]

La cultura material actual demanda un cambio sustancial en sus diferentes áreas de desarrollo. Las presiones sociales, económicas y de normatividad, derivadas del frenético deterioro ambiental, han propiciado que las empresas atiendan con responsabilidad social sus procesos productivos. Por lo anterior el presente trabajo tiene como objetivo dar a conocer los valores del Diseño Industrial para su reconocimiento como un acto de creación e innovación que transforma la materia y que tiene como finalidad generar productos, identidad e imagen y principalmente los valores tangibles e intangibles de la teoría del diseño para el desarrollo de proyectos de bajo impacto ambiental.

IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO

OBSERVATORIO DE TENDENCIAS

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 6.3

Rua, concreto e estilo: uma coleção urbana para o homem fashion

Maria Belén Barreira | Ana Paula Lima de Carvalho (*) [SENAI CETIQT RJ - Argentina]

Este estudo foi fundamentado pelas observações realizadas sobre a mudança do comportamento masculino, a partir de 1980. Para o desenvolvimento da coleção, foram abordados os principais períodos das indústrias de moda prêt-à-porter e fast fashion, bases da alteração desse comportamento, e como a Internet modificou essas indústrias e as formas de consumo. Ressalta-se os blogs street style, que deram ao indivíduo alternativas para diversas personalidades acelerando a democratização da moda. A rua, cenário de movimentos culturais tornou-se palco de inspirações, e deu origem ao desenvolvimento da coleção

Rua, concreto e estilo, que representa esse homem contemporâneo na nova era.

Alfaiataria de Vanguarda

Daniela Brum | Michel Cardoso | Joana Contino (*) [SENAI CETIQT-Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial - Centro de Tecnologia da Indústria Química e têxtil - Brasil] Este trabalho tem como objetivo apresentar o resultado do projeto de conclusão do curso de Design de Moda no SENAI CETIQT do aluno Michel Fernandes Cardoso, cuja proposta foi investigar a alfaiataria masculina, que costuma ser tradicionalista. O propósito é formular alternativas de inovação para o campo. Para tal, foram utilizadas diversas técnicas de pesquisa: historiográfica, documental e de campo. Para identificação do público interessado nas inovações propostas, realizou-se questionários, pesquisa iconográfica, entrevistas e pesquisa de guarda-roupas. O resultado foi a elaboração de uma minicollection de alfaiataria de vanguarda e confecção de um terno com utilização de estampa de engenharia.

Interculturalidad: Miradas Múltiples. Desafío Creativo Cooperativo

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

En el área de Diseño de Indumentaria, los proyectos son individuales, creativos, y personales generando mucho énfasis en la enseñanza, el aprendizaje y la corrección (grupal) por parte del profesor, que debe respetar el estilo personal de cada alumno. El sentido es fomentar las miradas múltiples y diferentes, aceptar las diversidades e influencias interculturales, y de este modo citar en las producciones las improntas culturales para nutrir y, generar diseños de mayor originalidad y acceder a una mayor competitividad. A partir de estas ideas se generó una técnica específica para áreas de Indumentaria donde los proyectos son el eje central y directriz de la formación de los alumnos, esta técnica es denominada Desafío Creativo Cooperativo (DCC).

El tejido de punto como escultura viva

Leticia Duarte [Consejo de Educación Técnico Profesional - Universidad del Trabajo del Uruguay - Uruguay]

Proyecto de experimentación textil que se realizó en el Taller de Tejido de Punto II, en el curso EMP - Textil, dictada en CETP - Universidad de Trabajo del Uruguay. En la búsqueda de acercar a los estudiantes al tejido de punto, a través de nuevas dinámicas que desarrollen la creatividad, la técnica y afirmen los conocimientos recibidos el año anterior, es que surge este proyecto. Partiendo de las esculturas que están expuestas en el patio de la institución, del artista uruguayo Octavio Podestá, se realizará una reinterpretación en tejido de punto, con una metodología libre en el aula taller. "El tejido de punto como escultura viva" trata de reflexionar al respecto del aula taller como organismo vivo, dinámico y en continua transformación".

Moda-praia e Design: aspectos relacionados com identidades culturais, mercado e a inovação

Janara Morena Oliveira (*) [Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-Rio - Brasil]

O presente artigo parte de uma investigação de mestrado sobre o Design na moda-praia que atualmente desdobra-

se em um doutorado. A problemática surge da observação das relações entre o ensino e o mercado. Parte do pressuposto que o designer assume um papel de conciliador das articulações que ocorrem entre cultura, memória social, inovação e o mercado na moda-praia. Serão apresentados os elementos e ferramentas utilizadas para a investigação, a metodologia aplicada e os resultados obtidos, hoje concentrados na proposta de sistematização do conhecimento em torno do tema visando novos caminhos para a aprendizagem.

Interface entre teoria e prática em uma proposta interdisciplinar no campo da moda

Lucia Rebello | Celina Pereira (*) [Universidade Estácio de Sá - Brasil]

Trata-se de um relato de experiência no ensino de design de moda aplicado ao segundo período de um curso de graduação na área abordada. A proposta envolve a interface entre teoria e prática. O trabalho interdisciplinar insere-se no contexto de pesquisa aplicada. A teoria e desenvolvida pela docente de antropologia cultural e a prática pela docente de modelagem e oficina de confecção. O objetivo é levar os alunos a compreenderem a relação essencial entre pesquisa e processo criativo, objetivo este que vem sendo alcançado e aprimorado a cada semestre. Os resultados alcançados com esta proposta podem servir de base tanto para o ensino universitário como cursos técnicos na área de moda.

Moda, Marca y Entorno

Edward Venero [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

Esta ponencia hace una aproximación didáctica a la construcción de proyectos integrales de moda, desde la perspectiva de su funcionamiento en el entorno comunicacional y comercial, a través de las construcciones simbólicas de la marca orgánicamente articuladas con las colecciones promotoras de la misma. Se basa en un planteamiento estratégico interdisciplinario, recorrido por la dimensión transversal de los perfiles de usuarios construidos a partir de los valores de consumo: los valores utópicos, lúdicos, prácticos y críticos. Su incorporación en la didáctica de la moda recoge los requisitos de articular la investigación con la creación y la comunicación.

Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 6.3

Estampa de engenharia no Design de Moda: possibilidades de aplicação

Gisela Monteiro | Daniela Brum | Joana Contino | Beatriz Franco Andrade (*) [SENAI CETIQT - Brasil]

Este trabalho é resultado da integração entre três disciplinas do curso de Design de Moda da Faculdade SENAI CETIQT. Nele investigou-se a Estamparia de Engenharia, especialidade do campo da estamparia têxtil para desenvolvimento de estampas que apresentem continuidade no desenho apesar de seus recortes, costuras ou peças. Como resultado parcial do projeto de conclusão de curso da aluna Beatriz Franco Andrade, apresenta-se uma classificação das diferentes maneiras de encaixe da estampa que são utilizadas com recorrência na aplicação da técnica

ca. Além disso, expõe-se o trabalho de três marcas que se destacam, por levarem ao extremo algumas possibilidades permitidas pela técnica.

Crítica de moda - sob um novo olhar

Manuela De Abreu Rio Tinto de Matos | Ana Paula Lima de Carvalho (*) [Senai Cetiq - Brasil]

O trabalho tem como objetivo analisar o conceito de crítica de moda. Esta é uma área pouco explorada no Brasil, e explicamos a razão deste fato. A primeira parte do trabalho contextualiza a moda no campo cultural, dissertando sobre sua origem, evolução através do tempo e demonstrando sua importância e presença em nossa vida. Posteriormente dissertamos sobre o que é a crítica de moda e comunicação de que forma são feitas no âmbito atual e seus principais expoentes, mundial e nacionalmente. Na última parte do trabalho entrevistas com profissionais que atuam na área de Comunicação de Moda atualmente e que foram importantes para ratificar este artigo.

Proyecto colaborativo para el sondeo de tendencias del habitar

Mariela Favero | Ana Paula Odriozola | Francisco Villamil [Instituto Palladio - Argentina]

El Instituto Palladio participa en la Expohogar de Mar del Plata desde sus primeras ediciones haciendo eco de su actividad y difundiendo la profesión del Diseñador de Interiores. Esta feria es referente de arquitectura, diseño, decoración y construcción de la Costa Atlántica. En la edición 2015, el Palladio LAB, Laboratorio de Tendencias, realizó en tarea conjunta con los estudiantes del Taller de Práctica Profesional 3 de la Carrera Diseño de Interiores un proyecto de intervención de un espacio real. La integración en la práctica del contenido de tendencias y la práctica proyectual dio como resultado un Observatorio activo de los intereses de consumo marplatense en tendencias del habitar

Design de moda e inovação: o caso do Agreste Pernambucano

Teresa Lopes (*) (**) [Universidade Federal de Pernambuco - Brasil]

Visa apresentar os conteúdos de design, moda e inovação discutidos a partir da apresentação dos resultados da pesquisa intitulada Mapeamento do potencial inovador do APL de confecção do agreste pernambucano, tendo como conhecimento de base para a inovação o design de moda, financiada pelo CNPQ nos anos 2013 e 2014, realizada na UFPE – Universidade Federal de Pernambuco – Campus Agreste, que fez uma análise de significação da produção material para subsidiar a produção de objetos de moda, em 8 cidades do Agreste (Caruaru, Santa Cruz do Capibaribe, Toritama, Bezerros, Gravata, Poção, Pesqueira e Passira) e uma do litoral (Recife) e gerou o entendimento de como essas cidades podem conformar um território de inovação, com base nos conhecimentos de design de moda. Serão elencados os achados dessa pesquisa, por meio de um mapa de significações em que o domínio das materialidades como: barro, jeans, malha, bordado, renda e madeira são atividades já produzidas localmente, ou seja, constituem assim um saber fazer que é característico da produção de objetos da região.

Modelando Moda Praia - Técnica das três linhas

Carlos Roberto Oliveira de Araujo (*) [CROA Modelagem - Brasil]

O objetivo desta obra é apresentar a “técnica das três linhas” – que visa agilizar a construção de bases para o desenvolvimento de modelos de moda praia e comparar com as técnicas tradicionais, utilizando menos tempo para desenvolvimento de bases e assim obter novos produtos. A técnica aqui apresentada é com base na fundamentação teórica e na experimentação profissional acumulada. Com minha experiência docente foi possível ouvir os questionamentos dos alunos e avaliar as dificuldades dos iniciantes para construir uma modelagem de moda praia, sem ter que passar pelo processo de construção da base no bidimensional, tridimensional e de cálculos para depois realizar o estudo da modelagem para a construção do modelo desejado.

Antropo Diseño, hacia una nueva metodología para nuevas propuestas de Diseño

María Belén Paz y Miño Ferri [Universidad del Azuay - Ecuador]

El proceso metodológico en el diseño está generalmente enfocado al encuentro de nuevas propuestas, se ha empleado a la investigación de mercado tomada del marketing como recurso para crear, sin embargo a través de esta investigación se procura replantearse esta metodología desde el aula, considerando que el mercado está compuesto además de hábitos, de presiones y necesidades en contextos sociales, y no solo en segmentos de mercado, para ello se plantea el uso de la etnografía como recurso para develar necesidades concretas planteadas desde la realidad del consumidor, trazando una propuesta metodológica coherente con lo social desde la academia.

IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES [A]

**Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 6.5**

La semiótica como herramienta para el análisis de la imagen en el fenómeno del barrismo en la ciudad de Bucaramanga

Fredy Higuera [Universidad de Santander UDES - Colombia]

Tanto valores como antivalores se ven reflejados en la sociedad a partir del deporte; desde la fiesta, la competencia, la amistad, hasta la violencia y la xenofobia, tal y como ocurre en el fútbol. Todos estos elementos confluyen en los fanáticos pertenecientes al fenómeno del barrismo del fútbol; que son el grupo elegido para nuestro estudio académico de semillero estudiantil, analizados a partir de la semiótica, entendida esta, como un conjunto de conceptos y operaciones destinado a explicar cómo y por qué un determinado fenómeno adquiere una significación para una sociedad, en este caso, la Santandereana (Colombia).

Identificación de los tejidos de la población misak, un reto para la sostenibilidad e instrumento para la formación en diseño de modas

Diana Carolina Mejía [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

El siguiente artículo tiene como objetivo, presentar una consideración sobre los elementos más significativos que han determinado la importancia de los tejidos ancestrales, como fuente inspiradora del cambio a través de la formación de profesionales responsables con el medio ambiente; logrando una mirada crítica desde el diseño, como enfoque investigativo; a uno de los cambios más trascendentales “la sostenibilidad”. Se realiza una identificación de los tejidos ancestrales elaborada por los pueblos indígenas para la formación de un diseño sostenible, teniendo en cuenta aspectos significativos como lo son sus técnicas, cultura, vestuario y costumbres.

“Papial” una historia regional. Exposición itinerante de los discos giratorios protopastos

Paula Andrea Murillo Jaramillo [Institución Universitaria CESMAG - Colombia]

Resultados de investigación del proyecto Diseño de una Unidad Museográfica itinerante e interactiva inspirada en los discos giratorios, en pro de la apropiación del patrimonio cultural presente en dichos artefactos prehispánicos custodios de una sabiduría milenaria por la riqueza en su retórica visual, siendo únicos en su especie por su movimiento, producen efectos visuales generados por sus coloraciones y por su gráfica; realizados por la etnia de los Pastos. Requiriendo ser salvaguardada y difundida a las nuevas generaciones en pro de la apropiación del conocimiento por parte de los Nariñenses, ganador de la Beca en investigación por el Ministerio de Cultura.

Sellos postales ecuatorianos: el relato oficial de sus imágenes

Monica Margarita Polanco de Luca [Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra - Ecuador]

La característica transformadora como medio de comunicación visual que tiene el sello postal podría emularse al significativo aporte que produjo el internet a fines del siglo pasado. El estudio de las relaciones que existen entre las imágenes de estampillas y el contexto histórico social han sido abordadas en general a través de estudios multidisciplinares: Diseño, Iconografía, Iconología, Semiótica y Ciencias Sociales entre otras disciplinas, integran sus miradas en la búsqueda de interrogantes hacia el mensaje comunicacional que este micro espacio impreso plantea. Relaciones causales imagen-discurso gubernamental son referentes de identidad nacional permitiendo su explicación a través de imágenes significativas.

Estudiar arte, estudiar diseño: un proyecto multidisciplinar

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

El estudio del arte en el campo del diseño no es nuevo, sin embargo generalmente se lo aborda desde la historia del arte y sus artistas. La presente ponencia invita a reflexionar acerca de la importancia que tiene para el futuro diseñador acercarse al campo artístico desde otras perspectivas, no solo desde lo histórico. Se plantean las distintas posibilidades creativas, expresivas y culturales que la enseñanza artística puede despertar en el futuro diseñador. Aprender sobre el arte, sus técnicas y procesos creativos puede mostrar otra manera de ver el mundo.

Faces da escrita no Brasil: uma história de resistência indígena

Paula Silva | Sérgio Antônio Silva (*) [Sistema Integrado de Monitoramento Execução e Controle - SIMEC - Brasil]
O presente artigo visa compreender as relações estabelecidas entre a escrita e os povos indígenas do Brasil. Para isso, inicialmente, fez-se necessário estudar a história da escrita e estabelecer com qual das suas definições iria se trabalhar. Isto posto, realizou-se uma abordagem acerca de como essa escrita foi apresentada aos indígenas e, subsequente, uma análise sobre o primeiro papel que assumiu – um dispositivo de controle, e sobre o seu processo de resignificação – um instrumento de defesa cultural. Por fim, apresenta-se o cenário atual das produções dos impressos indígenas, destacando suas peculiaridades e os novos métodos de trabalhos adotados nesse processo.

Experiencia educativa: recorrer las relaciones entre sujeto/objeto/ambiente a través de la cultura regional

Denise Gari Jonneret | Cecilia Mancuso [Centro Universitario de San Francisco - Universidad Nacional de Villa María - Argentina]
El Centro Universitario de San Francisco (CUSF) forma parte de la Universidad Nacional de Villa María. CUSF tiene tres años de vida, se dicta Diseño Industrial siendo pertinente, ya que, San Francisco cuenta con un insipiente Parque Industrial. La carrera está planificada para que los egresados se integren al desarrollo productivo local. Antropología aplicada al Diseño, asignatura del primer año, el primer acercamiento a las Ciencias Sociales en relación directa con lo disciplinar. Se trabaja en la triada sujeto/objeto/entorno, entendiendo que el Diseño Industrial debe articular y trabajar en la sinergia de estos pilares para la concepción de productos.

**Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno tarde 14:00 a 17:30 hs | Aula: 6.5**

Fenomenología Sensorperceptiva: "Espacio Sensorial del vino"

Martin Andradá | Tatiana Barzola [Argentina]
Propuesta de investigación, aplicada al proceso proyectual. Se orientó el diseño de la Tesis de Grado de arquitectura a la creación de espacios que respondan a las nuevas tendencias filosóficas y arquitectónicas, como es el caso de la fenomenología (Husserl – Merleau Ponty), que se encuentra ligado al concepto de sensorpercepción. Ya que el vino es hacedor de la cultura mendocina, se propone proyectar un complejo que estimule los sentidos de los visitantes, generando experiencias objetivas y subjetivas bajo una misma esencia. El proyecto es un Espacio Sensorial del Vino, que incluye centro de interpretación, de investigación y hotel, proyectado a partir de un contexto paisajístico particular.

Diseños, colores, combinaciones en la pintura rupestre del de atacama, Chile

Bernadita Brancoli Poblete [Universidad del Desarrollo - Chile]
En el norte de Chile, en el desierto de Atacama existe una gran conjunto de pinturas rupestres que se distribuyen en

quebradas y aleros de difícil acceso. En su contexto formal estas obras son composiciones que se comportan como figuras de dos dimensiones en el plano, ancho y alto. Se asemejan en aspectos de ejecución a la caligrafía, una sumatoria de gestos que sólo a través de pequeños detalles podemos suponer la herramienta utilizada para su materialización. Un grupo de diseñadores e investigadores trabajaron en terreno para el registro y dibujo de una serie de pinturas para establecer estilos, formas y composiciones para generar un catálogo visual de la obras.

El Diseño Gráfico Chileno problematiza en y para la cultura regional

Daniela Gonzalez [Universidad de Tarapacá - Chile]
Reconocer y entender el Diseño Cultural como un proyecto consciente de la disciplina, mediante los trabajos de finalización de las carreras de Diseño Gráfico Chilenas y las problemáticas culturales que estos abordan, descartando las problemáticas orientadas únicamente al consumo. Este resultado de la Educación Superior, será analizado desde el contexto país y las diversas regiones en las que el proyecto emerge, centrándose principalmente en su geografía, historia y política. Observamos el vínculo Diseño/Cultura desde una óptica regional, como contexto inmediato de las carreras de Diseño Gráfico Chilenas. La disciplina se transforma en un Operador y Generador Cultural, nacional y regional.

Etno Marketing. En busca de nuestra identidad en el Consumo de la Moda

Rocio Lecca ()** [Chio Lecca Fashion EIRL - Perú]
Etnomarketing es el mercadeo etnológico, es orientar la comercialización de productos o servicios a nichos de mercado compuesto por grupos étnicos determinados, grupos de consumidores que tienen necesidades muy estrechas o combinaciones únicas de necesidades, pequeños mercados no atendidos por otras empresas y mercadeo de nichos comercialización hecha a pequeños grupos de compradores que tienen necesidades especiales, es por ello que planificar para etnias requiere un cambio de actitud con base al marketing, una comunicación basada en valores, creencias y el cumplimiento de lo que se promete.

Identidad del Diseño Gráfico Paceño entre 1930 a 1940

Carolina Muñoz Reyes Benítez [Universidad Católica Boliviana San Pablo - Bolivia]
La presente ponencia muestra los puntos más relevantes y conclusiones obtenidas por la investigación que realizaron los estudiantes de la asignatura Investigación para el Diseño de la Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la Universidad Católica Boliviana "San Pablo". Este proyecto tiene origen en la necesidad de conocer a identidad nacional a través del Diseño Gráfico. El periodo (1930-1949) fue delimitado a partir de la cantidad de insumos gráficos recuperados y la relevancia histórica que tiene este periodo sobre el concepto de identidad nacional en Bolivia. Los estudiantes de la materia fueron quienes realizaron el relevamiento y análisis de piezas con ayuda de la docente.

Diseño de una Aplicación Multimedial que transmita la identidad del Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto como patrimonio cultural por salvaguardar

Danny Alexander Ruales Bastidas [Institución Universitaria CESMAG - Colombia]
El transmitir la identidad del Carnaval a través de la enseñanza y la práctica de los medios digitales será una de las principales herramientas de información para que una manifestación no se pierda y por el contrario continúe por mucho tiempo presente en la comunidad, especialmente infantil. San Juan de Pasto considerada la ciudad Sorpresa de Colombia por todo su bagaje cultural, artístico, social y ambiental es el lugar de la fiesta más imponente, majestuosa e importante del sur occidente colombiano: El Carnaval de Negros y Blancos. Y con ella el fin de conocimientos ancestrales, culturales por salvaguardar.

Projeto Barbaridades e o Ensino do Design de Identidade

Lucia Weymar ()** [Universidade Federal de Pelotas - Brasil]
O artigo em questão é o relato de uma experiência no ensino do design, mais especificamente na disciplina Identidade Visual dos Cursos de Design da UFPEL, denominado Projeto Barbaridades. A proposta realizada em 2015/2 se refere a um exercício teórico e prático de reflexão e projeto de marca e pontos de contato para objeto oriundo da cultura gaúcha com uso resignificado.

IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES [B]

**Martes 26 de julio | Sede: Larrea 1079
Turno mañana 9:30 a 13:00 hs | Aula: 6.4**

La gráfica de las tapas de los discos de la música popular ecuatoriana en la década de los sesentas como exotismo

Daniela Barra [Universidad San Francisco de Quito - Ecuador]
Esta investigación analiza la gráfica de la producción discográfica de la música popular ecuatoriana. Se busca hacer una lectura del diseño de las obras como construcción de discursos. No existe un análisis de las imágenes gráficas en la música ecuatoriana como elemento identificador de su cultura. Por esta razón nace la pregunta ¿Cuál es el discurso de las portadas de discos de música popular ecuatoriana? El caso de estudio son las portadas de discos de la década de los sesentas; se escogió esta década por su variedad de estilos gráficos. El formato usado fue el disco de larga duración (LP); un escaparate de la cultura musical con portadas de serigrafías representativas del medio.

Diseño con identidad y rescate de la indumentaria indígena

Camila Cisterna Quilaqueo [Camila Ciskew, Diseño con Identidad - Chile]
La importancia de la generación de indumentaria Etnocontemporánea, dedicada al rescate e interpretación de elementos de la cultura autóctona latinoamericana. implica la búsqueda de identidad en un espacio-sociedad de