

X CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO

LUNES 29 AL MIÉRCOLES 31 DE JULIO 2019

X Congreso de Enseñanza del Diseño
XIII Foro de Escuelas de Diseño

– 2019 –



Facultad de Diseño
y Comunicación

WWW.PALERMO.EDU/CONGRESO

SEMANA INTERNACIONAL DE DISEÑO EN PALERMO 2019

Guía de participación

Desde el año 2006 y en forma ininterrumpida la Facultad de Diseño y Comunicación organiza el evento académico-profesional de diseño más importante de América Latina en contenidos, calidad, escala, trayectoria, publicaciones, nivel de participación y gratuidad. Este destacado evento fue creciendo y desarrollándose a través de sus sucesivas ediciones, hasta conformar la Semana Internacional del Diseño en Palermo.

Por eso, la última semana de julio 2019, del lunes 29 de julio al viernes 2 de agosto, es el gran momento del Diseño de Argentina y América Latina y se desarrollan las siguientes eventos, profundamente interrelacionados entre sí, cada uno con sus objetivos, dinámica, estilo y públicos que se plasman en su propia agenda impresa y digital que se detalla a continuación:

- El **XIV Encuentro Latinoamericano de Diseño** reúne más de 400 talleres, conferencias y comisiones profesionales que se realizan en la Sede Jean Jaurès 932 el martes 30 y miércoles 31 de julio y jueves 1 de agosto. También en el Encuentro se realizan los Paneles de Invitados de Honor, donde los líderes reflexionan sobre las tendencias y sus experiencias en los temas actuales de la disciplina.

www.palermo.edu/encuentro

- El **X Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño** es el espacio donde se presenta, debate y reflexiona sobre el extenso campo del diseño desde la perspectiva de la enseñanza, la formación y los desafíos de la profesión. Se presentan unas 600 ponencias en más de 50 comisiones integradas por académicos, docentes e investigadores. Se realiza en la Sede Mario Bravo 1050 entre el lunes 29 y el martes 30 de julio.

www.palermo.edu/congreso

- El **IV Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño** se focaliza en que los Directores de Proyectos de Investigación presentan los avances y resultados con su equipo y colaboradores académicos. Es un espacio ideal para observar los logros de la Facultad de Diseño y Comunicación en la integración de sus políticas de investigación, editorial y sus posgrados (Maestría en Gestión de Diseño y Doctorado en Diseño). Son más de 20 comisiones simultáneas con 192 ponencias. Se presentan varias publicaciones realizadas con los resultados de los proyectos de investigación, muchas de ellas en colaboración con destacadas universidades del mundo. Se realiza en la Sede Mario Bravo 1050 el lunes 29 de julio.

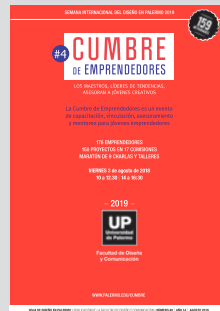
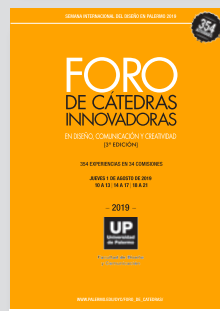
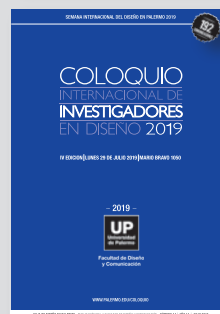
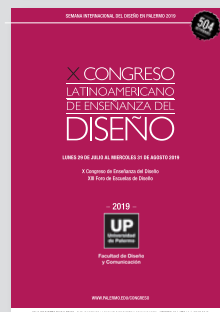
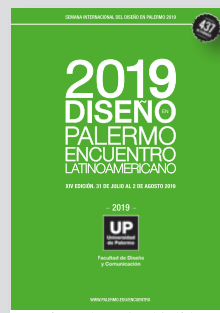
www.palermo.edu/coloquio

- La **III Edición del Foro de Cátedras Innovadoras de Diseño, Comunicación y Creatividad** reúne 300 presentaciones de Profesores que exponen las experiencias más significativas de su práctica docente. Es un espacio de aprendizaje mutuo constituido en por docentes de la Facultad de Diseño y Comunicación y profesores de otras instituciones de Argentina y América Latina. Se realiza a lo largo de toda la semana aunque el núcleo principal de expositores es en la Sede Cabrera 3641 el jueves 1 de agosto.

www.palermo.edu/dyc/foro_de_catedras

- La **IV Cumbre de Emprendedores** le da la oportunidad a 202 emprendedores y jóvenes profesionales a presentar y mostrar sus proyectos, productos, marcas e ideas a destacados profesionales, creadores y empresarios que han sido reconocidos por la Facultad de Diseño y Comunicación en los premios que otorga a Mujeres Creativas y Estilo Emprendedor. Son Maestros de la creatividad, las tendencias y los negocios del diseño y la comunicación que aconsejan y asesoran a emprendedores. Es un espacio de intercambio, fortalecimiento y crecimiento para sus participantes. Se realiza en la Sede Cabrera 3641 el viernes 2 de agosto.

www.palermo.edu/cumbre



> LUNES 29 DE JULIO. Sede Mario Bravo 1050

11:00 Abre la acreditación a inscriptos y conferencistas (hasta las 17:00hs.)

14:00 Apertura de la Semana Internacional de Diseño en Palermo 2019 / X Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño / XIII Foro de Escuelas de Diseño.

14:30 Presentación del Programa de Investigación y Desarrollo en Diseño Latino (2016 - 2020), del IV Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño.

15:00 Desarrollo del IV Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño: 173 Ponencias en 22 Comisiones (Toda la sede, hasta las 18:00 hs.). Ver todas las ponencias en la agenda impresa y digital.

17:00 Presentación del Posdoctorado en Diseño de la Universidad de Palermo.

18:30 Brindis de recepción (Actividad con invitación). Sede Cabrera 3641

Reconocimientos a Invitados de Honor:

Rafael Vivanco (Perú), **Claudio Márquez** (Argentina), **Mabby Autino** (Argentina) y **Julius Wiedemann** (Brasil)

> MARTES 30 DE JULIO DE 2019. Sede Mario Bravo 1050

Desarrollo del X Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño: 504 Ponencias en 63 comisiones en dos turnos, Mañana: 9.30 a 13:00 y Tarde: 14:00 a 17.30 hs.
Ver todas las Ponencias en la Agenda del Congreso (Impresa y digital)

9:30 Presentaciones Turno Mañana del Congreso: 272 ponencias en 34 comisiones (hasta las 13:00 hs.)

12:30 Firma de Acuerdos Bilaterales (6º piso - Aula Magna, hasta las 14:00 hs.)

14:00 Presentaciones Turno Tarde del Congreso: 229 ponencias en 29 comisiones (hasta las 17:30 hs.)

17:00 Sesiona el Plenario Fundacional del Comité Académico Internacional del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (Mario Bravo 1050 - 6º piso - Aula Magna)
(Actividad exclusiva para miembros, requiere de invitación)

> MIÉRCOLES 31 DE JULIO. Sede Mario Bravo 1050

10:00 Entrega de certificados de Asistencia (hasta las 13:00 hs.)

10:00 Cierre de la X Edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño y del IV Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño.

10.30 Reconocimientos 2019

A la Trayectoria en Diseño:

- **Mercedes Martínez González** (México) – Escuela Nacional de Estudios Superiores (ENES), Unidad Morelia, UNAM-Universidad Nacional Autónoma de México.
- **Camilo Páez Vanegas** (Colombia) - Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- **Young Hwan Pan** (Corea del Sur) – Kookmin University.

A Nuevos Miembros del Comité Académico Internacional del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2019: **Eugenia Álvarez Saavedra** (Chile), **Nicolás Amoroso Boëlcke** (México), **Ángela Esther Aranda de Monjau** (Argentina), **Re-nato Bertão** (Corea del Sur), **Maria Bernardita Brancoli Poblete** (Chile), **Ana Cravino** (Argentina), **Rosana Leonor González** (Argentina), **Eduardo Hipogrosso** (Uruguay), **Juan Diego Moreno Arango** (Colombia), **Jorge Eduardo Pokropek** (Argentina), **Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza** (Perú), **Fernando Rosellini** (Argentina), **Carlos Roberto Soto Mancipe** (Colombia), **Edward Venero Carrasco** (Perú), **Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel** (México).

11:00 Conclusiones de las Comisiones del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2019.

12:30 Master Class, Invitado de Honor: Norberto Chaves.

14:00 El Futuro del Diseño

Panel de Debate Posgrado (Hasta las 17:00 hs.):

Younghwon Pan (Corea del Sur); **Re-nato Bertão** (Brasil); **Luján Cambariere** (Argentina); **Andrea Saltzman** (Argentina); **Mercedes Martínez** (México); **Susana Finquelievich** (Argentina) y **Almir Mirabeau da Fonseca Neto** (Brasil)

14.00 Grabación de las conclusiones del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2019.
(Sede: Jean Jaurès 932 - 2º piso)

> JUEVES 1 DE AGOSTO

14.00 Defensa de Tesis del Doctorado en Diseño de Universidad de Palermo (SUM, Mario Bravo 1050):

Flavio Bevilacqua: "La operación de diseño y fabricación digital a la luz de la teoría de la individuación.

Actas de Diseño es una publicación académica-profesional, impresa y digital, de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (Buenos Aires, Argentina), que se edita semestralmente desde agosto del 2006. La coordinación y edición de esta publicación está a cargo del Encuentro Latinoamericano de Diseño, y es supervisada y arbitrada por el Comité de Arbitraje del Foro de Escuelas de Diseño.

Actas de Diseño [ISSN 1850-2032] se edita bajo la convalidación del CONICET / CAICYT y está incluida en el Directorio y Catálogo de Latindex, Nivel 1 Superior de Excelencia.



INSTITUCIONES EDUCATIVAS QUE ACOMPAÑAN LA SEMANA INTERNACIONAL DE DISEÑO EN PALERMO 2019

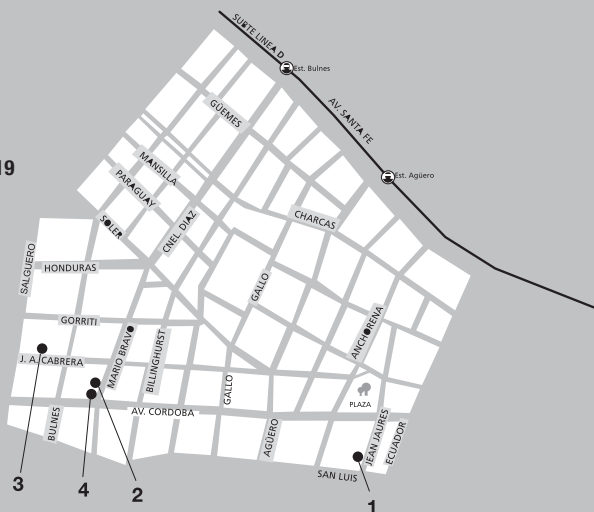
Las instituciones adheridas al Foro de Escuelas de Diseño acompañan académicamente todas las ediciones de la Semana Internacional de Diseño en Palermo Ver más información: www.palermo.edu/encuentro ---> Auspicios

MAPA DE SEDES



1. Sede del XIV Encuentro Latinoamericano de Diseño 2019
2. Sede del X Congreso de Enseñanza
3. Sede de la Cumbre de Emprendedores

1. Jean Jaurès 932
2. Mario Bravo 1050
3. Cabrera 3641
4. Av. Córdoba 3501 (esq. Mario Bravo)
Centro de Informes



INTRODUCCIÓN

El X 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 370 instituciones educativas de Iberoamérica, e integra la Agenda del XIV 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 atención a las actividades de su interés.

INSCRIPCIÓN | ACREDITACIÓN | CERTIFICADOS | ACTAS DE DISEÑO

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 XIV 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 29 de julio de 11:00 a 17:00 hs en la sede de Mario Bravo 1050 (Planta baja). En el caso de ser ponente 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 misma sede el día martes 30 de julio a partir de las 9:00 hs. (se acreditará sólo casos especiales). Se recomienda acreditarse a tiempo antes del comienzo del Congreso a efectos evitar largas esperas que puedan demorar el ingreso a las sedes y a las actividades.

Certificados

Los certificados para asistente y ponentes del Congreso se entregarán el miércoles 31 de agosto de 10 a 13hs en la sede de Mario Bravo 1050. Para esto es necesario presentar la credencial que recibió al acreditarse en el evento.

Publicación de textos en Actas de Diseño

En el libro Actas de Diseño número 28 y 29, 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 ponencias y actividades que han sido dictadas tanto en el XIV Encuentro Latinoamericano de Diseño como en el X Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño.

CORREOS ELECTRÓNICOS DEL CONGRESO

Cualquier consulta sobre la organización del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño contactarse con **Maria Victoria Mangiantini**: congreso.palermo@gmail.com

Otros e-mails importantes de contacto: **Publicación Actas de Diseño**: actasdc@gmail.com

Contactarse con Adrián Jara para: **Vínculos Internacionales**: vinculos.palermo@gmail.com / vinculosinternacionalesdc@palermo.edu

Foro de Escuelas de Diseño: foro.de.esuelas@gmail.com

Comisión Latinoamericana de Posgrado: comisionposgradosc@palermo.edu

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. Todas se presentan el días martes 30 de julio en la sede Mario Bravo 1050 desde las 9:30 a 17:30hs.

Comisiones del Congreso y aulas:

PEDAGOGÍA DEL DISEÑO

> Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [A] - [Piso 2 - Aula 4] Mañana.....	p. 7
> Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [B] - [Piso 2 - Aula 4] Tarde.....	p. 8
> Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [C] - [Piso 2 - Aula 5] Mañana.....	p. 9
> Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [D] - [Piso 2 - Aula 5] Tarde.....	p. 10
> Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [E] - [Piso 2 - Aula 7] Mañana.....	p. 12
> Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [F] - [Piso 2 - Aula 7] Tarde	p. 13
> Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [G] - [Piso 3 - Aula 1] Tarde.....	p. 14
> Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [H] - [Piso 3 - Aula 1] Mañana.....	p. 15
> Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [I] - [Piso 3 - Aula 4] Mañana.....	p. 16
> Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [J] - [Piso 3 - Aula 4] Tarde.....	p. 17
> Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [K] - [Piso 3 - Aula 7] Mañana.....	p. 18
> Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [L] - [Piso 3 - Aula 7] Tarde.....	p. 19
> Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [M] - [Piso 3 - Aula 9] Tarde.....	p. 21
> Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [N] - [Piso 3 - Aula 10] Mañana.....	p. 22
> Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [O] - [Piso 5 - Aula 9] Tarde	p. 23
> Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [A] [Piso 4 - Aula 3] Mañana.....	p. 24
> Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [B] [Piso 4 - Aula 3] Tarde.....	p. 25
> Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [C] [Piso 3 - Aula 2] Tarde.....	p. 27

> Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [D] [Piso 5 - Aula 9] Mañana	p. 28
> Calidad Educativa y Evaluación [A] [Piso 2 - Aula 3] Mañana.....	p. 28
> Calidad Educativa y Evaluación [B] [Piso 2 - Aula 3] Tarde.....	p. 30

CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS Y NEGOCIOS

> Mercado y Gestión del Diseño [A] [Piso 2 - Aula 1] Mañana	p. 31
> Mercado y Gestión del Diseño [B] [Piso 2 - Aula 1] Tarde.....	p. 32
> Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [A] [Piso 6 - Aula 6] Mañana.....	p. 33
> Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [B] [Piso 6 - Aula 6] Tarde	p. 35

FORMACIÓN PARA UN DISEÑO INNOVADOR Y CREATIVO

> Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [A] [Piso 5 - Aula 5] Mañana.....	p. 36
> Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [B] [Piso 5 - Aula 5] Tarde.....	p. 37
> Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [C] [Piso 3 - Aula 2] Mañana.....	p. 38
> Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales [A] [Piso 4 - Aula 5] Mañana.....	p. 39
> Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales [B] [Piso 4 - Aula 5] Tarde	p. 40
> Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales [C] [Piso 2 - Aula 2] Mañana	p. 41
> Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales [D] [Piso 3 - Aula 9] Mañana	p. 43
> Innovación Cultural [A] [Piso 3 - Aula 11] Mañana	p. 44
> Innovación Cultural [B] [Piso 3 - Aula 11] Tarde	p. 45
> Innovación Cultural [C] [Piso 5 - Aula 1] Mañana	p. 46
> Innovación Cultural [D] [Piso 5 - Aula 1] Tarde	p. 47
> Estudios Artísticos [A] [Piso 3 - Aula 3] Mañana	p. 48
> Estudios Artísticos [B] [Piso 3 - Aula 3] Tarde	p. 49
> Estudios Artísticos [C] [Piso 5 - Aula 4] Mañana	p. 51
> Estudios Artísticos [D] [Piso 3 - Aula 10] Tarde	p. 52

INVESTIGACIÓN Y POLÍTICA EDITORIAL

> Investigación. Metodología y Técnicas [A] [Piso 5 - Aula 2] Mañana	p. 53
--	-------

> Investigación. Metodología y Técnicas [B] [Piso 5 – Aula 2] Tarde.....	p. 54
> Investigación. Metodología y Técnicas [C] [Piso 5 – Aula 3] Mañana.....	p. 55
> Investigación. Metodología y Técnicas [D] [Piso 5 – Aula 3] Tarde	p. 56
> Investigación. Metodología y Técnicas [E] [Piso 4 – Aula 1] Tarde.....	p. 57
> Docentes Investigadores [A] [Piso 4 – Aula 2] Mañana.....	p. 29
> Docentes Investigadores [B] [Piso 4 – Aula 2] Tarde	p. 29
> Estudios Académicos, Publicaciones y Política Editorial [A] [Piso 5 – Aula 4 Tarde]	p. 60
> Doctorado en Diseño [A] [Piso 2 – Aula 9] Mañana	p. 61
> Doctorado en Diseño [B] [Piso 2 – Aula 9] Tarde.....	p. 62

SUSTENTABILIDAD Y ECODISEÑO EN LA ENSEÑANZA

> Diseño, Medioambiente y Ecología [A] [Piso 2 – Aula 11] Mañana	p. 29
> Diseño, Medioambiente y Ecología [B] [Piso 2 – Aula 10] Mañana	p. 29
> Diseño, Medioambiente y Ecología [C] [Piso 2 – Aula 11] Tarde	p. 29
> Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje [A] [Piso 2 – Aula 2] Tarde	p. 29

IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO

> Observatorio de Tendencias [A] [Piso 2 – Aula 12] Mañana.....	p. 29
> Observatorio de Tendencias [B] [Piso 2 – Aula 12] Tarde.....	p. 29
> Identidades Locales y Regionales [A] [Piso 4 – Aula 6] Mañana.....	p. 29
> Identidades Locales y Regionales [B] [Piso 2 – Aula 6] Tarde.....	p. 29
> Identidades Locales y Regionales [C] [Piso 2 – Aula 6] Mañana.....	p. 29
> Identidades Locales y Regionales [D] [Piso 4 – Aula 4] Tarde.....	p. 29
> Identidades Locales y Regionales [E] [Piso 4 – Aula 1] Mañana.....	p. 29
> Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía [A] [Piso 6 – Aula 5] Mañana.....	p. 29
> Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía [B] [Piso 6 – Aula 5] Tarde.....	p. 29
> Ponencias no presenciales	p. 77

Las ponencias están ordenadas por comisiones:

PEDAGOGÍA DEL DISEÑO

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno mañana: 9:30 a 13 hs. | Piso 2 - Aula 4

1. Estrategias de Enseñanza en el Campo del Diseño Morfológico

Irma Soledad Abades [Facultad de Arquitectura Universidad Abierta Interamericana - Argentina]

El propósito del presente trabajo consiste en exponer experiencias realizadas en el aula de la asignatura Morfología -2do año- en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Abierta Interamericana, Sede Bs. As explicando estrategias de enseñanza aplicadas al diseño morfosintáctico y reflexiones sobre los resultados obtenidos. La enseñanza del diseño en el campo morfológico implica sumergirse en procesos de búsqueda que conllevan la concepción de la forma y en el transcurrir de los mismos indagar acerca de posibles modos generativos, analizar consistencias y sintaxis, proponer transformaciones y asignar significados, colocando en el eje de este andamiaje al sujeto del aprendizaje.

2. Prototipar-se: Una aproximación a realidades complejas

Jeimy Johana Acosta Fandiño [Universidad de Ibagué - Colombia]

La educación en diseño ha dado giros epistémicos que ingresan en campos inexplorados y dialogan con otras formas de interpretar el mundo en el que vivimos. Esta ponencia dará cuenta de una experiencia educativa de formación superior que relaciona el pensamiento en diseño y el pensamiento sistémico. Ésta, ha permitido explorar problemas sociales regionales a través los procesos de conceptualización en diseño, específicamente, el prototipado, el cual permitió entender formas de aprendizaje desde el senti-pensar-actuar que implican lo que hemos definido "prototipar-se" y que da cuenta del momento en que los estudiantes logran comprender, en vida cotidiana, realidades complejas.

3. Estrategias pedagógicas para el aprendizaje y enseñanza del diseño interactivo

Camila Afanador-Llach [Florida Atlantic University - Colombia]

En esta ponencia se discuten oportunidades pedagógicas para la enseñanza y aprendizaje del diseño interactivo en programas de diseño gráfico y comunicación visual. Con la integración de diferentes conceptos, principios y prácticas al proceso de aprendizaje se busca enriquecer las experiencias de los estudiantes durante la creación de proyectos de diseño interactivo. Desde una mirada interdisciplinaria y con la inclusión de principios de accesibilidad y diseño universal en el

proceso de diseño, se discuten competencias prácticas y responsabilidad ética en la enseñanza del diseño interactivo.

4. El futuro del diseñador de la cultura visual

Nora Karina Aguilar Rendón [Universidad Iberoamericana - México]
Derivado del proceso de diseño del nuevo plan de estudios, se identificó que la economía y que las demandas laborales globales exigen perfiles que aún no existen en las universidades. La currícula es una meta-discurso, una utopía que brinda un perfil para formar a los nuevos diseñadores de la cultura visual. Se propone que el nuevo perfil esté basado en capabilities para una mejora al entorno social. El concepto de capabilities está dirigido a la vida personal en un ambiente de libertad, es decir un individuo que puede construir su propia trayectoria laboral.

5. El aula como espacio de Intercambio. Enseñanza basada en proyecto desde la mirada del alumno

Sebastian Javier Aguirre | Juan Ramón Ayala Nunes | Ignacio Ariel Herrero [Escuela de Artes Aplicadas Lino E. Spilimbergo - Argentina]

La posibilidad de compartir el aula como espacio de aprendizaje mutuo clarifica el enfoque pedagógico. En diversas asignaturas proponemos el proceso de aprendizaje basado en proyecto enfocado desde las expectativas diagnosticadas y la posibilidad de contar con ayudantes de cátedra que enriquecen la mirada. Es aquí y con ellos que la enseñanza en Diseño propone nuevos desafíos donde el rol del alumno en sus diferentes matices evidencian un hacer cargado de singularidades y visiones que resultan significativas en un espacio de aprendizaje mancomunado y colectivo.

6. Diseño Industrial y las Ciencias Sociales. Complejidad e incertidumbre en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Fabiana Agosto | Alejandra Silvina Ochoa Saad [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Este trabajo retoma algunas experiencias en la enseñanza de Asignaturas de Ciencias Sociales en la carrera Diseño Industrial de la FAUD, en la UNC. En ella se identifican diferentes situaciones a resolver en una población masiva y heterogénea de estudiantes que ingresan con un perfil técnico productivo, ávidos del desarrollo de prácticas y experiencias innovadoras, pero con algunas debilidades en el análisis crítico y la construcción de un lenguaje de expresión abstracta, poniendo en evidencia la necesaria integración e interdisciplinariedad como ejercicio fundamental, que la currícula no logra potenciar en la formación de Diseñadores industriales.

7. De lo simple a lo complejo: Estrategias de diseño para la promoción de la cultura científica

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

En el marco del proyecto "Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza

del arte y el diseño" (FADU-UNL), esta propuesta pretende aportar algunas reflexiones que emergen en el cruce entre Ciencia, Diseño y Didáctica para la promoción de la cultura científica a través de propuestas didácticas destinadas a diferentes colectivos de la sociedad que no son especializados. En tal sentido, el aporte del Diseño de la Comunicación Visual resulta clave para transponer un contenido de saber científico en objeto de enseñanza a partir de estrategias narrativas que suponen el pasaje desde lo simple hacia lo complejo, desde lo conocido y hacia lo desconocido (Bruner, 1997).

8. Jogos e construções colaborativas como estratégia pedagógica para o ensino de conteúdos teóricos em design

Giselle Safar | Regina Álvares Dias [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

Este trabalho resulta de uma série de experiências realizadas na disciplina História e Análise Crítica da Arte e do Design, envolvendo alunos dos primeiros períodos dos cursos de design, com o objetivo de testar o conceito de jogos e construções colaborativas como ferramenta didática em conteúdos teóricos. Os resultados indicaram que o uso de tais ferramentas tornou o diálogo entre a disciplina e os estudantes mais dinâmico, obteve maior envolvimento crítico dos alunos, proporcionou maior retenção dos conteúdos e ofereceu indicadores mais abrangentes para a avaliação do processo de ensino aprendizagem das turmas.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [B]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17:30 hs. | Piso 2 - Aula 4

9. Sintaxis visual

John Alfredo Arias Villamar [Universidad de Guayaquil - Ecuador]
El corpus académico del diseño gráfico; y, la comunicación visual, se enmarcan en procesos de experimentación, en cuanto a sintaxis de la imagen, ya sea de forma análoga, como también digital; sin embargo, amerita indagar nuevas alternativas que promuevan la materialización de propuestas visuales, e integrarlos en el proceso de enseñanza aprendizaje. La innovación educativa en una arista que exige evolución, en lo que respecta a resolución de problemas, genera relevancia en los procesos; y, ayuda a interpretar mejor las variables en cuanto a necesidades.

10. O desenvolvimento de um e-book por alunos do ensino superior

Marcelo Baêta | Stella Maria Peixoto De Azevedo Pedrosa [Universidade Estácio de Sá - Brasil]

As Tecnologias digitais podem ser um importante suporte pedagógico para a educação. O presente estudo tem por objetivo analisar implicações do uso das tecnologias digitais, mas especificamente da

construção de um e-book interativo por alunos do ensino superior, utilizando-se de técnicas de gamificação, no processo ensino-aprendizagem como uma proposta pedagógica em um curso de Graduação Tecnológica em Design Gráfico.

11. A construção do conectivo: relato de prática aplicada ao ensino do partido projetivo em design de interiores

Rebecca Bandeira Rods | Yane Diniz Omaia | Larissa Santos

[Instituto de Educação Superior da Paraíba - IESP - Brasil]

Sob a perspectiva da relação do conceito projetivo com o desenvolvimento dos processos de ideação e execução de projetos de interiores, a proposta visa apresentar um relato de participação na CASACOR PARAÍBA - mostra que promove a apresentação de tendências de arquitetura, design de interiores e paisagismo. Este relato tem por objetivo refletir acerca do ensino do design de interiores, na concepção de ambientes com caráter experiencial, pelo viés da experiência orientada ao usuário. Da vivência aqui relatada, foram participantes docentes e discentes do Curso Superior de Tecnologia em Design de Interiores do Instituto de Educação Superior da Paraíba - IESP.

12. El trabajo profesional de un producto audiovisual

Nestor Adrian Borroni | Rebecca Isabel Ponce Cepeda [Argentina]

Los alumnos conjuntamente con su profesor contarán la experiencia de trabajar en forma profesional dentro del ámbito del aula para la realización de su producto audiovisual. Desde el comienzo se plantea la distribución de las tareas para que cada alumno, conjuntamente con su profesor para asumir la responsabilidad en su rol. Que mejor forma de saber cómo funciona dicha experiencia siendo explicado por los propios protagonistas.

13. Desafíos y resultados en el proceso creativo de diseño de motion graphics

María Cecilia Brarda [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

En el curso de Posgrado de Motion Graphics Design impartido en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral desde el año 2012, los estudiantes desarrollan un trabajo práctico multidisciplinario complejo con una propuesta narrativa y estética que debe sostenerse en el espacio-tiempo del diseño audiovisual. Este desafío conlleva a resultados valiosos e inesperados por parte de los estudiantes. Reflexionar sobre las prácticas meta cognitivas en el planteo del proyecto interdisciplinario para comprender cómo se genera el conocimiento proyectual en este campo, es uno de los objetivos de esta conferencia.

14. Projetando com jogos de montar e com Gramática da Forma

Frederico Braida [Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil]

No processo de projeto, uma das etapas em que os projetistas apresentam maiores dificuldades é na concepção formal. Portanto, esta conferência tem por objetivo discutir o uso de jogos de montar como recurso didático para o ensino de projeto (de design), sobretudo para

a concepção da forma. Adota-se como fundamentação teórica a Gramática da Forma (Shape Grammar) como metodologia e teoria formalista de suporte para a utilização dos jogos. Observa-se que os jogos possuem um grande potencial didático para o campo do design, pois podem ser utilizados em um ambiente lúdico e descontraído, propício para o exercício da criatividade, tão demandada aos projetistas.

15. La Enseñanza de la Sociología como aporte disciplinar a la Carrera de Diseño Industrial

Graciela Beatriz de Cara | Celina Bustos [Universidad Nacional de San Juan - Argentina]

La Sociología realiza aportes a disciplinas referidas al hombre; contribuye al Diseño Industrial y Gráfico con consideraciones específicas como: categorías y lógicas de pensamiento que abordan la realidad dinámica con un sentido reflexivo y crítico, de grupos sociales con necesidades y estilos de vida diferentes dentro del conjunto en general. Permite reconocer la influencia de escuelas contemporáneas y las dimensiones ocultas de sentido común dentro de un determinado contexto.

16. Estrategias de diseño morfogenéticas por medio de la biomimética

Chi Muñoz Kazmy [Universidad de Monterrey - México]

Metodología pedagógica para diseñadores, con enfoque en la morfogénesis a través de la biomimética, como respuesta a los retos actuales de la problemática mundial. Desarrollada en un marco referencial de casos de estudio aplicados dentro del ámbito académico de disciplinas de diseño. Por medio del método de la Investigación Participativa y de la experimentación, se plantean parámetros para la exploración, analizando la respuesta que los organismos de la naturaleza dan al enfrentarse a retos de sobrevivencia y que por medio de su morfología les es posible resolverlo para así emular y aplicar la respuesta a un diseño.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [C]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno mañana: 9:30 hs. a 13 hs. | Piso 2 - Aula 5

17. Ciclo de asignatura

Carlos Caram [Universidad de Palermo - Argentina]

La Facultad de Diseño y Comunicación rediseñó las cursadas para todas sus asignaturas. Este formato denominado "Ciclo de asignatura" reestructuró los tiempos, las evaluaciones, las estrategias y el enfoque de manera que el proyecto de cada asignatura ocupe el lugar central en el uso de los tiempos y los recursos. El proyecto es una tarea, un instrumento de evaluación y un recurso pedagógico al mismo tiempo y permite generar evidencias de aprendizaje, reflexión y proyección profesional.

18. A fotografia aplicada ao ensino do design de interiores como processo de sensibilização projetiva

Rebecca Bandeira Rods | Flavia Giangulio Taveira | Paulo José Rossi [Instituto de Educação Superior da Paraíba - IESP - Brasil]

Poética do lar é uma atividade pedagógica desenvolvida na disciplina de projeto de interiores residenciais, do curso de Design de Interiores do Instituto de Educação Superior da Paraíba - IESP. A atividade consiste no emprego da fotografia como possibilidade de viver o espaço e construir uma narrativa a respeito da história e da memória de sua própria casa. O objetivo é promover uma espécie de sensibilização no processo projetivo, a saber, fomentar um auto-despertar dos sentidos levando o aluno a perceber o espaço de modo mais amplo (sonoro, tátil, visual, gustativo, olfativo) e mais poético sem, entretanto, dissociar a técnica projetiva das aspirações humanas.

19. Propuesta pedagógica interdisciplinaria planteada como proyecto de extensión

Silvia Brusa [Facultad de Arte Y Diseño - Argentina]

La propuesta pedagógica se pensó para el Taller Proyecto II de la Tecnicatura de Diseño de Interiores y la Tecnicatura de Diseño Gráfico de la Escuela L. E. Spilimbergo. Con la intención de acercarnos a un proyecto de extensión que beneficiara a la comunidad institucional en este caso, se planteó trabajar en un espacio institucional actualmente con un uso poco definido que hace unos años se decidió destinarlo como espacio de encuentro, estudio, etc. para los estudiantes de nuestra Institución. Se propuso a los estudiantes que a partir de esta idea realizaran una opción que optimice y mejore las posibilidades del espacio en función de un análisis más exhaustivo de sus posibilidades.

20. Protocolos para la prevención de accidentes en el laboratorio de diseño industrial

Jonathan Mauricio Camberos Bustos [Colombia]

El objetivo del proyecto fue capacitar a la comunidad de la Universidad Nacional de Colombia, en la implementación de dos protocolos de SST para los procesos de torneado y corte con sierra a partir del aprendizaje basado en el juego. La estructura metodológica para la realización de este proyecto de investigación, se desarrolló en 5 fases principales: desde el diagnóstico del espacio y el desarrollo de modelos de comprobación, hasta la implementación con un grupo de estudiantes.

21. Rediseño de Identidad Complejo Ecológico Municipal - Saenz Peña, Chaco

Héctor A. Canteros [Universidad de la Cuenca del Plata - Argentina]

En esta ponencia presentaremos el trabajo de los alumnos de primer año de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia de la Universidad de la Cuenca del Plata, Sede Saenz Peña (Chaco), sobre las propuestas de rediseño de identidad del Complejo Ecológico Municipal de esta ciudad. Los trabajos se presentaron como trabajos inte-

gradores finales de las cátedras de Taller de Diseño I y de Informática aplicada al Diseño I.

22. Cómo educar a los nativos digitales

Lisette Chaudary [Venezuela]

El concepto de nativo digital se refiere a todas aquellas personas que nacieron en la era digital. El siguiente espacio es oportuno para brindar una serie de alternativas accesibles y con resultados inmediatos para reeducar a estos nativos. Se oportuna beneficios pedagógicos en el contexto académico y laboral, implementando el desarrollo de oportunidades tecnológicas en consecuencia de la división digital que tanto nos aqueja.

23. La maqueta para pensar los modos de aproximación al conocimiento

Marisa Cubalo [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

El trabajo se propone volver la mirada sobre la propia práctica, en el ámbito del taller de proyecto arquitectónico, haciendo énfasis en el rol de la maqueta y analizando los aportes de esta herramienta como soporte que posibilita la concreción de una idea durante la enseñanza del proyecto arquitectónico. Considerando las herramientas que posibilitan la explicitación del conocimiento y la externalización de conceptos e ideas, se intentará profundizar, en términos de materiales de enseñanza, sobre las potencialidades de la maqueta como dispositivo que puede dar cuenta de los procesos cognitivos puestos en juego durante las fases proyectuales (Romano, 2015).

24. CASA: A poética do espaço em projetos audiovisuais em design

André de Freitas Ramos [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

O artigo apresenta a disciplina de Midia Digital I do Curso de Comunicação Visual/Design da UFRJ, destacando os trabalhos desenvolvidos pelos alunos a partir de uma reflexão sobre o conceito de "casa" fundamentado no capítulo intitulado "A casa. Do porão ao sótão. O sentido da cabana" do livro A poética do Espaço de Gaston Bachelard. A discussão trata daquilo que entendemos como casa e que perpassa a noção de tempo, abrangendo presente, passado e futuro em um sítio mnemônico. Associando a poética do espaço com sua própria vivência, os alunos desenvolveram uma obra audiovisual. Será apresentada a disciplina, seu plano de aulas e trabalhos desenvolvidos pelos alunos.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [D]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17:30 hs. | Piso 2 - Aula 5

25. Propuesta de transformación sustantiva a los currículos de los programas académicos

Viviana Marcela Corredor Gómez [Universidad ECCI - Colombia]

Los currículos actuales de los programas Diseño de Modas descuidan una población importante en la sociedad, que requiere atención prioritaria para poder satisfacer unas necesidades específicas o llegar a dar solución a un problema relacionado con el vestuario en colectivos, tales como discapacitados, población vulnerable, de bajos recursos, trabajadores de fábricas, entre otros.

26. Sistema de cartas afectivas para el desarrollo intuitivo de perfiles: recursos didácticos para el diseño

Sergio Donoso / Mitzi Vielma [Universidad de Chile - Chile]

Hemos desarrollado un sistema de cartas basadas en imágenes y palabras afectivas que son capaces de estimular la mente para desencadenar procesos pre cognitivos donde la intuición permite la construcción de perfiles de usuarios. Se pretende estimular las imágenes arcaicas del inconsciente colectivo residentes en la mente para construir hipótesis de perfiles de personas, basadas en los comportamientos arquetípicos. Proponemos este sistema como un recurso didáctico para la enseñanza del diseño, complementario al trabajo de campo, que facilite la creación de personajes hipotéticos mediante la elaboración de narrativas, tendientes a la generación de respuestas sorprendentes.

27. Estrategias lúdicas y narrativas transmedia en la enseñanza del diseño

Valeria Drellichman / Sofía Alamo / Facundo Colantonio / Durgan A. Nallar [Universidad Maimónides - Argentina]

Desde la Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial de la Universidad Maimónides se desarrolló una investigación cuyo objetivo fue indagar el potencial pedagógico de las estrategias de game design en el análisis y la creación de universos transmedia para la enseñanza del diseño. Utilizando metodologías mixtas se plantearon a los alumnos de tres niveles la realización de trabajos prácticos que retomaron estas estrategias en cuatro asignaturas. Luego se realizaron entrevistas en profundidad para indagar el desarrollo de competencias transmedia. Esta propuesta incluyó un cambio de dinámica de clase y los estudiantes se vieron incentivados a abordar los trabajos con una nueva perspectiva.

28. Metodología Visual para Gastronomía

Bárbara Emanuel [Universidade Federal Fluminense - Brasil]

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de uma disciplina sobre metodologia visual para alunos de graduação em Gastronomia na Universidade Federal do Rio de Janeiro. O objetivo principal da disciplina é introduzir conceitos de metodologia e percepção visual e sua importância no processo de construção de imagens, de modo a contribuir para sua aplicação na prática profissional da Gastronomia. A metodologia de ensino inclui aulas teóricas e práticas, com exer-

cícios analíticos e propositivos a partir de conceitos discutidos. As discussões teóricas são baseadas em exemplos práticos, incluindo composições gastronômicas que explicitam a presença de aspectos visuais no preparo de pratos.

29. Estrategias pedagógicas: El meme como recurso para la enseñanza y aprendizaje

Héctor Patricio Escudero Goldenberg [Universidad Tecnológica de Chile, Inacap. Sede Iquique. - Chile]

Los estudiantes, académicos, instituciones y los paradigmas educacionales, han debido adaptarse al rápido desarrollo tecnológico, y a todo lo que representa. Esta exposición, busca presentar al meme como una herramienta académica novedosa y efectiva para la transmisión bilateral de conocimiento entre académicos y alumnos, lo que descubre una visión progresiva del modelo educacional y la necesidad de adecuarse a los estándares que definen la Sociedad del Conocimiento. Esta es una invitación a los académicos a enseñar desde la innovación, utilizando un recurso poco convencional.

30. Diseño de experiencias y estrategias de enseñanza: el hecho fotográfico como metáfora del proyecto

Estefanía Alicia Fantini / Mariana Torres Luyo [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

El presente trabajo se centra en la posibilidad de reflexionar acerca del concepto de "diseño de experiencias" como estrategia potente para la enseñanza del diseño de comunicaciones visuales. En relación con ello, se propone analizar el acto fotográfico como dispositivo que habilita un conocimiento generativo (Dewey, 1938 [1958]) es decir, aquel capaz de conectar profundamente la experiencia educativa con impresiones y evocaciones futuras. Con este propósito, focalizamos en la construcción de una metodología que nos permite analizar el hecho fotográfico con perspectiva didáctica y concebirlo como síntesis que condensa toda la complejidad del proceso proyectual.

31. Gamificação e tecnologia como propostas pedagógicas no engajamento discente: o projeto *Commercium et Cognitionis*

Alexandre Farbiarz / Guilherme de Almeida Xavier / Cynthia Dias / Jackeline Farbiarz [Universidade Federal Fluminense - Brasil]

Na contemporaneidade, tem sido desafiador buscar acomodar os alunos, engajados nas novas mídias, em espaços que restringem sua autonomia. Neste contexto, aplicamos o Game Design como abordagem metodológica no projeto *Commercium et Cognitionis*, em uma proposta pedagógica de Gamificação cujo objetivo é alinhar tecnologia e prática docente de forma lúdica, implementando ferramentas pedagógicas interativas que valorizam o conteúdo didático, auxiliando e estimulando o aprendizado dos alunos. Os resultados indicam que, além da apropriação dos conteúdos programáticos, houve bom desenvolvimento das competências de autonomia, colaboração, responsabilidade, multimodalidade e criatividade.

32. Diseño de Información. Estrategias para la organización de la información

Sebastián Alejandro Gallo [UCES - Argentina]

El objetivo de este artículo es exponer –en especial para su aplicación en el aula– una propuesta que se pueda utilizar como herramienta para el desarrollo de una infografía, partiendo de una serie de pasos como una metodología de pensamiento de diseño de un proyecto. Para ello, nos hemos centrado en el diseño de información y en las infografías como piezas de visualización. Esta propuesta no es exclusiva de este tipo de piezas sino que es aplicable a cualquier proyecto de diseño.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [E]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 2 - Aula 7

33. La enseñanza del dibujo de la figura humana

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

Por su complejidad, la representación gráfica de la figura humana implica un gran desafío para el dibujante y ha sido desde siempre un tema fundamental para el diseñador. En esta ponencia se presenta una actividad pedagógica desarrollada en el marco de un curso opcional de dibujo, que fue concebido para estudiantes pertenecientes a distintas carreras vinculadas al diseño. Este formato permite profundizar en los conocimientos ya adquiridos en otros cursos regulares e incorporar el ensayo de modalidades alternativas. En la ponencia se desarrolla la metodología didáctica implementada en la actividad y se analizan algunos trabajos de estudiantes que participaron del curso.

34. Tópicos Transversais Interdisciplinares: Âncoras na formação em Design

Jackeline Farbiarz / Alexandre Farbiarz [Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - Brasil]

O sistema de avaliação para ingresso no Ensino Superior no Brasil apresenta critérios que exigem competências diferentes das básicas para a formação em Design. Com isso, a recepção ao aluno calouro requer o desenvolvimento de estratégias de ensino-aprendizagem que propiciem o desenvolvimento de habilidades básicas que o levem a questionar conceitos estabelecidos ao longo do Ensino Médio e a, por meio de vivências, estabelecer novas formas de pensar e agir sobre ensino-aprendizagem-profissão. Apresenta-se e discute-se aqui os Tópicos Transversais Interdisciplinares desenvolvidos no curso da PUC-Rio, como possibilidade concreta de potencializar competências e habilidades necessárias à formação.

35. MIP: Manual de instrucción para Prerensa

Ángela Ferrada [Universidad del Desarrollo - Chile]

El Manual de instrucción para Prerensa, es un material docente orientado a los alumnos de la carrera de diseño gráfico que guía la correcta preparación de originales para impresión. Este recurso cuenta con la experiencia de profesionales que actualmente se desenvuelven en diferentes imprentas y permite visualizar errores y soluciones a situaciones específicas que se dan en la industria. La necesidad nace de la observación de años de docencia en el área de las tecnologías gráficas en diferentes contextos de enseñanza aprendizaje, donde el tiempo destinado a las clases presenciales del ejercicio de prerensa es acotado y el contenido extenso para ser abordado e interiorizado en un semestre.

36. El Cuerpo y la Moda

Martina Fomes [Instituto Argentino de Moda Diseño y Estética sede Santa Fe - Argentina]

La reflexión gira en torno a la relación entre el cuerpo, la indumentaria y la moda partiendo desde el lugar del diseñador y el docente de diseño. Se analizará el origen de esta disociación, que se origina en el ámbito académico, y las consecuencias que genera en el mercado en cuanto a representación e inclusión.

37. Comportamento dos estudantes de universidade corporativa perante inovações em design

Acir Fortunato Paiva [Brasil]

Durante los entrenamientos de lanzamiento de nuevos productos en una universidad corporativa, los alumnos generan opiniones curiosas e inesperadas sobre formas, funciones, materiales, sensaciones y aspectos mercadológicos. Algunas formas aparentemente sin función, que pueden ser aerodinámicas, generan incomodidad e indagaciones en los momentos iniciales y en algunos casos necesitan un abordaje técnico más profundo. Compartimos a través de este texto nuestra experiencia con ese estimado público, que nos lleva a evaluar el desempeño del diseño. Palabras clave: Diseño, producto, enseñanza, aprendizaje, materiales.

38. O designer de interiores como intérprete do desejo do outro: relato de experiência

Ana Gelsemina Galafassi / Liege Bertolini Fasolo [Faculdade da Serra Gaúcha - FSG - Brasil]

O design se apresenta como teoria e prática interdisciplinar e, como tal, a experiência acadêmica integrando outros cursos, amplia possibilidades de reflexões e soluções mais adequadas na prática profissional. Design de interiores e psicanálise pertencem à diferentes campos de saber e prática, o que não impede que sejam pensados pontos de conexões possíveis e, que se produzem a partir da escuta do que cada campo tem a dizer. Pretende-se, neste trabalho, relatar uma experiência que aproximou alunos dessas disciplinas, oportunizando o entendimento de que a função do design excede a de uma profissão para constituir-se em intérprete do desejo do outro.

39. O design e a educação: Uma situação pendente

Marcio Esdras de Godoy / Débora de Oliveira Real / Juliana Vieira
[Universidade Nove de Julho - Brasil]

O objetivo deste artigo é mapear referencialmente o desenvolvimento do Design e sua atividade projetual como um exercício pedagógico no cenário da educação básica, visando propor reflexões abordando potencialidades provocadas por propriedades particulares do Design e que possam cooperar para um melhor aproveitamento desse recurso nas escolas. Assim, analisamos por meio do contexto deste artigo elementar que o Design contempla atributos particulares, os quais podem assessorar e potencializar a realização dos projetos na educação básica no contexto atual, que se mantém por vias engessadas tais que impedem os alunos a se desenvolverem de modo autônomo para causar real transformação social.

40. Diseño, comunicación y procesos de significación en la era digital

Martha Gutierrez [Universidad Autónoma de Queretaro - México]

El presente documento de reflexión propone aplicar algunas categorías semióticas pertinentes a la comprensión de la interacción con el diseño. Se trata de una aproximación a los procesos de interpretación en los cuales el diseño, sobre todo en la era digital, desempeña un papel comunicativo predominante gracias a su naturaleza y el contexto dónde ha venido gestándose y desenvolviéndose en las últimas décadas. En esta medida, el objetivo es esclarecer las condiciones iniciales que explican la experiencia interpretativa del diseño en la era digital y bajo el contexto de la cultura digital.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [F]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Tarde: 14 hs. a 17:30 hs. | Piso 2 – Aula 4

41. El Poder de Diseño Industrial Controlado por Jóvenes

Percy Hooper [North Carolina State University - Estados Unidos]

¿Pueden los niños tener un impacto económico en su comunidad a través de la práctica profesional del diseño industrial? La Academia de Innovadores de la Escuela Intermedia pretende probar que sí. Los participantes de sexto grado aprenden de los profesores universitarios las habilidades y los principios que se enseñan a los estudiantes universitarios en el currículo de Diseño Industrial. Compartiendo ideas, investigando, dibujando, construyendo y probando, estos jóvenes estudiantes crean invenciones nuevas, prácticas y dignas de patente. El proceso y el resultado son totalmente profesionales. Pero el entusiasmo contagioso es exactamente lo que cabría esperar de los niños de 12 años.

42. Curso interdisciplinario entre las carreras de Diseño

Anilu Lam [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La práctica consistió en el desarrollo de un curso interdisciplinario durante los semestres 2017-1 al 2018-2 en donde se trabajó en conjunto entre las especialidades de Diseño Industrial, Ing. Electrónica e Ing. Informática. El proceso se dió por medio de clases presenciales entre las 3 especialidades, y en donde los estudiantes formaron grupos interdisciplinario. Mediante el aporte de los conocimientos de cada especialidad se daría solución a un problema específico. Para las evaluaciones, se usaron rúbricas de co-evaluación entre los integrantes de cada grupo y rúbricas de evaluación de competencias transversales y habilidades genéricas otorgada por la PUCP.

43. Análisis curricular de los programas de Diseño Gráfico en Colombia

Gabriel Lasso / Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete [Universidad de Nariño - Colombia]

El currículo del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño vigente desde el año 2000, no ha sido objeto de investigación para analizar su pertinencia frente a la realidad de las transformaciones científicas, disciplinares, formativas, educativas y socio-culturales que en efecto repercutan de manera acertada en el impacto del programa y discusión académica de problemas relativos a la enseñanza del diseño. La investigación sugiere un enfoque cualitativo hacia un análisis curricular, además supone el análisis y reflexión de los contextos y perspectivas disciplinares, profesionales y educativas de los programas de Diseño Gráfico en Colombia y el mundo.

44. Habilidades blandas, Mentes despiertas

Cristina Amalia López / Paolo Bergomi [Argentina]

En el mundo real, las exigencias van más allá de recordar información, se necesita aprender a tomar decisiones y resolver en consecuencia. Los conocimientos que adquirimos deben ir más allá de los pasos a seguir para un resultado, ir más allá de los saberes motivados por las metas. El cerebro aprende cuando algo nos inspira, nos motiva, y nos lleva a la pasión, por eso las aulas creativas son el lugar ideal para aprender. Nuestras competencias sociales y habilidades blandas generan sinergia, mentes despiertas, con sueños para potenciar ideas, por eso proponemos un aprendizaje que incentive la capacidad de adaptación frente a los desafíos, alcanzando resultados significativos desde la transversalidad y resiliencia.

45. Enseñar a innovar

Hector Lopez Aguado [Centro de Investigaciones de Diseño Industrial, Universidad Nacional Autonoma de Mexico - México]

El trinomio para la enseñanza de la innovación La secuencia del proceso para la innovación está suficientemente documentada, pero ¿cómo lograr que un estudiante aprenda el proceso? Aunque intuitivamente puede entenderse lo que es la innovación, lograr que un alumno aprenda y domine el proceso, requiere de un planteamiento didáctico que tome en cuenta el ambiente, las prácticas y las personas involucradas, a través del cual se comprenda como adecuar

dichas variables a diferentes situaciones. En este trabajo se analiza como la interrelación entre estos elementos, condiciona los resultados de aprendizaje y la posibilidad de lograr que la innovación sea exitosa. Es necesario entonces que los espacios de enseñanza permitan el manejo de las variables mencionadas

46. Enseñanza tipográfica en carreras de Diseño

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

Enseñanza tipográfica en carreras de Diseño, surge como parte de un trabajo de investigación sobre Tipografía en Córdoba, como práctica y como producto, en las últimas tres décadas. Un relevamiento llevado a cabo entre 2015 y 2018, en diferentes instituciones de enseñanza superior y universitaria de Córdoba que dictan la Carrera de Diseño Gráfico, revelaron datos sobre el número de horas que se le dedica a la enseñanza tipográfica y el nivel de preparación de los estudiantes, que obligan a una reflexión sobre el espacio y el tiempo que se le otorga a esta disciplina como saber.

47. La Moldería en la Educación a distancia

Martha Maldonado [Argentina]

La Educación a Distancia tuvo su origen mediante cursos por correspondencia. Aparece como una forma de los países desarrollados de resolver el problema de educación de las minorías lejanas. Reflexiones en torno al aprendizaje a distancia. Ventajas y desventajas de la educación virtual y presencial. ¿Qué sucede en el aprendizaje de la Moldería a distancia? Requiere una plataforma de trabajo de simple manejo y atractiva, El alumno tiene que tener un espíritu emprendedor, creativo, disciplinado y con un alto grado de responsabilidad para completar un programa de moldería a distancia.

48. O ensino em design de moda como processo crítico e reflexivo

Caroline Manucelo Colpo [Universidade Franciscana - Brasil]

Este artigo é oriundo das disciplinas de Fundamentos Epistemológicos e de Ética, Democracia e Humanidades do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens com pesquisa em ensino da história da moda. Assim, o artigo tem como objetivo apresentar conceitos importantes para estudar a moda pelos seus vieses histórico e social como um dos elementos fundamentais no processo de um ensino crítico e reflexivo nos cursos de design de moda. Com isso, potencializar uma responsabilidade social aos estudantes estimulando a reflexão crítica em relação à compreensão da moda enquanto fenômeno social e não apenas mercadológica.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [G]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17:30 hs. | Piso 3 – Aula 1

49. Práctica intercátedra en diseño y producción audiovisual

Adolfo Marchesini [Facultad de Artes y Diseño - Universidad Nacional de Cuyo - Argentina]

Análisis y puesta en valor de los trabajos realizados y la metodología empleada en el abordaje de un ejercicio intercátedra realizado durante los años 2017/2018, entre las cátedras Audiovisual I, Artes y Diseño Digital y Producción Televisiva. Pertenecientes a la Tecnicatura Universitaria en Producción Audiovisual, de la Universidad Nacional de Cuyo.

50. Re-Diseñar/Enseñar

Mariela Alejandra Marchisio [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño UNC - Argentina]

Las acciones que surgen de Enseñar, Proyectar, Habitar se entrelazan, en interacciones que dividen/conectan a la vez que separan/unen. El desafío de pensar espacios, objetos y servicios donde cohabitamos todos los seres de este planeta, en donde logramos reconectar e incluirlos a todos constituye el desafío y meta a repensar en nuestros procesos de enseñanza del diseño. Este texto pretende abrir interrogantes en relación a estos desafíos, arriesga algunas respuestas tentativas, seguramente refutables porque fue escrito con el espíritu de instalar debates y re preguntas.

51. Veinte aportes innovadores a la Estrategia Pedagógica del Cursillo de Ingreso de Diseño Gráfico 2019 de la FAU-UNNE

Cinthia Noelia Mareco | Damián Exequiel Aquino | Fernando Gabriel Estévez | Juan Manuel Fernandez | Cintia Slobodiuk [Universidad Nacional del Nordeste - Argentina]

Análisis de las experiencias obtenidas por el grupo de tutores docentes en el cursillo de ingresantes de la carrera de Diseño Gráfico de la FAU - UNNE en los últimos años; y propuesta de una mejora en la estrategia, detallando veinte aportes agrupados en tres categorías: Metodología de Enseñanza, Fases estructurantes y Consolidando la pertenencia del Estudiante para con su nuevo entorno.

52. Diseña tu comida

Andrea Margozzini [DUOC UC - Chile]

¿Cómo logramos que el alumno se motive con lo que estudia y cómo se convierte en protagonista de su proceso formativo? Diseña tu comida, es una actividad en que los participantes deben trabajar en tres aspectos: el diseño de la comida o producto, del packaging y el diseño de la experiencia. A través de estos puntos se abarcan distintas dimensiones del aprendizaje de nuestros estudiantes, cumpliendo así la finalidad académica de esta instancia.

53. Ensinando sustentabilidade a partir de uma oficina pedagógica

Jordan Martins [Instituto Federal Sul-rio-grandense - Brasil]

No âmbito educacional em design, a articulação entre teoria e prática encontra na metodologia das oficinas pedagógicas um recurso oportuno para despertar o interesse e motivação de alunos a construírem

conhecimento a partir da ação e da reflexão. Este texto relata sucin-
tamente a experiência da aplicação de uma oficina de reciclagem
e reutilização de papel, oferecida na disciplina Materiais e Proces-
sos Produtivos, ministrada pelo autor, no sexto semestre do Curso
Técnico Integrado em Comunicação Visual, do IFSUL. O resultado
da oficina sugere ser essa técnica bastante eficaz na apreensão da
atenção, na motivação da aprendizagem e na assimilação de temas
importantes no ensino de design.

54. Aportes de las narrativas de espacio en el diseño de se- cuencias didácticas en los talleres proyectuales de la Facul- tad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Gabriel Leonardo Medina [Universidad de Buenos Aires - Argentina]
Proponemos retomar el concepto de narrativas de espacio para el di-
seño, armado y configuración de secuencias didácticas y guiones es-
paciales. Multiplicidad de entornos, estímulos visuales, sonoros entre
otros pueden conjugarse en un guión espacial visual que propone un
abordaje diferente a los procesos de enseñanza y experiencia en el taller.
Aplicaremos los conceptos de narrativas de espacio para el diseño de
secuencia didácticas a partir de la confección de guiones espaciales.
Con esta investigación buscamos ayudar a repensar la manera, la expe-
riencia, el lugar, en que momento y con quién aprenden los estudiantes.

55. De la materia a la representación gráfica

Ethel Carolina Mir Caula | Estela López [Facultad de Arquitectura,
Diseño y Urbanismo (FADU) - Uruguay]

Los ideales de la Bauhaus demostraron ser atemporales y aplicables
a la enseñanza pedagógica contemporánea. Tomamos entonces una
de las experiencias didácticas: Ejercicio Preliminar (Vorkurs) para en-
señar la representación gráfica, estudiando la materia y modificando
la forma de un objeto conocido. Este objeto, la resma de papel, es el
material de trabajo base, que transformaremos utilizando las compo-
siciones de la vanguardia de la Bauhaus. El alumno creará un nuevo
objeto y posteriormente su representación gráfica, para ello deberá
analizar y comprender esta nueva volumetría así poder representarla
en plantas y alzados.

56. Las Narrativas Transmedia como recurso en el diseño de material didáctico

Carla Montoya [Universidad Nacional de San Martín - Argentina]
Las narrativas transmedia se ha convertido en el centro de atención
de quienes crean y usan los medios. Los profesores universitarios
también necesitamos adaptarnos a esta ecología de los medios. En-
señar y aprender a través de este enfoque puede ser valioso para
enfrentar los desafíos de este siglo en la educación superior. Hoy en
día, el estudiante universitario no solo necesita un análisis crítico de
contenido mediático; este estudiante busca entender nuevos forma-
tos narrativos, crear nuevos contenidos, recombinarlos y compartirlos
en el ecosistema de medios. Para ello, podemos generar y diseñar
recursos didácticos innovadores usando narrativas transmedia.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [H]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 3 – Aula 1

57. Identificación Visual. Cultura y Percepción en la enseñan- za del diseño

Ana Sofia Miguel de Priego [Universidad Peruana de Ciencias Apli-
cadas (UPC) - Perú]

En esta ponencia abordaremos el recorrido que lleva el acto de ver,
es decir, desde que el objeto o luz ingresa a nuestro cerebro a tra-
vés de nuestros ojos. Para ello tomaremos de base lo planteado por
Aldus Huxley, sobre cómo vemos, para comprender el significado del
concepto de percepción. Nos basaremos en una de las teorías de la
que más ha ahondado en el tema, la teoría de la Gestalt. Luego ana-
lizaremos los principios de la misma y como la percepción nos lleva a
interpretar formas, signos y símbolos que nos ayudarían a entender el
significado del diseño, así como la importancia de crear símbolos que
sean fuente de cultura.

58. O processo de ensino-aprendizagem em projetos de con- clusão de curso utilizando a abordagem do design thinking

Almir Mirabeau | Bianca Martins [Instituto Europeo di Design IED
Rio - Brasil]

Essa palestra tem o intuito de apresentar os resultados obtidos atra-
vés da aplicação processo de ensino-aprendizagem em trabalhos de
conclusão de curso (projetos finais) de graduações de design utilizando
uma metodologia baseada na abordagem proposta pelo design thinking.

59. De consumidores a usuarios: desafíos para la enseñanza del Diseño

Isabel Molinas | María del Carmen Albrecht | Ignacio Riboldi [Uni-
versidad Nacional del Litoral - Argentina]

Desde una concepción de Diseño que hace foco en la experiencia y
aborda la práctica profesional en los contextos en los que se produce,
abordamos el análisis de un caso de estudio que da cuenta de las
decisiones estratégicas que se concretan en el Museo de la Cons-
titución Nacional (Santa Fe, 2018). La propuesta se centra en los
desplazamientos producidos en la enseñanza del diseño: desde un
enfoque disciplinar (diseño arquitectónico, de la comunicación visual,
industrial, de imagen y sonido, textil, etc.) a una perspectiva centrada
en el usuario, multidisciplinar y compleja.

60. Trabajo en equipo y evaluación: estrategias e instrumen- tos de autorregulación

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

Esta ponencia da cuenta de una experiencia para fomentar y eva-
luar el comportamiento emocional y social, así como el pensamiento
crítico, la metacognición y la autorregulación en alumnos de Diseño

Gráfico de la Universidad del Bío-Bío en Chile. El objetivo es el uso de estos recursos para la formación de un liderazgo enfocado en el desarrollo de competencias superiores en equipos, como la toma de decisiones y la resolución de problemas en sistemas complejos del ámbito social. La evaluación es considerada como una estimación de actitudes, porque el grupo valora y emite un juicio a partir de lo que observan en su proceso.

61. La enseñanza de la observación

Oswaldo Muñoz Peralta [Universidad de Chile - Chile]

Este trabajo trata acerca de la observación en diseño como recurso fundamental. En casi todas las escuelas de diseño existe consenso en que la observación es uno de los insumos esenciales para la enseñanza y la práctica del diseño, sin embargo, no existe una asignatura específica donde se enseñe. El concepto coloquial de observación que se tiene, no siempre es el que se condice con la observación de diseño. Existe consenso en que solo a partir de la observación se puede abordar el diseño en cuanto declara lo intrínseco del lugar, del acto, del espacio, del gesto, del artefacto.

62. Realización de un diccionario de términos de uso para el Diseño Gráfico

Carolina Muñoz Reyes [Universidad Católica Boliviana San Pablo - Bolivia]

A partir de la identificación de la necesidad presentada regularmente por estudiantes de diseño en relación al empleo incorrecto de conceptos así como a la dificultad y a la poca homogeneidad de los profesores al momento de explicar y definir tales conceptos, se busca desarrollar un léxico específico para el diseño gráfico; mismo que al tratarse de una disciplina híbrida, recuperará entradas de múltiples saberes y escuelas. La carga conceptual que todo estudiante de diseño debería manejar, deriva de forma directa en su desempeño y desarrollo profesional, que por las constantes actualizaciones que el diseño gráfico sufre, requiere de una constante revisión y actualización.

63. Impressão 3D e Fotografia: produção de uma câmera fotográfica pinhole como material didático para ensino de fotografia analógica

Rodolfo Nucci Porsani / Luiz Antonio Vasques Hellmeister / Laís Margadona / Ana Beatriz Pereira De Andrade [Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho Unesp - Brasil]

Este artigo é um relato de um projeto de uma câmera fotográfica pinhole open source. O processo inclui modificações, ajustes e aplicação como material didático na disciplina de Fotografia, no curso de Design da Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação (FAAC) - UNESP, campus Bauru, Brasil. O produto é destinado ao Laboratório de Fotografia da Universidade, com a finalidade de estimular os estudantes ao resgate das técnicas analógicas. Utilizou-se a prototipagem rápida de manufatura aditiva de baixo custo, popularmente conhecida como impressão 3D FDM/FFF homemade, para a produção do objeto.

64. Interdisciplinariedade: design, paisagismo e psicologia em uma creche filantrópica

Beatriz Oliveira / Keity Daiane Mantelli Lima / Maurício Valadão [Universidade Paulista - UNIP - Brasil]

O objetivo deste trabalho foi realizar um projeto de intervenção estético funcional em uma instituição filantrópica visando o aumento do bem-estar das crianças e colaboradores. Como metodologia utilizou-se de uma revisão da literatura, após, entrevistas com 4 colaboradores através de questionários semiestruturados e, por fim, o desenvolvimento de um projeto de intervenção prática realizada por três alunos na área da horta, bem como a modificação paisagística das áreas de recreação, além de algumas reformas no interior da construção.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [I]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 3 – Aula 4

65. Modelo reverso aplicado al curso: Introducción al diseño gráfico

Antonio E. Palacios Villacorta / Carmen E. García Rotger [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

El objetivo del curso "Introducción al diseño gráfico" es dotar a los estudiantes de los rudimentos básicos del diseño. Previo al inicio del semestre académico se realizó un cambio de metodología y una reestructuración de los contenidos a partir del modelo reverso de Wiggins, poniendo énfasis en la obtención medible de competencias que permitan a los educandos ingresar a la especialidad habiendo logrado un aprendizaje significativo de la materia. En esta conferencia se detallará el proceso seguido, se expondrán los resultados obtenidos y se discutirán las posibles mejoras para futuras ediciones del curso.

66. Desempeños del Nivel Técnico del egresado de la carrera de Diseño Industrial

Izaúl Parra / Pia Lindemann [Universidad del Bío-Bío - Chile]

Para definir los desempeños se toma como insumo base el perfil técnico actualizado: El Técnico en Diseño y Comunicación, está capacitado para asistir en agencias de Diseño, Arquitectura, Construcción y disciplinas afines en tareas de representación análoga y digital en el desarrollo de proyectos. Se analizan y correlacionan las competencias genéricas y específicas de nivel técnico en relación a las asignaturas que cursa el estudiante al terminar el cuarto semestre del Plan de estudios, momento en el que estaría el estudiante en condiciones de recibir dicho Título Técnico. El nivel de adquisición de estos desempeños fue evaluado, a través de una rúbrica.

67. Metodología de enseñanza de indagación

Laura Pazos / María Magdalena Peña Rodríguez [FADU - Udelar - Uruguay]

La Arquitectura representa un proceso creativo, que debe responder a lo práctico y a lo simbólico, para el colectivo y para el propio autor. Si esta forma de concebir la Arquitectura es universal, si es un lenguaje universal que traspasa fronteras geográficas, debemos enseñar a proyectar Arquitectura Universal. El resultado tiene esta característica, pero la necesidad que lo genera cambia en los diferentes grupos sociales, culturas y lugares geográficos. Debemos enseñar a proyectar resolviendo las necesidades, que aunque variadas, pueden tener una respuesta accesible para el profesional, que comprende el proceso creativo.

68. Taller de Publicidad: Experiencias que Enseñan

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

Una de las herramientas metodológicas para implementar y garantizar buenos resultados en los procesos de enseñanza aprendizaje es la denominada generación de experiencias significativas. Esta metodología renueva su vigencia cuando es aplicada a Talleres Vivenciales en los que se crean espacios para solucionar problemas de marketing y publicidad mediante el planteamiento y desarrollo de propuestas estratégicas integrales. El Taller de Publicidad de la USMP de Lima Perú, presenta su propuesta para la generación de experiencias significativas, basada en un enfoque holístico el cual posibilita crear experiencias que afectan integralmente las dimensiones metales, corporales y espirituales. El resultado: aprendizajes vivenciales y trascendentes para los estudiantes, que difícilmente se olvidan.

69. Implicaciones e interacciones en la investigación en diseño en comunicación visual

Valentina Perri | Paula Calvente | Andrea Carri Saravi | Milagros Di Uono [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

En un mundo donde prima la cultura visual, los diseñadores deberíamos estar presentes en la mayoría de las producciones culturales. Sin embargo, en el imaginario social el diseño es algo banal, estético y poco trascendente. Se propone aquí una revisión sobre la valoración del campo de conocimiento que los mismos diseñadores construimos. Un debate franco, una discusión propositiva hacia el interior de la disciplina, sobre la formación, el aporte al corpus conceptual, la responsabilidad en torno a ese imaginario sobre la disciplina, sin dejar de lado los modos puestos en juego.

70. El reto como estrategia para el desarrollo de la creatividad

Astrid Portillo | Liliana María | Pablo Ramírez | Bierman Suarez Martinez [Universidad Francisco de Paula Santander - Colombia]

El quehacer pedagógico de enseñar a diseñar y por tanto a incentivar el desarrollo de la creatividad, requiere constantes modificaciones al ritmo que evoluciona el mundo; inquietud que conlleva a buscar estrategias que motiven a los estudiantes a construir conocimiento con interés de aprender, que potencialice la formación integral y competencias, a partir de proyectos de alto impacto visual como resultado

de un proceso basado en desafíos de exigencia personal al enfrentarse a un entorno público con mirada crítica, con el objetivo de afianzar la confianza en su potencial creativo como aspecto fundamental del mejoramiento académico.

71. Pedagogías activas en la enseñanza de la producción audiovisual

Sandro J. Buitrago Parias [Universidad Santiago de Cali - Colombia]
Como parte de una experiencia pedagógica con los estudiantes del curso, Taller de Producción de Documental, se han utilizado unas estrategias didácticas basadas en pedagogías activas, en las cuales se flexibiliza la evaluación, con el ánimo de que los estudiantes aprendan a partir del ensayo, el error, y la corrección.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [J]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 3 – Aula 4

72. Búsqueda de estrategias comunicativas para hacer del patrimonio un objeto de deseo

Elia Patricia Quintero Figueroa | Rafael Mauricio Díaz Yañez | Jeison Estiven Duque Céspedes | Leonardo Quiroga Jaramillo [Universidad de Pamplona - Colombia]

El programa de Arquitectura de la UniPamplona, aborda el problema de intervención del patrimonio en Taller de Diseño VII; como complemento a modelos tradicionales, se implementó una estrategia de aprendizaje para incentivar NUEVAS DINÁMICAS de apropiación del conocimiento, la cual consta de una fase de fundamentación teórica, a partir de la cual tres estudiantes desarrollan su proyecto de intervención, apoyados en herramientas tecnológicas, involucrando estudiantes de primer semestre, quienes paralelamente al cumplimiento de sus objetivos de formación, aportan a la propuesta de intervención, obteniendo una dinámica de formación donde los estudiantes resuelven problemáticas detectadas.

73. La intersubjetividad en la didáctica del diseño: fundamentos y estrategias

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

La ponencia se centra en la presencia de la intersubjetividad en el proyecto de diseño, para determinar su intervención en el acto creativo y plantear estrategias didácticas capaces de orientar su acción con un enfoque crítico y formativo. Con este fin se enfoca una experiencia de aprendizaje de la semiótica del diseño cuyos resultados se evaluaron por las competencias adquiridas y los productos audiovisuales obtenidos. La reflexión sobre la intersubjetividad y la orientación de su intervención abarcan tanto las relaciones interhumanas como el proceso creativo del diseño audiovisual a partir de textos culturales.

74. Biobuenaventura

Carla Rebecchi [Argentina]

Biobuenaventura, expone un recorrido por la experiencia pedagógica en relación al desarrollo sustentable, aplicado al Diseño de autor, diseño textil y alta costura. Siendo rebecchi estudio, un espacio de producción de conocimiento, de observación consiente y activa, promoviendo la construcción de un nuevo lenguaje, a partir de la bio-individualidad de cada alumno.

75. Convergências operacionais entre metodologia projetual e design thinking

Lucia Rebello | Daniela Pereira [Universidade Estácio de Sá - Brasil]

O termo inovação tem sido amplamente utilizado, principalmente na área do design. No entanto, é possível perceber, entre estudantes universitários, um distanciamento entre a compreensão do conceito de inovação e a sua aplicabilidade em projetos. Buscando aproximar a teoria da prática, este estudo apresenta uma proposta didática de que esta pautada na convergência entre metodologia projetual e design thinking. A proposta foi apresentada à alunos de um projeto de consultoria de negócios inovadores, do curso de Administração de uma instituição de ensino superior brasileira, tendo a sido aprovado como uma ferramenta que auxilia no diálogo com os profissionais de mercado que buscam seus serviços.

76. Inspirational Box. Herramientas para el desarrollo de la creatividad en el aula

Matilde Rosello [Universidad Católica del Uruguay - Uruguay]

La propuesta es el resultado del trabajo realizado para la Maestría en Educación Universitaria sobre la enseñanza de la creatividad en el salón de clases, en el marco del desarrollo de un proyecto visual, creativo e innovador, que favorezca el pensamiento autónomo y el aprendizaje significativo en los estudiantes, facilitando el aprendizaje de competencias transversales y profesionales. Para ello, se construyó una caja de herramientas que se diseñaron y recopilaron, a modo de fichas didácticas, categorizándolas según las etapas del proceso del pensamiento de diseño, como estrategias para potenciar la creatividad en la acción y el trabajo colaborativo.

77. Presencias y ausencias lineales en el Diseño

Juan Emilio Sánchez Arteabaro [Escuela de Diseño del Paisaje - Argentina]

La experiencia pedagógica 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. A partir de un conjunto de paraboloides hiperbólicos conformados por líneas espaciadas entre sí, se propone que la luz incidente, a través de las sombras proyectadas, multipliquen y exacerben la linealidad de sus elementos, provocando espacios de placidez, sobrecogedores o escénicos.

78. A História da Moda no século XX

Rubiana Sandri [Universidade Franciscana UFN - Brasil]

Este trabalho tem como objetivo principal analisar a importância da moda ao longo da história da sociedade no século XX, na concepção de pensamentos e atitudes. Para isso, utilizam-se ferramentas e métodos na sala de aula, a fim de chamar a atenção do aluno. Conta-se a história da moda do século XX, com um vocabulário visual através de microconteúdos como infográficos, cartaz, capas de livros e revistas, memes, gifs, vídeos.

79. Propuesta de mediación artística para acompañamiento al duelo

Mónica Castro | Nancy Brito [Universidad de Cuenca - Ecuador]

La propuesta aborda el proyecto realizado entre la Universidad de Cuenca a través de la Facultad de Artes y EMUCE EP (Empresa pública Municipal de Servicios de Cementerios, Salas de Velación y Exequias), para incluir el Arte en diferentes modalidades, como herramienta colateral de afrontamiento positiva que coadyuve en el proceso psicoterapéutico para llegar a la resolución saludable del duelo en el menor tiempo posible. Para la experiencia material, se introdujo a los usuarios de EMUCE EP con diferentes niveles de educación, estudiantes y docentes de la Carrera de Diseño, más el soporte profesional psicológico.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [K]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 3 – Aula 7

80. Reflexões sobre o ensino na Design Academy Eindhoven 1998 / 2008

Silvia Sasaoka | Gabriel Fernandes dos Santos [Instituto Botucatu - Brasil]

Este estudo apresenta a interdisciplinaridade como fator fundamental para a construção e organização do conhecimento no ensino de design. No contexto da sociedade atual, ainda baseado no paradigma de que o conhecimento científico se apoia na fragmentação em disciplinas e na separação estrita de sujeito e objeto, a pesquisa objetiva trazer ao público mais amplo o programa inovador de ensino do curso de graduação da Design Academy Eindhoven da Holanda, no período de 1998 a 2008. Estruturada em nove departamentos centrados nas necessidades humanas, o ensino dos conhecimentos insere-se nesse projeto integrando-os em novas relações correlatas aos problemas abordados pelos estudantes.

81. La referencia como estrategia constitutiva en el diseño de moda

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

La ponencia aborda la problemática de la referencia como estrategia constitutiva del proyecto de diseño de moda, desde un punto de vista analítico – interpretativo, con la finalidad de su inclusión en la didáctica del diseño de moda. Los referentes culturales son evaluados en su calidad de signos contextuales, que articulan el proyecto en redes de discursos, asegurando los efectos cognitivos de recepción y contribuyendo a la construcción del universo de sentidos y formas del proyecto y a la auto-referencialización del diseñador. Con este enfoque, la ponencia expone estructuras y funciones, ilustrándolas con ejemplos del diseño de moda peruano.

82. Sistema de enseñanza y aprendizaje basado en diseño

Anderson Luis Da Silva [Centro Universitário Senac - SP - Brasil]

El supuesto de que el hombre, en específico en el conjunto de sus competencias teórico-técnicas, sufrió en función de determinaciones sociales derivadas de los eventos socioeconómicos y culturales provenientes del período histórico definido por Modernidad, un proceso de circunscripción operacional y de autonomía productiva. En esta investigación la articulación de áreas concernientes a este estudio, estructurando así la formulación de un sistema de enseñanza y aprendizaje basado en diseño, que posibilite el desarrollo del diseño de la autonomía como competencia elemental en la formación de los individuos para el siglo XXI.

83. El Diseño de Locales Comerciales en la formación del Arquitecto

Germán Soría / Mario Fernando Mercado [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El diseño de locales comerciales se aparta de los tradicionales cánones de la arquitectura, con una diferente relación de las variables de tiempo y espacio. El tiempo, su velocidad y fugacidad impacta sobre conceptos tales como la perdurabilidad y la permanencia. El espacio se presenta como mutable, cambiando su forma, función y expresión siguiendo prontamente las imposiciones de nuevos modos de consumo. El objetivo de la ponencia es acercar una experiencia de la investigación y promover una reflexión sobre la enseñanza de esta especialidad en el marco de las currícula de Arquitectura y Diseño Industrial en FAUD, UNC.

84. La Moltería Didáctica

Andrea Suárez [Universidad de Palermo - Argentina]

El objetivo de esta ponencia es analizar las metodologías de enseñanza de las áreas técnicas en la educación superior, en las carreras de diseño de indumentaria y vestuario. Observar las didácticas de la técnica y su integración al ámbito universitario, y valorar su participación activa en la configuración del diseño de indumentaria. Reconocer la moltería de indumentaria como interface entre el diseño, en su estado proyectual, y su resolución final como un producto tangible con valor agregado. También se propone concientizar sobre la ausencia de la figuras del diseñador técnico, como vocación específica y elección profesional posible dentro del mercado local.

85. Medios Digitales y Análogos: una estrategia creativa que estimula el sostenimiento de proyectos académicos de diseño

Karol Suarez [Institución Universitaria Cesmag - Universidad de Nariño - Colombia]

La Creatividad es una herramienta estratégica que el docente del siglo XXI pone en manifiesto en cada espacio académico, dicha actitud permite motivar a los estudiantes de los primeros semestres de los programas de diseño y de este modo se evita la deserción de una población que necesita estímulos para elaborar sus propuestas de diseño y que a la vez contribuya en la sostenibilidad de sus trabajos académicos; es ahí donde los medios análogos y digitales permiten cobrar una dinámica importante, ya que capta la atención de los estudiantes estimulando su creatividad y perspectiva del diseño.

86. Experiencias con tecnologías emergentes, diseño y arte. Cubbecraft y Hologramas

Mariana Torres Luyo / Gabriel Fernando Juani / Silvia Torres Luyo

[Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

En el marco del Maker Moot de Arte y Tecnología desde la cátedra Gorodischer y el CAI+D: Diseño de juegos. La representación de la imagen en interfaces lúdicas y el Taller de Diseño III de la FADU UNL, desarrollamos una actividad áulica y una clínica intensiva: De un Cubbecraft a un holograma. Las experiencias permitieron varias instancias de aprendizaje y reflexión, abarcando el diseño y utilización de herramientas, exploración de recursos técnicos, abordaje de conceptos y UX desde la generación de un personaje en 3D papel y 2D digital hasta llegar al formato de holograma.

87. La construcción de la escena enseñanza-aprendizaje en la materia de Práctica Profesional y Legislación

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

Desde el rol de Profesor titular de la Cátedra Práctica Profesional y Legislación (FADU/UNL), pretendemos socializar sobre las estrategias didácticas que venimos implementando a lo largo de un lapso de 9 años y que tiene como centralidad la construcción de la escena donde se desarrolla la experiencia de enseñanza- aprendizaje. En ese sentido, gestionamos escenarios que vinculen a nuestros alumnos con su próxima realidad de noveles profesionales, intentando articular la gran variedad de expectativas –propias de este estadio- y utilizando como herramienta fundamental el intercambio entre los estudiantes y los docentes.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [L]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 3 – Aula 7

88. Observar con todos los Sentidos. Sobre Desbloques y Memoria Visual

Teresa Trevino [University of the Incarnate Word - México]

"Yo no sé dibujar" y "para diseñar no se necesita saber dibujar" son frases recurrentes entre algunos diseñadores. La segunda frase es cierta, sin embargo, el no dibujar tiene raíces en como observamos. Si bien, el no dibujar no impide diseñar, si puede ser un indicador de que se observa de forma limitada y como diseñadores no observar bien, es algo que bien merece ser reflexionado. Este taller tiene como fin desarrollar la capacidad de observar mejor mediante una serie de ejercicios de observación, concentración, memoria visual y desbloques. Este taller puede ser útil para diseñadores y docentes de diseño.

89. Estrategias didácticas y tecnologías multimedia para mejorar las experiencias de aprendizaje

María Martha Tsuru / María Laura Tsuru [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - Argentina]

La ponencia está destinada a proponer estrategias de intervención a partir del uso de tecnologías multimedia, que faciliten y enriquezcan las experiencias de aprendizaje, mejorando la comunicación y la comprensión de pautas o consignas dadas, a través de recursos y herramientas versátiles, ajustándose a sus intereses y necesidades, con vigilancia epistemológica y desde un enfoque de diseño para la interacción.

90. Fantásticas Visiones: Aprendizaje basado en Retos y Desarrollo de Competencias

Rubén Vázquez Esquivel [Tec de Monterrey - México]

Fantásticas Visiones es un semestre de formación integral que agrupa a las carreras de la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño. Este bloque comprende tres retos, con los cuales se evalúan cuatro materias de primer semestre: Fundamentos del Diseño, Dibujo, Geometría, Modelos & Maquetas. Esta exposición corresponde al tercer reto titulado The Gallery, cuyo tema central es la Modularidad a través de Pabellones Efímeros. Los pabellones representan la historia del CEART - SLP, desde su pasado hasta el presente, como un escenario de exhibición de elementos modulares en donde se favorece la experiencia estética- emocional de la contemplación y la reflexión.

91. Uso didáctico de proyectores caseros para enseñar las leyes de la composición visual

Daniel Vega [Universidad Santo Tomás - Chile]

Los estudiantes de primer año deben tratar los procesos constructivos e interpretativos de la imagen representativa, abordando la materialización creativa de la imagen mediante relaciones estructurales como la luz, la forma y el espacio y realizar composiciones tanto signílicas como simbólicas que permitan comunicar. Para aprender de manera didáctica se ha elegido construir proyectores precarios y a través de este dispositivo aprende las leyes de la composición, generando aprendizajes significativos.

92. Modelo de Integración Disciplinar entre Diseño e Ingeniería

Ricardo José Viveros Báez [Universidad Técnica Federico Santa María - Chile]

La carrera, surge del planteamiento fundacional que persigue reunir cuatro dimensiones - Intuición, Racionalización, Contexto y Mercado- las cuales son traducidas en líneas de asignaturas. Estas dimensiones se desprenden como elementos representativos y de síntesis resultante del Modelo de Integración de Campos Disciplinarios Ingeniería y Diseño que fue expuesto en la Propuesta de Carrera de Ingeniería en Diseño de Productos, UTFSM en el año 1996. Este trabajo tiene como propósito conocer y comprender aquellos argumentos que estructuraron la propuesta del modelo que se estableció como la base fundacional y que dio paso a la estructura del plan curricular de la incipiente carrera.

93. El currículo sistémico para programas de diseño

Cesar Raul Yachi Leiva [Universidad Privada del Norte - Perú]

Ponencia desarrollada en base al marco teórico desarrollado para la elaboración de mi tesis de maestría en relación con el análisis de componentes curriculares de una especialidad de diseño industrial. Se describirá y explicará distintos puntos en relación con la construcción de un currículo para un programa de diseño tomando como base el caso de dos especialidades de diseño industrial pero aplicable a toda la disciplina que toma como raíz el diseño.

94. ¿En qué referentes teóricos se sustentan el Diseño y la Tecnología en la FAUD-UNSJ?

Ana Lorena Villar / María Isabel Balmaceda / Ana Laura Cascón Treo [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de San Juan - Argentina]

Este trabajo se enmarca en un proyecto de investigación desarrollada en 2018 en la FAUD UNSJ. En él se indaga acerca de las concepciones de los estudiantes de las carreras de Diseño Gráfico y de Diseño Industrial sobre la tecnología y su relación con el diseño y su coherencia, o no, con los posicionamientos al respecto, presentes en los Planes de Estudio de estas carreras, es decir con las bases teóricas propuestas por la institución. La sección de la investigación que aquí se expone, corresponde a un estudio llevado adelante sobre las bibliografías que aparecen en los programas de las asignaturas de los Talleres de diseño y de las vinculadas con la tecnología y la ciencia.

95. Diseño de experiencias. 100 años de historia universitaria

Cristian Eduardo Vázquez [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - UNL - Argentina]

Esta presentación se enmarca CAI+D nucleado en la FADU-UNL y dirigido la Dra. Isabel Molinas. Gracias al encuadre conceptual y metodológico habilitado por el CAI+D y el desafío que plantea la celebración de los cien años de nuestra Universidad, apuntamos al 'diseño de experiencias' (DDE) como eje vertebrador de una propuesta que

ponga a jugar la historia de la UNL, el diseño de comunicaciones visuales y los gustos, percepciones y modos de imaginar lo universitario de nuestros estudiantes.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [M]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 3 – Aula 9

96. Evaluación conceptual para el aprendizaje en el Taller de Primer año

Ana Vanessa Síviero Pérez [Pontificia Universidad Católica de Valparaíso - Chile]

El Taller inicial de la carrera de Diseño PUCV, construye un proceso de evaluación con un sistema de calificaciones conceptuales en el desarrollo de las distintas tareas o encargos. Estos encargos son propuestas de los estudiantes, que se desarrollan durante el semestre de una forma individual o colectiva teniendo distintas etapas en su desarrollo. La evaluación conceptual viene a dar una medida al estudiante en la comprensión de lo que se pide y lo que él trae, pero no en forma de dar una nota, sino para que la evaluación se convierta en una guía del aprendizaje, como sistema orientador y formador.

97. Adverfilms y fenómenos de retoma en plataformas interactivas

Lorena Steinberg [Universidad de Palermo y Universidad de Buenos Aires - Argentina]

El trabajo buscará describir las metodologías aplicadas en el aula para abordar el análisis de las remisiones intertextuales en una serie de textos audiovisuales desarrollados en el marco de escenarios interactivos caracterizados por convergencias mediáticas (Jenkins, 2006), definidas según el autor, como flujo[s] de contenido[s] que circulan a través de múltiples plataformas mediáticas" y que a la vez implican la cooperación entre las diversas plataformas, las industrias y el comportamiento "migratorio" de las audiencias (Jenkins, 2008:14).

98. Duelos de ilustración: alternativa de vinculación entre la academia y la práctica del diseño

Julia Mena [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

Los duelos de ilustración crean un diálogo entre el diseño, el contexto social y sus imaginarios correspondientes. Esta interacción provoca respuestas estéticas en un contexto contemporáneo con dimensiones antropológicas; en donde podemos evidenciar que las ilustraciones que son llevadas a cabo son interpretaciones que generan un sentido. Desde esta perspectiva, se pretende abordar el aporte que genera la propuesta del estudiante en formación frente al fortalecimiento académico y el posible vínculo que puede producir este diálogo, siendo la ilustración la actividad transversal que enlace el aprendizaje asistido y la instrucción autónoma, generando enlaces entre estas dos miradas.

99. El centro del proyecto

Fernando Rosellini [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Pensar las acciones pedagógicas y didácticas para revisar, reafirmar o deconstruir los conceptos que los estudiantes manejan previamente sobre la disciplina, su alcance y su naturaleza entre otros, desde la teoría del Diseño Participativo se revelan cómo muy útiles. Salir de las categorías de usuario o cliente y pasar a la de persona o ciudadano significa un cambio cualitativo hacia la humanización del diseño y el corrimiento de la idea del diseñador como único calificado para decidir.

100. Competencias digitales en la formación de arquitectos y diseñadores

María Georgina Bredanini Colombo | **María Elena Tosello** | **Cecilia Veronica Zarzón** [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

¿Cómo formar profesionales capaces de crear nuevos conocimientos y asumir su formación continua, con capacidad para colaborar, comunicar, innovar y pensar de manera crítica? ¿Qué competencias deben adquirirse en la formación universitaria de arquitectos y diseñadores? ¿Qué contenidos vinculados a las TIC deben enseñarse? Este trabajo condensa reflexiones y experiencias vinculadas al dictado de la asignatura Introducción a los Medios Digitales, en el ciclo inicial de las carreras de Arquitectura y Diseño de la Comunicación Visual de FADU UNL, y sus estrategias de abordaje del proceso de enseñanza en consonancia con el nuevo Sistema de Reconocimiento Académico Nacional.

101. Vinculación con la colectividad. Diseño de material didáctico para la enseñanza de las habilidades sociales en niños con Trastorno del Espectro Autista

Lina Cedeño [Universidad San Gregorio de Portoviejo - Ecuador]

En la presente ponencia se valora el papel que desempeña el Diseño en los procesos de enseñanza-aprendizaje de las habilidades sociales en los niños con trastorno del espectro autista (TEA), a través del desarrollo de materiales didácticos como práctica dentro de la vinculación que tiene la academia con la sociedad. Este tipo de materiales didácticos son escasos dentro de la Educación Especial en el Ecuador y se reconoce que estos resultan ser de apoyo y de gran beneficio dentro del proceso educativo, que permite el desarrollo de sus capacidades y habilidades sociales.

102. Abducción y analogía. Lógicas del aprendizaje proyectual

Claudia Cutrera [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

En las disciplinas proyectuales se presentan lógicas de pensamiento como la abducción y la analogía que se suman a aquellas más utilizadas en disciplinas exactas y naturales y, por ende, más difundidas y enseñadas en ámbitos educativos de todos los niveles, como la inducción y la deducción. Nuestro objetivo es hacer visibles estas lógicas menos conocidas y no por eso menos importantes vinculadas a

los talleres de proyecto, entendiendo su importancia y sus mecanismos. Estas reflexiones se enmarcan en los procesos de aprendizaje vinculados directamente a los procesos proyectuales.

103. Experiencia de investigación

Laura Sofía Estévez Villarreal / Yerith Eliana Gómez Rojas [Universidad de Pamplona - Colombia]

La experiencia dedicada al manejo de roles aparentemente opuestos nos lleva a proponer una investigación que genera una propuesta didáctica nueva; encaminada a que los estudiantes adquieran conocimiento en torno a la arquitectura; en este sentido, la estrategia consta de fundamentación teórica, a partir de la cual estudiantes, desarrollan de manera autónoma su proyecto de intervención inmueble, involucrando estudiantes de primer semestre, para que, paralelamente al cumplimiento de sus objetivos de formación sobre conceptos básicos de la arquitectura, aporten a la propuesta de intervención. Se obtiene una dinámica de autoformación en la que los estudiantes resuelven la problemática detectada.

104. Educación Radical

Guillermo Iván López Domínguez / Fernando Meneses Carlos [Universidad Autónoma de Querétaro - México]

La presente investigación analizará la posibilidad de un modelo de enseñanza basado en las percepciones sensibles, teniendo como marco teórico la hipótesis de que muchos de los modelos contemporáneos están centrados en el conocimiento concreto y que en la mayoría de los casos se centran solamente en el sujeto. Para explorar esta idea se abordarán las posturas yóistas y las nosótricas, intentado exponer las ventajas y desventajas de cada una de estas aproximaciones.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [N]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 3 – Aula 10

105. Diseño de Autor

Jesús Alonso [México]

El tema tiene como Objetivo instruir el modelo de comunicación que utiliza nuestro estudio de diseño y comparte analogías, herramientas y fundamentos para desempeñarnos como diseñadores de autor.

106. ¿Cómo aprende hoy el alumno de diseño?

Vanessa Borquez [Inacap - Chile]

Cuando desarrollamos metodologías como el aprendizaje basado en proyectos, promovemos el pensamiento crítico y creativo, mediante soluciones que induzcan a la innovación y emprendimiento. Hay principios para tener en cuenta cuando analizamos ¿cómo aprende hoy el alumno? a) El aprendizaje es un proceso, no un producto. Tiene lugar en la mente, entonces inferimos que ha ocurrido a partir de los

productos o actuaciones de los estudiantes. b) El aprendizaje no es algo dado a los estudiantes, sino algo que crean por sí mismos. Es cómo interpretan y responden a sus experiencias.

107. Metodología de “La cita perfecta” en la enseñanza de estrategia creativa para publicistas y diseñadores

Juan Fernando Mosquera [Instituto Metropolitano de Diseño - Ecuador]

Dentro del desarrollo de una campaña publicitaria, una de las etapas indispensables y que demanda mayor esfuerzo es la estrategia creativa, un elemento crucial que determinará la línea comunicacional de la marca con la que trabajamos, pero que lastimosamente dentro de las aulas, al momento de aprender sobre dicha herramienta creativa, su proceso es muy técnico y carece de esa creatividad que tanto anhelan los estudiantes. Por tanto, la metodología de “La cita perfecta” permite conectar el interés, humor e insights de cómo lograr los objetivos con una pareja sentimental, tomados como analogías frente a la construcción de una gran idea que solvente así la problemática planteada desde un inicio.

108. Entre dispositivos: currículo y tecnología

Camilo Páez [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

La filiación entre la fotografía y la tecnología han constituido un currículo convulsionado que suele estar desfasado de su contexto. Esta condición hace de los programas de fotografía herederos de otras tradiciones curriculares, anulando la posibilidad de la construcción de contenidos propios en el campo, lo que repercute en un fenómeno endogámico visual en el que se repiten tendencias de forma constante, propio de estos tiempos en los que los sistemas políticos y económicos se decantan por sociedades no de ciudadanos sino de consumidores. La alternativa es indagar en el contexto y hacer de este currículo invisible uno activo que permeé la estructura institucional y lo acerque a lo cotidiano.

109. El collage y visual thinking como estrategias pedagógicas

Vanessa Patiño Hinostroza [Universidad Privada de Ciencias Aplicadas UPC - Perú]

En medio de las múltiples herramientas digitales que hoy usamos como diseñadores, las herramientas análogas pueden potenciarse y no perder vigencia, impulsando el uso activo de nuestras propias manos para construir y comunicar ideas, sobre todo en los ciclos los cuales son en su mayoría experimentales y formativos. Presentamos entonces las experiencias del uso del collage, utilizado para expresar ideas iniciales de diseño, potenciando la habilidad motora y la sensibilidad con el uso de materiales expresivos; y visual thinking, para comunicar pensamientos e ideas extraídos de las lecturas contempladas en el sílabo sobre teorías de diseño, potenciando el uso boceto y el dibujo a mano.

110. El modus de la anticipación. Reframing las tendencias del sistema moda para el liderazgo creativo

Barbara Pino | Consuelo Andrade [Universidad Diego Portales - Chile]

Para comprender el contexto que existe para anticipar cambios y evoluciones de un sistema ligado al mundo de las industrias creativas, como la moda, es necesario aplicar estrategias de enseñanza que permitan fomentar habilidades cognitivas y prácticas que otorguen herramientas para la actividad anticipatoria y proyectual. Este artículo propone vincular la disciplina de la anticipación, en tanto permite la creación de parámetros epistemológicos -framing- y analizar la evolución que ha tenido la industria creativa de la moda -o scanning-, con las estrategias de enseñanza-aprendizaje en diseño que fomenten el liderazgo y empowerment.

111. El papel del diseñador de espacios en edificios patrimoniales

Orietta Polifroni [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]

A veces la disciplina de la restauración no contempla al diseñador de espacios e interiores como un profesional idóneo para los equipos interdisciplinarios en intervenciones contemporáneas en edificios patrimoniales. En razón a ello, esta ponencia trata sobre una experiencia pedagógica con los estudiantes del Programa de Diseño de Espacios de la ciudad de Barranquilla, en la cual se inculcan herramientas conceptuales como la historia y el contexto de diseño, de la época republicana, por así decirlo, para que los estudiantes desarrollen soluciones creativas; basadas en una rigurosa investigación coherente al diseño de espacios interiores.

112. Objetos inteligentes: un paso de lo tradicional a nuevas formas de interacción

Luis Carlos Araya-Rojas [Tecnológico de Costa Rica - Costa Rica]

En esta ponencia se expone el cambio realizado en el curso de Diseño V de la Escuela de Diseño Industrial del Tecnológico de Costa Rica con miras a un nuevo reto de diseño para los estudiantes. Debido a cambios en el currículum a partir de la integración de nuevas herramientas digitales para el diseño, en dicho curso se incurrió en dar un salto desde el diseño de objetos tradicionales hacia un proyecto con un enfoque que contempla futuros objetos inteligentes. La idea central de estos objetos es que propicien nuevas formas de interacción entre persona- objeto-entorno y que respondan a nuevas necesidades de personalización y experiencias integradas para los nuevos consumidores.

113. Implementación de las TIC's desde la Lúdica en la Enseñanza de Programas Regionalizados TyT de Arquitectura

Carlos Rada | Christian Castro [Universidad del Atlántico - Colombia]

Este Trabajo de investigación en curso ocupa las TICs y la lúdica como temáticas de estudio en programas Técnicos y Tecnológicos (TYT) de la arquitectura y se encauzó a resolver el siguiente problema de

investigación: ¿De qué manera las TICs se puede implementar desde la gamificación como herramienta didáctica en el favorecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de Programas TyT de Arquitectura en una institución de Educación superior en contexto rural? Planteándose como objetivo: Diseñar estrategias lúdicas mediadas por las TICs en la enseñanza de Programas TyT de arquitectura en una Institución de Educación Superior con el fin de propiciar apropiados ambientes de aprendizaje para la educación actual.

CURRÍCULA, ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [O]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 5 – Aula 9

114. View-Up: La revolución expansiva y relacional del espacio académico convencional

Fernando Luis Rolando [Universidad de Palermo - Argentina]

Esta ponencia plantea el modo de re significar el espacio aulico para potenciar las herramientas que se utilizan orientadas a la educación del Diseño, generando desde hilos conductores hasta mapas relacionales dinámicos comunicados mediante publicaciones expandidas e interactivas, formando parte de un proyecto que denomino: "UP: Una ventana al mundo". Indaga acerca de las nuevas formas de enseñar diseño, generando "View-Ups", mediante la interacción de sistemas presenciales y virtuales, que permitan mejorar las fases de estudio e inserción de nuestros alumnos en el mercado internacional, contribuyendo a seguir mejorando el posicionamiento institucional de nuestra universidad.

115. Aprendizaje en el servicio en apoyo a mujeres inmigrantes indígenas

María Eugenia Cazares [Universidad de Monterrey - México]

El presente describe la experiencia de aplicar la metodología de Aprendizaje en el Servicio en el Taller de Diseño de Sistemas de Identidad del cuarto semestre de la licenciatura en Diseño Gráfico en donde se trabajó junto a la organización Zihuame Mochilla, y cómo su aplicación benefició a cuatro mujeres que inmigraron a nuestro estado en busca de una mejor forma de vida, que se ganan la vida haciendo lo que mejor saben hacer, o lo que aprendieron de sus madres o abuelas. Venden sus productos entre sus comunidades, en mercados, o afuera de establecimientos. Sostienen a sus familias y no se conforman con lo poco que ganan. Saben que sus productos son buenos y quieren emprender bien su negocio.

116. Afinidades textiles y vínculos territoriales

Mariana Abraham | Ivan Tarasconi [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Este Curso de Posgrado de Diseño de Indumentaria propone incorporar enfoques de sustentabilidad a la actividad profesional. Distintas

experiencias permitieron identificar la necesidad de profundizar en el trabajo interdisciplinario y generar prácticas que salgan de la escena académica y se adentren en el sector privado. Así se generó la vinculación estratégica entre Universidad e Hilandería Warmi. Para los estudiantes significó la posibilidad de trabajar con materia prima cuya trazabilidad es total y desarrollar un proyecto real vinculado al mercado regional. Para Warmi la posibilidad de experimentar innovación a partir del trabajo con su materia prima respondiendo al diseño contemporáneo.

117. Experiencias educativas que promueven las habilidades blandas en los cursos de diseño

Luis Carlos Araya-Rojas [Tecnológico de Costa Rica - Costa Rica]

Esta ponencia pretende exponer las actividades curriculares diseñadas para los cursos de la Escuela de Diseño Industrial del Tecnológico de Costa Rica, en las cuales se promueve el desarrollo de habilidades blandas como parte del perfil actitudinal de egreso del estudiante. En este trabajo se identifican las habilidades blandas que los empleadores necesitan de los ingenieros en diseño para su desarrollo profesional. Asimismo, se analiza cómo en diferentes cursos se pueden incorporar actividades que permitan promover dichas habilidades, dando como resultado, una nueva planeación didáctica que contempla un mejor acercamiento a la realidad y los prepara para el futuro profesional.

118. Análisis y sistematización de una metodología de aprendizaje creativo en la formación de diseñadores

Ximena Izquierdo [Universidad Finis Terrea - Chile]

Se diseña una metodología emergente en la práctica del diseño, particularmente en este caso con el objetivo de fomentar la creatividad y la innovación con base en la experiencia aplicada a la formación de diseñadores. Esta metodología se basa en la observación del comportamiento alumno-docente frente a un caso de estudio. Nace con una pregunta ¿Cómo se crea una identidad creativa propia a la hora de tomar un encargo? Se proponen 4 fases y cada una de ellas se relacionan entre sí. Se nombran a partir de conceptos articuladores de sentido.

119. 5 Claves para Proyectar una Imagen de Alto Impacto

Coca Sevilla [Universidad de Palermo - Argentina]

Proyectar una imagen que impacte positivamente y trascienda, es fundamental para toda persona relacionada con el mundo del diseño. Es por ello que se compartirán las 5 Claves más importantes para concientizarnos de lo que implica el manejo de nuestra imagen en la enseñanza del diseño. Se estudiará el proceso para generar una imagen coherente que permita a todo profesional del diseño, conectar con sus públicos internos y externos y así lograr sus objetivos. La apariencia, el comportamiento y la comunicación son aspectos primordiales para gestionar nuestra imagen adecuadamente y así facilitar nuestra interacción dentro de los salones de clases y fuera de ellos.

120. Experiencia, Movilidad y Territorio

Florencia Elena Antonini | Sofía Ginestra | María Florencia Longarzo [UNNOBA - Argentina]

La presente conferencia aborda la movilidad estudiantil como eje para poder analizar los planes de estudio vigentes de las Carreras de Diseño en la Universidad Nacional del Noroeste de la provincia de Buenos Aires (Gráfico, Industrial e Indumentaria y Textil). Se pretende reflexionar sobre la riqueza de los intercambios culturales y cómo atraviesan los mismos los modos de pensar y reflexionar sobre el diseño.

FORMACIÓN DOCENTE. NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 4 – Aula 3

121. A importância da gestão estratégica nos programas de pós-graduação: um estudo de caso

Róber Dias Botelho | Sebastiana Luiza Bragança Lana [Universidade Federal de Juiz de Fora | Instituto de Artes e Design - Brasil]

Ao longo do século XX o domínio e a produção de conhecimento tornaram-se os maiores diferenciais de uma sociedade cada vez mais digital, conectada, sustentável e, não menos, participativa. Instituições de ensino e empresas têm reestruturado os métodos de ensino e concepção/desenvolvimento de novos produtos visando melhorar seus processos e torná-los mais competitivos. Neste contexto, o objetivo deste trabalho consiste em apresentar a diversidade de formação dos professores de um Programa de Pós-Graduação em Design de Minas Gerais e seu relevante diferencial estratégico no que diz respeito à capacitação e inserção profissional no mercado.

122. El tejido de punto como organismo vivo

Letícia Duarte [Consejo de Educación Técnico Profesional - Universidad del Trabajo del Uruguay - Uruguay]

El tejido de punto como organismo vivo es la búsqueda de nuevas siluetas, texturas y materiales a partir de prendas de punto en desuso, llamando a la reflexión de los estudiantes respecto del consumo en tiempos de fast fashion. Aplicando nuevas pedagogías y metodologías de trabajo, sobre tres grandes ejes: trabajo colaborativo entre estudiantes, volumen en tejido de punto y el aula taller como organismo vivo. Este proyecto busca promover la parte más lúdica de la enseñanza del diseño para motivar a estudiantes y docentes a salir de los muros del aula.

123. Diseño de juegos y dispositivos lúdicos para el aprendizaje

Renato Echegaray | Cinthia Bravo [Instituto Superior Santo Domingo - Argentina]

Se presenta la concepción, desarrollo y resultados de la producción

de materiales didácticos para el aprendizaje de matemática en la escuela secundaria. El objetivo es la creación de diseños didácticos para una experiencia óptima de aprendizaje mediante la ludificación de 16 clases. Es un proyecto interdisciplinario integrado por diseñadores, docentes y asesores pedagógicos, cuya labor tiene como propósito hacer más accesible el conocimiento considerando el estilo de aprendizaje de los estudiantes. Los resultados poseen distintas naturalezas: la creación de juegos y objetos lúdicos y la experiencia de aprendizaje.

124. GO ON: Metodología de innovación en la educación

Anggely Enríquez [Universidad de San Carlos de Guatemala - Guatemala]

Existen hoy en día un sinfín de metodologías didácticas y pedagógicas en favor de la enseñanza y el aprendizaje efectivo; a su vez existen también innumerables tecnologías que aportan al desarrollo y aprendizaje de los individuos, sin embargo, existe cierta resistencia por la aplicación de tales metodologías en conjunto con los avances tecnológicos. Gracias a la exposición profesional a metodologías contemporáneas y técnicas de aprendizaje alternativas, además de tomar en cuenta las áreas de oportunidad y desarrollo existentes en el creciente campo de la innovación y tecnología en la Educación Superior, surge el proyecto "GO ON", un enfoque pedagógico tecnológicamente amigable.

125. Realidad aumentada para enseñanza de gráfica en Ingeniería y Diseño

Santiago Geywitz | Alonso Esteban Lepe Pino | Rodrigo Vargas [Universidad Técnica Federico Santa María - Chile]

La enseñanza de la ingeniería y el diseño, tienen un tronco común a través de la tecnología y la necesidad de representar esta realidad tridimensional que percibimos, sobre la cual nos manejamos inconscientemente, transformando está en una realidad gráfica bidimensional, en un ejercicio cotidiano que se realiza sin tener verdadera conciencia de este. Hoy el masivo uso de tecnologías y dispositivos que nos permiten visualizar realidades a través ya no solo los espacios bidimensionales asociados al papel u hoja de dibujo, el rol que están tomando tecnologías como la realidad aumentada, nos generan un importante desafío para incorporarlas al aula.

126. El poder de las premisas. Un Proceso Creativo sustentable como la base de entornos objetuales y comunicativos sustentables

Maricel Gonzalez [Argentina]

El aula ha sido y será por siempre un espacio de ebullición de ideas y prácticas, será un escenario cambiante atravesado por las causas de la época que transcurra. En el seno de diálogos y confrontaciones ir gestando prácticas de enseñanza y aprendizaje que no serán gratuitas para la sociedad toda. El diseño como campo vasto de estudio es hoy caldo de cultivo de nuevas prácticas y contenidos. Identificar los espacios en lo que podemos como docentes articular una enseñanza

sustentable del diseño, es la clave para lograr un diseño igualmente sustentable en la práctica profesional. El presente ensayo repasa el proceso de diseño para proponer una revalorización del lugar de la premisa en la instancia proyectual de las aulas.

127. Metodología de Enseñanza Cooperativa para la disminución del Estrés Universitario

Alejandro Lanuque [Argentina]

Una posible caracterización acerca del aprendizaje cooperativo implica un método y un conjunto de técnicas que viabilizan el desarrollo de los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación a partir de la producción de pequeños subgrupos conformados dentro del aula con el objetivo de dar desarrollo a tareas específicas a tales fines. Para lograr que dichas prácticas sean eficaces en paralelo al desarrollo de las actividades de los subgrupos, la labor docente requiere efectuar evaluaciones parciales de dicha producción que incluya la ponderación tanto a nivel grupal como individual.

128. Desenvolviendo habilidades para construir competências: a influência do recurso pedagógico do vídeo

Walvyker Alves de Souza [Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-Rio - Brasil]

O presente artigo está fundamentado em pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio, em andamento, sob a orientação da Prof. Dra. Rita Maria de Souza Couto. Tem por objeto de estudo os vídeos construídos por alunos da disciplina de Técnicas de Costura do curso de Graduação em Design da PUC-Rio. Faz-se aqui uma análise sobre a inserção das práticas construtivistas e interacionistas no processo ensino-aprendizagem, com vistas a construção do conhecimento pela ação, influenciando no desenvolvimento de habilidades para a construção de competências. O estudo parte da observação "in loco" das dificuldades encontradas pelos alunos para executar as práticas de costura transmitidas, em concomitância a autonomia dos mesmos, na produção de vídeos através do "smartphone", e dá início ao processo de investigação desse material enquanto recurso pedagógico que contribui para o processo de construção do conhecimento pela ação, habilitando a reflexão sobre o fazer. Palavras-chave: Educação; Ensino-aprendizagem; Técnicas de Costura; Vídeos; Habilidades e competências.

FORMACIÓN DOCENTE.

NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES [B]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 4 – Aula 3

129. A educação sustentável e o design: uma sugestão ao processo de ensino fundamental da sustentabilidade

Clara Santana Lins Cerqueira | Edson Carpintero | Iara Davila Zorzal [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

Vive-se um momento atual no qual é importante ter consciência de que cada ação individual tem consequências de proporções coletivas. Frente a esta premissa, a sustentabilidade tem ganhado destaque nas discussões, principalmente no que se refere a como a mesma poderá ser ensinada e realizada por e com a maior parcela da população. O artigo em questão busca, por meio de uma revisão da literatura, proporcionar discussões sobre a inserção do design como ferramenta abrangente e holística na construção de uma educação sustentável.

130. La Educación Superior y el desafío de emprender

Sonia Grotz [Argentina]

El ser emprendedor es una postura frente a la vida. Existen diferentes puntos de vista acerca de si la educación superior debería o no enfocarse en entrenar esa capacidad, al analizar los programas es posible visualizar una tendencia a formar profesionales para desempeñarse en relación de dependencia. El desafío para los docentes, especialmente en el área de diseño, es lograr que los estudiantes puedan aprender a ser emprendedores y así lograr una mejor inserción en el mundo laboral.

131. Eficiencia energética de Pieles Dinámicas: evolución tectónica y enseñanza en Latinoamérica

Silvina Lopaczek [Argentina]

La arquitectura contemporánea reemplaza el concepto de fachada por el de piel: membrana activa, informada y comunicativa. Sin embargo, la arquitectura en Latinoamérica sigue trabajando la estabilidad de las formas como determinantes de una situación espacial rígida y pasiva. En América Latina es necesario incorporar en la enseñanza una metodología para crear geometrías dinámicas flexibles posibilitantes de morfologías sensibles e inteligentes. Los objetivos de la presentación es explorar las posibilidades y sistematizar el plegado dinámico de superficies planas utilizando software de simulación, construcción de prototipos a escala para su posterior verificación de eficiencia energética.

132. Impressão em papel x impressão em tecido

Gisela Monteiro | Priscila Andrade | Sergio Sudsilowsky [Instituto Infnet - Brasil]

O presente artigo apresenta uma proposta metodológica de ensino, pautada no diálogo entre teoria e experiência de mercado, sobre os principais tipos de impressão gráfica em superfícies planas flexíveis, com foco em papéis e tecidos. O resultado é a apresentação de uma série de quadros comparativos dos processos de impressão em relação aos substratos, a fim de ajudar no entendimento e escolha dos meios que levam ao alcance de resultados estéticos e funcionais desejados. Desse modo é possível acessar um conjunto de informações e ferramentas que podem fazer com que o produto final corresponda ao previsto na etapa de projeto.

133. Una educación experiencial

Gloria Mercedes Múnera [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia]

Los cambios vertiginosos del mundo hacen que los docentes tengamos que estar revisando acciones y pensamientos para no quedarnos aislados o sencillamente hablando solos. ¿Cuál es el papel de la educación, de los educadores y cuál el de los estudiantes? En el mes de abril de 1919 se daba comienzo a una forma de enseñanza particular para el arte y el diseño: la Escuela de la Bauhaus, cuyas propuestas modernizadoras siguen teniendo sentido y significado. Cien años después se hace válido rescatar la pedagogía implementada por la escuela alemana para nuestros jóvenes.

134. Nuevas metodologías docentes - APPs en el sistema educativo

Pedro Orazzi [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

El objetivo de la Cátedra es tener una mayor gestión sobre las regularidades funcionales de las situaciones de enseñanza y brindar a este proceso de nuevos enfoques y formas que nos brindan las nuevas tecnologías, en este caso particular la utilización de las aplicaciones para dispositivos de comunicación móviles como herramienta didáctica. En esta ponencia presentamos el planteo de la Cátedra planificando estrategias metodológicas afines y reformulando las prácticas educativas para la implementación de las aplicaciones Mal math y Math Helper Lite en las actividades áulicas.

135. La experimentación tipográfica para el desarrollo creativo del diseñador

David Ortiz | Carolina Guzmán [Universidad Técnica del Norte - Ecuador]

La creatividad es esencial en la formación de diseñadores, porque determina el uso de diferentes herramientas que acondicionan el trabajo a nivel de desempeño y competencia profesional. Aquí radica la nueva tarea de los educadores para adaptar herramientas tradicionales con las nuevas tecnologías al proceso educativo. Durante un periodo, estudiantes Diseño y Publicidad adaptaron principios básicos de diseño bidimensional con tipografía, esta intervención produjo una serie de cartillas experimentales con caracteres del alfabeto latino para promover la adquisición de conocimientos integrando varias posibilidades creativas al método de desarrollo de la imagen.

136. Procesos de Enseñanza/Aprendizaje del diseño en la Universidad provincial de CBA

Sebastián Javier Aguirre | Carolina Donadi | Nahuel Sánchez [Escuela de Artes Aplicadas Lino E. Spilimbergo - Argentina]

Resulta particular la mirada del proceso de enseñanza y aprendizaje conjunto entre alumnos, ayudantes y docentes con un enfoque pedagógico definido. En Taller Integrado II proponemos el proceso de aprendizaje basado en proyecto enfocado en resolver una problemática real desde la mirada del diseño con aporte social. Es en

estos espacios que la enseñanza en Diseño propone nuevos desafíos compartidos entre egresados que eligen ser ayudantes con aportes cargados de singularidades y visiones que enriquecen un espacio de aprendizaje mancomunado y colectivo.

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

**Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 3 – Aula 2**

137. Las mediaciones de software en la enseñanza del diseño: la cuestión del software libre

Lila Pagola [Universidad Nacional de Villa María - Argentina]

En este trabajo se analiza la problemática de las mediaciones informáticas que enseñamos como herramientas de producción en diseño, y que suponen un conjunto multidimensional de decisiones pedagógicas, legales y técnicas, buscando reconstruir la articulación entre los tres aspectos desde la propuesta de enseñanza en diseño. La cuestión del software libre, desde esta aproximación, se convierte en parte de un diseño didáctico para trabajar problemáticas transversales como los derechos de autor, el software como mediación en procesos creativos, con sus potencialidades y limitaciones frente a otro tipo de herramientas y procesos; y los aspectos propiamente pedagógicos de la propuesta educativa.

138. Laboratorio de Movilidad Grupo de Investigación

Carlos Andrés Patiño Portilla [Colombia]

El programa de Diseño Industrial de la Universidad de Nariño incorpora una serie de asignaturas orientadas al componente investigado, el cual se ha visto afectado por la falta de actualización, concentrándose en una visión positivista que privilegia las estrategias metodológicas tradicionales. Este paradigma es el que ha regido a la hora de plantear los trabajos de grado en la modalidad de proyecto de diseño, situación que ha afectado el componente proyectual de los mismos. A partir de este planteamiento surge el Laboratorio de Movilidad Grupo de Investigación MOV LAB I CORD como una estrategia para la generación de proyectos de investigación.

139. Agrupación Estudiantil EDISEA, proyectando enseñanza-aprendizaje del diseño en el territorio

Rodrigo Pérez Zúñiga | *Tomas Acuña* [Universidad de Antofagasta - Chile]

La agrupación tiene como objetivo potenciar la enseñanza del diseño en el territorio, generando nuevas instancias para la carrera de Diseño gráfico de la Universidad de Antofagasta, mejorando la participación de los estudiantes en la carrera en distintas actividades de vinculación, creando nuevas instancias de participación en la carrera de Diseño, a través de seminarios, workshop y proyectos transformándose en una plataforma para los estudiantes de los últimos años

como una simulación laboral y el fomento en el desarrollo del aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje basado en problemas.

140. Empreendedorismo Criativo como ferramenta para desenvolvimento de habilidades dos estudantes

Iran Pontes das Mercês [Brasil]

A palestra Empreendedorismo Criativo como ferramenta para desenvolvimento de habilidades dos estudantes irá abordar conceitos e apresentar exemplos práticos sobre o que é empreender de modo criativo e inovador, levando os alunos a desenvolverem suas habilidades para assim gerir negócios em todas as esferas.

141. Enseñanza inclusiva, el reto de enseñar el diseño sin hablar

Vania Salguero Duchén [Universidad Católica Boliviana - Bolivia]
[Universidad Católica Boliviana - Bolivia]

¿Cómo enseñar el diseño en un aula donde el grupo cuenta con una persona sorda? ¿Cómo motivo en el diseño sin tener que hablar? Cuestionantes que surgen al enfrentar un grupo de estudiantes con personas oyentes y no oyentes, donde se dará respuesta a estas incógnitas y además datos de cómo planificar y llevar a cabo acciones efectivas para mejorar la calidad educativa en este ambiente.

142. Sobre la forma y el lugar de una clase

Mauro German Suarez Torrico [Universidad de Buenos Aires - UADE - Argentina]

Fue bajo un árbol que tuvo origen la escuela como reunión original, lejos por entonces de cualquier idea de institución, sino en el amparo confortable de su sombra acogedora. Así, la primera forma de una clase la atribuyó sin mayor intención pero con un sentido vital el árbol de pie. El presente trabajo se pregunta acerca de la forma y del lugar de una clase de diseño. ¿Dónde es que acontece? ¿Cuál es su forma? Nos proponemos hacer un recorrido para pensar en las prácticas de enseñanza desde su espacialización y morfología, para revisar entonces el uso que hacemos de nuestro espacio áulico cada jornada en el marco de una agenda contemporánea y compleja.

143. Manifiesto para la investigación en el diseño gráfico

Myriam Treviño | *Daniel Caja Rubio* [Universidad de Monterrey - México]

Esta propuesta promueve la necesidad de dinamizar la complementariedad entre la investigación y la docencia como eje de un modelo pedagógico coherente con el desarrollo de la disciplina de diseño gráfico en la Universidad de Monterrey. Partiendo de una perspectiva histórica, se analizan los mecanismos de investigación efectivos en México y los modelos internacionales existentes y se propone la aplicación de un perfil de profesor-investigador ajustado a la disciplina del diseño gráfico. Por último, se plantean diversas estrategias para impulsar, estructurar, gestionar y comunicar la cultura investigativa en el departamento de Diseño Gráfico.

144. TEA en el aula de diseño, buenas prácticas docentes

Mauricio Yagode [INACAP - Chile]

En el escenario del nuevo acceso masivo a la Educación Superior, los docentes se ven enfrentados a situaciones ante las que no se encuentran preparados. Realicé una investigación que demuestra la falta de competencias en docentes de Educación Superior para facilitar el proceso de Enseñanza- Aprendizaje en estudiantes con Trastornos del Espectro Autista. Asimismo, recopilé de múltiples fuentes validadas una serie de recomendaciones para docentes que permiten mejorar el escenario en el aula y que se pueden resumir en algunas pocas acciones de fácil implementación y alto impacto que pretendo socializar entre mis pares, para beneficio del ambiente de aprendizaje.

FORMACIÓN DOCENTE. NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES [D]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 5 – Aula 9

145. El paradigma de la tarántula: Diseñar para aprehender o aprender para diseñar

Juan Diego Moreno Arango [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

Este trabajo tiene como fin aportar al mejoramiento de las estrategias de enseñanza del diseño a partir de establecer un paralelo entre el modelo tradicional de enseñanza del diseño implementado históricamente por las universidades de educación superior y el modelo de interacción de las arañas dentro de su comunidad como seres sociales pero al mismo tiempo competitivos y caníbales.

146. Potencial de las Tecnologías Emergentes en la enseñanza del diseño

Marina Ulver [Siglo21 - Argentina]

Como sociedad estamos experimentando un constante aprendizaje en relación a las tecnologías emergentes, las comunicaciones, los entornos virtuales y las nuevas formas de sociabilización. Los procesos adaptativos a los complejos entornos cambiantes en los que globalmente estamos inmersos, requieren de habilidades y conocimientos precisos para compatibilizar con los requerimientos que plantean los nuevos paradigmas de evolución sociocultural. En la enseñanza del diseño es fundamental renovar la mirada tanto en la perspectiva de la interpretación de las problemáticas actuales, como también en la manera en la que guiamos y formamos a los alumnos como futuros profesionales.

147. Esta cosa es como esta otra cosa

Martin Pettinati [Argentina]

Ponencia sobre el uso de la analogía como herramienta para la colaboración interdisciplinaria, la comunicación de ideas complejas y la transmisión de saberes específicos a audiencias no especializadas.

148. Marca Personal para Académicos

Héctor Jiménez R. [Colombia]

La llegada de las nuevas generaciones, como la actualización de la generación X, ha brindado la oportunidad de ver la academia de una manera más competitiva e innovadora. Por eso el docente de hoy debe estar a la vanguardia desde el ámbito on line & off line, debe ser un generador de contenidos para dentro y fuera de las aulas, lo que permitirá posicionar su nombre como marca personal referente y como valor agregado, el posicionamiento de la entidad de educación para la que se desempeña.

149. La enseñanza de la relación forma-función en Morfología de Diseño Industrial

Mariana Abraham [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

En el ámbito de las comunidades académicas de las disciplinas proyectuales, es fundamental comprender que el proceso enseñanza-aprendizaje se centra en el hacer y la articulación entre la educación y la profesión es un tema complejo. La morfología es una disciplina proyectual inherente a las carreras de diseño. El tema propuesto es investigar ventajas y desventajas de la enseñanza de la relación forma/función en la asignatura Morfología en carreras de diseño industrial, conocer los aspectos importantes a destacar en el proceso de enseñanza de esta relación conceptual y así también reconocer la pertinencia y la vigencia de su aplicación.

150. Re-descubriendo el mundo natural con la Biomimesis como disciplina emergente

Carlos Fiorentino [University of Alberta - Canadá]

Esta presentación es la continuación de la ponencia "Transición del Antropocentrismo al Biocentrismo: El Presente Distópico y el Futuro del Diseño" (presentada en el congreso en 2018) e introduce el capítulo "La disciplina emergente de la Biomimesis como cambio de paradigma hacia el diseño para la Resiliencia" del libro recientemente editado "Re-descubriendo el mundo natural. La Biomimesis en perspectiva" (UNAD, 2019).

CALIDAD EDUCATIVA Y EVALUACIÓN [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 2 – Aula 3

151. ¿La enseñanza del diseño cómo practica de libertad? Repertorio crítico y praxis en los cursos de diseño

Vivian de Castro [FMU FIAM-FAAM - Brasil]

Este trabajo inicial sale de incontables inquietudes que me entran cada día al largo de mi experiencia en clase, como profesora en el curso de diseño de moda de una universidad privada en Brasil. A partir de los cuestionamientos recientes que piensan un nuevo enfoque para la educación de diseño, que intenta hacerlo más amplio y menos enfocado en objetivos restringidos de mercado, pienso en las

disciplinas teóricas de "formación de repertorio" y si estas pueden ser elaboradas con un enfoque crítico. La idea de la educación como practica de libertad, de bell hooks, ¿puede ser traducida también para la enseñanza de diseño?

152. ABP y mapas mentales como metodologías activas, asociadas a los procesos de evaluación continua, en el Taller de Diseño

Daniela González [Universidad De Tarapacá - Chile]

Los grandes cambios en la Educación Superior en general, y en la Chilena en particular, permiten la reflexión docente. Es decir, detenerse a pensar en el rol que les compete y la forma de mejorar las prácticas educativas. En este escenario se produce un debate que nos permite recapitar sobre la renovación metodológica. Esto, dentro de una asignatura de la carrera de Diseño Multimedia. Por lo expuesto, los Mapas mentales y el ABP son las estrategias seleccionadas para la intervención educativa del curso.

153. Las competencias profesionales del diseñador gráfico: retos y desafíos

Victor Guijosa Fragoso [Universidad Anáhuac México Norte - México]

Se presenta un análisis, comparación y reflexión de los perfiles de egreso y planes de estudio de una muestra de 10 universidades tanto públicas como privadas de nuestro país, a la luz de la literatura existente sobre las competencias profesionales del diseñador del futuro, de las características generacionales de los jóvenes actuales y de los criterios establecidos por algunas asociaciones o gremios internacionales del diseño gráfico, considerando las nuevas exigencias del mercado profesional.

154. Integración de los saberes en los trabajos de titulación de la carrera de Diseño Gráfico

Joffre Bernardo Loor Rosales [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

Se presentan los avances de su tesis del Doctorado en Diseño. Según el Consejo de Educación Superior del Ecuador, en el reglamento No.51-2013, "el trabajo de titulación deberá guardar correspondencia con los aprendizajes adquiridos en la carrera y utilizar un nivel de argumentación coherente con las convenciones del campo del conocimiento", por el cual los trabajos de titulación deben presentar una integración de los aprendizajes que se dictan en su formación; es aquí donde surge la interrogante principal ¿De qué manera se integran los saberes aprendidos y otras disciplinas en los trabajos de titulación de la carrera de Diseño Gráfico – UG?

155. Evaluar proficiencia en lengua extranjera: la evaluación de desempeño hoy

Carla Montoya [Universidad Nacional de San Martín - Argentina]

Esta ponencia presenta la importancia del diseño en evaluaciones de desempeño lingüístico en lengua extranjera para desarrollar competencias como la lectura comprensiva de textos, la escritura académica

o científica y la expresión oral. Entonces, se sugiere una evaluación de desempeño que evalúe proficiencia, es decir, la capacidad general de emplear la lengua en diferentes ámbitos sociales del mundo real, en situaciones de uso de la lengua, con interlocutores reales y con un propósito determinado o fin específico. Se aborda el estado del arte de dicha evaluación y se analizará el diseño de exámenes utilizados en materias de grado en UNSAM.

156. Procesos colaborativos a partir de experiencias transmediales

Cecilia Verónica Zarzón | María Georgina Bredanini Colombo | Marcelo Fabián Jereb | Verónica Rainaud [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Esta investigación documenta los procesos de creación y resultados de una experiencia didáctica colaborativa interdisciplinaria y transmedial, llevada a cabo en el "Taller de Gráfica Digital" en colaboración con la Asociación Civil "La funda". La propuesta consistía en utilizar tecnologías digitales en el diseño y producción de artefactos, interfaces y representaciones para dar respuesta a necesidades reales de la asociación que acompaña a las infancias y adolescencias vulnerables del suroeste de la ciudad de Santa Fe. Son objetivos de este artículo evaluar los resultados de la experiencia colaborativa y reflexionar sobre las interacciones y el potencial de los procesos mediatizados.

157. A experiência interdisciplinar no curso superior tecnológico em Design de Interiores

Valeria Teles | Lolita Marques de Lira [Instituto Federal de Alagoas - Brasil]

O trabalho tem por objetivo relatar a experiência de integração e interdisciplinaridade de estudos entre o curso Superior Tecnológico em Design de Interiores e o curso Técnico em Artesanato do Instituto Federal de Alagoas (IFAL). Com base no relato, procura-se evidenciar sua importância na construção de saberes compartilhados nos diferentes níveis de ensino.

158. Análisis del acceso a becas de investigación FAUD, UNSJ

Viviana del Valle Lillo | María Cecilia Gil | Ana Lorena Villar [UNSJ - Argentina]

El presente trabajo se enmarca en un proyecto de investigación en desarrollo actualmente en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de San Juan. Se realiza un recorte y análisis en lo referente a la participación de estudiantes avanzados en las becas de la UNSJ. También se consideran las profesiones de los docentes investigadores en sus roles de directores de becas. El período de análisis correspondientes a los años 2013 a 2018. Esto permite hacer un análisis de la participación de los estudiantes avanzados y de los egresados recientes en las becas que ofrece la UNSJ.

159. La apropiación académico-disciplinar como insumo de la delimitación temática del Proyecto de Graduación

Verónica Méndez [Universidad de Palermo - Argentina]

El proyecto se desarrolla en el marco del Seminario de Integración I, asignatura cuyo principal interés se enfoca en materializar los fundamentos conceptuales de las carreras de grado que los estudiantes se encuentran concluyendo, incorporando en ellos el aporte innovador que caracteriza a la Universidad. El trabajo se centra en la delimitación teórica del tema para el Proyecto de Grado lo que implica un compromiso conceptual con la disciplina pero además una profundización tanto del profesional que se enfoca en cada uno de ellos como en el mercado en el que ejercerán su profesión.

CALIDAD EDUCATIVA Y EVALUACIÓN [B]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 2 – Aula 3

160. Develando discursos no declarados y sistemas de poder en diseño

Cecilia Mouat [North Carolina State University - Chile]

El estudio de palabras en laminas de proyectos de taller permite entender los discursos no declarados en escuelas de diseño, iluminando las relaciones de poder y la producción de conocimiento, entendiendo las practicas de enseñanza y los proyectos de estudiantes como el resultado de categorías de conocimiento mas que decisiones personales, y transparentando los valores promovidos por escuelas de diseño, a veces opuestos a los declarados por el discurso oficial.

161. Experiencias significativas de formación en diseño desde la economía colaborativa en Colegiatura Colombiana

Alejandro Gil [Colegiatura Colombiana - Colombia]

El fin de este proyecto es estudiar la muestra académica de Colegiatura Colombiana "Sábado Cole" como una experiencia significativa de formación y proponer desde allí transformaciones hacia el consumo colaborativo. De acuerdo a lo anterior lo que se busca es estudiar a "Sábado Cole" como una experiencia significativa de formación transformando el resultado actual hacia la economía colaborativa reconociéndolo como un espacio de proyección comercial y profesional generando vínculos entre la empresa y la universidad.

162. Herramienta para la selección de técnicas de usabilidad en la evaluación de un proceso de diseño

Laura Angulo | *Nicolás Neira* [Pontificia Universidad Javeriana - Colombia]

Herramienta fundamentada en el diseño centrado en el usuario para la planeación de pruebas de usabilidad, que abarca desde las propuestas objetuales hasta el desarrollo de prototipos del producto, con el fin de apoyar y fortalecer habilidades en la toma objetiva de decisiones de un proceso de diseño entregando así cimientos necesarios para la correcta elaboración de comprobaciones.

163. Industrias Creativas: la importancia de enseñar Derecho

Ana Paula Rodao [Uruguay]

Esta propuesta busca evidenciar la importancia que tiene la enseñanza del Derecho en las áreas del Diseño. El Derecho es una herramienta que puede ayudar a potenciar emprendimientos creativos y brindar certeza de acción. Es en este marco que se plantea reflexionar de los aportes que puede realizar la enseñanza de los aspectos legales de las Industrias Creativas en las carreras de Diseño. Generando conciencia de la importancia de proteger sus proyectos creativos, de cómo acceder a derechos y hasta lograr comercializarlos. Cada vez más la enseñanza interdisciplinaria en todos los aspectos se vuelve fundamental y esto es lo que busca evidenciar esta intervención.

164. Espacios interiores y sensaciones

María Carolina Vivar Cordero [Universidad del Azuay - Ecuador]

El diseño interior va más allá de generar un atractivo visual en un espacio. Si bien la arquitectura nos muestra claros límites físicos, con el interiorismo podemos ampliar las posibilidades internas, en donde, la persona que entra en un espacio puede experimentar diversas sensaciones, que pueden ser configuradas por un diseñador para generar experiencias deseadas.

165. Transformación del campo profesional del diseño de indumentaria

Silvia Zeas [Universidad del Azuay - Ecuador]

A partir de la Constitución de 2008 y bajo el auspicio de las políticas desarrollistas del Gobierno de la época, en el Ecuador se propendió un cambio del modelo productivo que buscó dinamizar la economía nacional. Una de las consecuencias más ostensibles de esta política fue el incentivo a la industria textil. Esta tesis, desde una reflexión teórica, pretende explicar la transformación del campo profesional del diseñador de indumentaria en el país para comprender cómo se introdujo su práctica profesional en la dinámica social y las consecuencias que derivaron en la cultura del diseño.

166. El modelo pedagógico ITSCO como base para la educación inclusiva

Lizeth Vanessa Guerrero Serrano [Instituto Tecnológico Superior Cordillera - Ecuador]

La educación inclusiva es un derecho de las personas, como política asumida por el estado ecuatoriano para la atención a la diversidad, este artículo es el resultado de la puesta en práctica del Modelo Educativo del ITSCO aplicado en una muestra de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, indicadores de diversidad en el aula, en una segunda etapa un ajuste curricular incluyendo competencias de desarrollo personal y en la tercera etapa estrategias de aprendizaje como herramienta para el desarrollo tanto de los resultados de aprendizaje de desarrollo personal como profesional útiles para el aprendizaje de todos.

167. Divaguemos Juntos, representación gráfica de poesías

Roger Ronquillo | Karen Márquez [Universidad Católica Santiago de Guayaquil (UCSG) - Ecuador]

"Divaguemos Juntos" es un proyecto realizado por los alumnos integrantes de Luna Estudio, perteneciente a la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil. Partiendo de conceptos de diseño como el lenguaje visual desde el punto de vista semiótico y el uso de figuras retóricas, se plantea la creación de una serie de 10 ilustraciones basadas en poesías perteneciente a la Lcda. Karen Márquez. La idea de representar la poesía con ilustraciones nace con la necesidad de que el usuario pueda identificar y representar la poesía a través de imágenes, ayudando a la lectura para que los significados de las palabras se vean apoyadas en una sola ilustración.

CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS Y NEGOCIOS

MERCADO Y GESTIÓN DEL DISEÑO [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 2 – Aula 1

168. Marketing sensorial y el diseño gráfico háptico para el posicionamiento de marca en personas con discapacidad visual

Isaac Almeida Ortiz [Ecuador]

El marketing sensorial en la actualidad se ha convertido en una de las herramientas más útiles al momento de posicionar una marca o idea en la mente de los consumidores ya que a partir del uso de nuestros sentidos se llega a tener mayor simpatía hacia determinado servicio o producto. ¿Pero qué sucede cuando uno de esos sentidos, como la vista, falla?

169. Industria de la Indumentaria-Capacitación para Emprendedores

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

El Emprendedor es el germen de medianas y grandes empresas que contribuyen a importantes cambios en lo social-económico y cultural por lo que es de especial interés en las instituciones Educativas promover programas actualizados para la instrucción teórico/práctica acorde a exigencias y demandas actuales a fin de allanar el camino con soluciones prácticas y herramientas en el intercambio de experiencias de unos y otros.

170. Bolsas Genderless inspiradas em Leigh Bowery

Gustavo Avila de Vargas [UFN - Brasil]

Este projeto apresenta o desenvolvimento de uma linha de seis bolsas genderless, ou seja, sem distinção de gênero, voltadas para o público queer, sendo elas três mochilas e três pochetes as quais tem como inspiração o artista performático australiano Leigh Bowery. Para o referencial teórico foram estudados temas relevantes a serem pes-

quisados para o desenvolvimento do projeto, sendo eles, uma breve história do design de bolsas e a moda, expressão de gênero por meio da moda, Leigh Bowery, Queer, semântica na moda, ergonomia, materiais e processos e sustentabilidade.

171. Investigación y política: aproximaciones desde el diseño

Julio Bariani [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina]

Uno de los objetivos de la asignatura de Diseño Visual I, de la Licenciatura en Diseño Visual en la Universidad Nacional de Río Negro –que forma parte del primer año del plan de estudios– es introducir a los alumnos en la investigación académica. Por esta razón, y en relación con el proyecto "Identidad visual política en Río Negro: trayecto y transformación de las organizaciones partidarias en democracia (1983-2015)", que lleva adelante el equipo de cátedra, se les presenta a los estudiantes una serie de piezas gráficas para su análisis; para estos trabajos, el corpus se conforma a partir de afiches tomados de las campañas a gobernador de partidos políticos en la provincia de Río Negro.

172. El trato interdisciplinario de la Mercadotecnia y el Diseño Industrial

Venecia Campbell [México]

El diseño industrial como una actividad multidisciplinaria que se involucra con disciplinas afines para conocer a profundidad las necesidades, gustos, preferencias y motivaciones de sus usuarios para así poder proveerle objetos que mejoren la calidad de vida del grupo o segmento específico al cual se dirige el producto.

173. Contexto y función simbólica para resignificación de un producto

Juan Carlos Lepe Muñoz | Ruben Jacob | Mauricio Tapia Reyes | Mauricio Vico [Universidad de Chile - Departamento de Diseño - Chile]

Revisión de aspectos históricos del diseño de un vehículo de transporte; motocicleta, caso de estudio Motochi50, de las implicancias de los cambios de contexto político, económico y comportamiento de consumo en la función simbólica y estética, para la resignificación en el diseño de un nuevo modelo de motocicleta, orientada al mercado del Chile actual en un contexto formativo en la carrera de Diseño, específicamente en el curso de "Taller de Diseño industrial" en el 4º año en la Universidad de Chile.

174. El trasiego de la información

Cristina Amalia López | Paolo Bergomi [CONPANAC/Asociación Argentina de la Moda/ ALADI - Argentina]

Como profesionales estamos al servicio del cliente, comunicar acertadamente es innegable al proceso de producir con diseño. El diseñador debe aprender y saber cosas distintas para satisfacer al cliente, siendo de alguna forma intérprete del fabricante, del productor, del consumidor, del usuario, del cliente, e incluso elaborar un plan

tangible y comunicación transversal, por lo cual existe una relación cooperante entre el profesional vs comitente en el trasiego de la información y en el ajetreo de la producción. La inteligencia aplicada en la selección cultural del elemento para dar identidad a aquello que el cliente nos solicita, es entender al cliente, captar su mensaje, hablar en su mismo lenguaje, y asesorarlo.

175. Retos de la comunicación incluyente en el entorno digital en Colombia

Roger Moreno Chávez [Colombia]

Mucho se ha dicho en relación a temas como la apertura de la información en los medios digitales, la invasividad del medio hacia los ámbitos identitarios de la población, el reconocimiento de la multiplicidad de los mensajes, la diversidad de los pensamientos culturales dentro de las plataformas de socialización on-line y la comercialización de la vida íntima de la población en pro de un sistema mercantil y publicitario; pero la construcción y desarrollo de un pensamiento sustentable y crítico en la población contemporánea demanda un nuevo reto para la comunicación dentro del entorno digital.

176. Impacto de los prosumidores en la toma de decisiones publicitarias

Carlos Rolando Jimenez Quimiz [Tecnológico Sudamericano de Guayaquil - Ecuador]

El exponencial crecimiento de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han permitido que marcas y consumidores habiten en un mismo entorno, lo que ha generado ambientes donde los públicos objetivos tienen mayor acceso a información de las empresas y a contenidos generados por clientes, contando sus experiencias con productos o servicios. Esto sin duda les da una perspectiva diferente a los públicos objetivos, sumado a otras variables del comportamiento de compra en la toma de decisiones. En esta nueva dinámica las marcas han debido readaptar sus estrategias y realizar mejores técnicas publicitarias en la búsqueda de conectar con este público que confía cada día más.

MERCADO Y GESTIÓN DEL DISEÑO [B]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 2 – Aula 1

177. Diseño e Innovación Tecnológica en la Cuarta Revolución Industrial

Danilo Saravia [Universidad del Azuay - Ecuador]

Con una cuarta revolución industrial como fondo, el espacio para el diseño y la innovación tecnológica es amplio. El Big Data, el internet y la creatividad han abierto un campo para la generación de productos y servicios que se integran en la vida cotidiana, todo esto con el fin de mejorar nuestra calidad de vida. Esta investigación busca dar cuenta acerca de cómo el diseño se integra en este espacio de innovación desde la interfaz.

178. Los elementos del lenguaje visual y su incidencia en el diseño

Heidy Elizabeth Vergara Zurita | Paulina Paula | Rosa Ramos | Ana Lucia Rivera [Escuela Superior Politécnica de Chimborazo - Ecuador]

La conceptualización de los elementos visuales de la imagen y su incidencia en el diseño, junto con la composición forman el código que permite transmitir ideas, sensaciones, emociones por medio de mensajes. El diseño es transversal de tipo no experimental, a partir de un estudio documental, empleando métodos deductivos - inductivos y analíticos – sintéticos. La importancia del lenguaje visual como uno de los canales de comunicación que ha utilizado diferentes niveles para crear imágenes representativas y simbólicas con diferentes soportes y recursos, encontrándose relacionados con el desarrollo de un producto visual que llegue a las masas y cumpla los objetivos.

179. La Resignificación del Mate y su Inserción en el Mercado Argentino en el Siglo XXI

Victoria Wintour [Universidad de Palermo - Argentina]

Con esta tesis se espera contribuir a la reflexión sobre la resignificación del mate tradicional en un mate innovador y su coexistencia. Para esto es importante entender el proceso de diseño que utilizan los diseñadores argentinos para la creación de estos objetos y su inserción en el mercado argentino.

180. Estrategias de la gestión pública y el cambio discursivo de las áreas urbanas en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Carla Viera [Universidad de Palermo - Argentina]

El discurso ambiental y la gestión pública son factores que intervienen en la creación de políticas públicas ayudando al cambio de discurso en un espacio. Esta investigación busca analizar si en un espacio el cual físicamente es el mismo, cuando su actividad y el discurso cambian son comprendidos por el usuario. El presente trabajo toma como objeto de estudio al período de transición que tuvo el zoológico para convertirse en un Eco parque. Por lo que surge la interrogante; qué estrategias de la gestión pública son utilizadas para el cambio discursivo del Zoológico de Buenos Aires durante los años 2016 hasta el 2018.

181. Design Aplicado à Gestão de Projetos: Modelos Mentais e Ferramentas

Teresa Cristina Vannucci Gouvêa [SENAI Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial - Brasil]

O profissional de design possui características no modo de pensar, focando no usuário e na solução de problemas, cada vez mais buscadas pelas empresas em profissionais gestores de projetos, por trazer grande valor aos negócios. Empreendedorismo, negociação, decisão, iniciativa e, capacidade para a solução de conflitos e problemas, são habilidades interpessoais indicadas pelo PMI para se atingir a excelência como gestor de projeto e, também são características básicas esperadas do profissional de design. A palestra apresentará o impac-

to da aplicação de ferramentas de design thinking e, da utilização do pensamento projetual e modelos mentais utilizados pelos designers, na gestão de projetos.

182. Branding Estratégico como herramienta de gestión social para iniciativas comunitarias

Elizabeth Caiza [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]
Durante los últimos diecisiete años, en la ciudad de Riobamba la comunidad Palacio Real se beneficia de sus atributos naturales y culturales como propuesta de valor, en la iniciativa de turismo comunitario Sumak Kawsay. La investigación abordó el enfoque holístico dialéctico y la fenomenología, partiendo de la fundamentación teórica del objeto de estudio y como principal resultado se obtuvo la reestructuración del sistema marcario y la estrategia de branding, como herramienta de gestión social. Desde este enfoque se busca su aplicación en el aula para casos de estudio similares.

183. Emprendimientos culturales: la transformación de una idea en valor en la enseñanza del Diseño

Claudia Alejandra Di Paola | María Florencia Longarzo [Universidad Nacional De La Plata - Argentina]

La formación de capital humano de grado, la creación de conocimiento y la vinculación con el territorio en pos de favorecer la equidad y el desarrollo territorial se presentan como requerimientos esenciales a llevar adelante desde la Universidad. Se considera fundamental desarrollar estrategias de apoyo para estimular el desarrollo de ecosistemas creativos dentro de la sociedad del conocimiento, la convergencia tecnológica, y la globalización teniendo en cuenta las habilidades y destrezas de los equipos de trabajo en las organizaciones, para generar riquezas a través de la creación y explotación de la propiedad intelectual.

184. Neorbusiness y Neuroética. Dos nuevos conceptos en la enseñanza

Maria Pia Estebecorena [Universidad Austral - Argentina]

Ética y Neurociencias tienen una aplicación directa, tanto en la construcción del negocio y marca como en la forma en la que interviene la ética profesional para validar la marca personal. Ya no podemos pensar un futuro cercano en donde no intervengan estas variables. Esto exige un cambio de paradigma educativo que debe estar presente en la formación de nuevos profesionales. A partir de este trabajo podremos acercarnos a conocer la forma de preparar desde la enseñanza y cómo ofrecer solidez en la construcción de una nueva visión del profesional en Diseño, acorde a los requerimientos crecientes que exige el mercado en forma global.

185. MEDOC. Herramienta de visualización estratégica

Estela Moisset De Espanés | Martín Francisco Fontana [Facultad de Arquitectura Urbanismo Y diseño UNC - Argentina]

El MEDOC, es una herramienta de visualización estratégica para im-

plementarla en los momentos de investigación, análisis y planificación dentro de los procesos de diseño. Está orientada para el uso en la prestación del servicio profesional de diseño, teniendo su base germinal en la Cadena de Valor desarrollada por Michel Porter. Definida por tres etapas y constituidas por los eslabones de: Investigación, Marketing, Diseño, Desarrollo, Pre Producción, Producción y Comercialización, conformando una denominada "zona de oportunidades" para el diseñador industrial.

VINCULACIÓN CON EMPRESAS, PROFESIONALES Y EMPRENDIMIENTOS [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 6 – Aula 6

186. Odisea en Publicidad: creatividad participativa para el desarrollo

César Castiblanco Laurada [Universidad Católica de Manizales - Colombia]

La Odisea en Publicidad es un espacio académico liderado por el programa de Publicidad de la Universidad Católica de Manizales en donde por más de 18 años se han reunido estudiantes, profesores, graduados y sector externo de la región cafetera colombiana, alrededor de la creación de productos publicitarios en tiempo record. Este ejercicio bajo presión, se desarrolla anualmente en un laboratorio creativo de 28 horas de trabajo ininterrumpidas, en donde los estudiantes, guiados por sus profesores y mentores externos, construyen productos comunicativos y de publicidad para diferentes actores del sector como: empresas, instituciones, fundaciones, asociaciones y ONG's.

187. Estratégias de formação e preparação para o mercado de trabalho

Hely Costa Jr | Marcelo Baêta | Leonardo Hortencio [Universidade Estácio de Sá - Brasil]

Preparar os alunos para o mercado de trabalho, proporcionar uma formação técnica e apresentar novas possibilidades e campos de atuação são algumas das premissas do CST em Design Gráfico, da Universidade Estácio. Neste contexto, destacamos três iniciativas: o Escritório Modelo de Design Gráfico, a Oficina de Processos gráficos e as atividades de extensão desenvolvidas junto a empresas e instituições. Atividades que aproximam os alunos da realidade produtiva e competitiva, através da convivência profissional e da troca de experiências que conectam os alunos à comunidade, além de prepará-los para os desafios do mercado e apresentar novos espaços de atuação.

188. ¿Qué diseñadores estamos formando? ¿Perfil del Egresado vs Perfil Laboral?

Jimena Mariana García Ascolani [Universidad del Pacífico Privada - Paraguay]

En esta ponencia se esboza la necesidad de plantear una relación de

trabajo mutuo entre las Instituciones de Educación Superior y los actores que forman el mercado laboral al que deben acceder nuestros egresados, la exigencia actual de acercar los procesos académicos a las prácticas del mundo del trabajo, a través de cambios curriculares innovadores, que permitan una mayor vinculación entre ambos sectores, para lo cual se plantea realizar un revelamiento sobre los requerimientos a los cuales se enfrenta el Egresado de la Carrera de Diseño gráfico, sin dejar de lado los pilares de la Educación Superior y los nuevos desafíos que esto presenta.

189. Diseño inclusivo y su intervención social a través de proyectos de vinculación

Maria Magdalena Guajala Michay [Universidad Técnica Particular de Loja - Argentina]

Para destacar la relevancia del diseño inclusivo, se trabajó en la ejecución de un proyecto con la colaboración del Instituto Especial para Ciegos Byron Egüiguren de la ciudad de Loja-Ecuador y estudiantes de tesis de la Titulación de Artes Plásticas y Diseño, bajo la aprobación de la convocatoria de proyectos de vinculación ofertados por la Universidad Técnica Particular de Loja, con el objetivo de generar diseños de objetos lúdicos inclusivos, que se puedan utilizar como material didáctico de apoyo y refuerzo en los procesos de la enseñanza-aprendizaje de los contenidos académicos para niños con baja visibilidad y ceguera del Instituto.

190. El rediseño y la reinención de marcas en tiempos de crisis

Patricia Iurcovich [Argentina]

El rediseño y la reinención (rebranding) del negocio de las marcas en tiempos de crisis. En un contexto internacional y nacional difícil y en particular para un país como Argentina, he decidido investigar y hacer un seguimiento sobre las marcas de consumo masivo que van modificando y reinventándose constantemente con el fin único que es vender. Las marcas no se crean para generar branding o posicionamiento institucional, en una primera instancia se crean para vender, lo demás es consecuencia. Es así como el rediseño del packaging y el aggiornamiento constante de colores, nuevas nomenclaturas y nuevos productos van apareciendo en momentos de crisis.

191. Programa de mejoramiento de calidad para MiPymes del oasis central norte. Mendoza

Adolfo Marchesini [Universidad Nacional de Cuyo - Argentina]

Con el objetivo de generar un espacio para comercializar productos locales, se construirá el Mercado de Productores de Mendoza. En este contexto se realizó desde la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional de Cuyo (FAD- UNCuyo), un programa para mejoramiento de la calidad de los MiPymes que allí van a participar con el fin de intervenir en sus signos de identidad, comunicaciones y sistema de productos.

192. La carrera de diseño gráfico en proyectos de extensión universitaria

Alain Minera [Universidad Tecnológica Centroamericana - Honduras]

Desde la reforma estudiantil de Córdoba en 1918, las instituciones educativas latinoamericanas buscan formas de integrar el conocimiento académico con el desarrollo que sus países requieren. La licenciatura en Diseño Gráfico de Unitec (Honduras) ha crecido en materia de vinculación, entregando más de 100 proyectos que combinan el conocimiento científico con habilidades técnicas, laborales, emprendedoras y sociales, gracias a diversos proyectos de extensión universitaria. Durante este proceso, el docente se convierte en una figura proactiva que aporta todo su conocimiento profesional para garantizar el aprendizaje integral de los estudiantes y la entrega de productos de calidad.

193. Edición y Data Analytics: Un encuentro promisorio

María Cristina Nanton / Cecilia Castellanos / Andrea Morales / Martín Valenzuela [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

La velocidad con la que evolucionan las tecnologías de Data Analytics vinculadas a la medición de resultados de las estrategias de comunicación de los emprendimientos comerciales presenta un desafío para la preparación de los alumnos frente al mercado laboral. En este marco, la enseñanza de la edición a nivel universitario enfrenta además la dificultad de contar con estudiantes que aspiran a desenvolverse en un sector constituido principalmente por PyMEs en las que no abundan los puestos especializados. Este trabajo se propone analizar las limitaciones de la educación en el campo de la edición para formar estos perfiles y proponer líneas de trabajo que fomenten su consolidación.

194. Design para a Competitividade no Brasil: O Projeto Design Export

Marco Aurelio Lobo Junior [Centro Universitário IESB - Brasil]

O objetivo deste trabalho foi analisar o design para a competitividade internacional de produtos brasileiros, tendo como estudo de caso o Projeto Design Export, da Agência Brasileira de Promoção das Exportações e Investimentos (Apex-Brasil). O projeto proporcionou melhores condições de competição para as empresas exportadoras, pois demonstrou e revelou a importância da utilização do design no processo de desenvolvimento de novos produtos, novas embalagens, novas marcas e novos serviços. As ações realizadas no Design Export contribuem para a implementação da gestão de negócios na formação dos designers.

195. La propiedad intelectual como socio estratégico

Pamela Echeverría [Pamela Echeverría Abogados - Argentina]

El diseño tiene su origen en la creatividad y la creatividad debe ser no solo protegida, sino también planificada. El eje de la conferencia se basa en cómo establecer estrategias en materia de propiedad intelectual desde la concepción de cualquier emprendimiento de diseño y como proteger y protegerse y así resguardar el capital más importante de toda industria creativa: el humano.

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

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 6 – Aula 6

196. Diseño e Innovación para el fortalecimiento del ecosistema emprendedor de la ciudad de Santa Fe y la región

Patricia Alejandra Pieragostini | María Laura Badella | Sara Laura | Mónica Osella | Maela Pascullo [FADU - UNL - Argentina]

El presente trabajo aborda el caso del plan integral "Diseño e Innovación para el fortalecimiento del ecosistema emprendedor de la ciudad de Santa Fe y la región", realizando el estudio de una política pública multiactor y multisector que incorpora diseño, innovación y tecnología como motor de desarrollo sostenible de la ciudad, fomentando el ecodiseño y las economías circulares. Desde el paradigma de Ciudad Creativa, donde la cultura y la creatividad tienen un rol protagónico, se analiza también esta experiencia como un aporte metodológico a las formas creativas de enseñar a los emprendedores creativos, inmersos en la cultura de la colaboración y los aprendizajes colectivos.

197. Aprender a emprender

Mabelle Rua Hincapié [Centro De Sistemas De Antioquia-CENSA - Colombia]

Actualmente la globalización ha hecho que las competencias adquiridas y desarrolladas, por los jóvenes emprendedores, se arriesguen a emprender y experimentar; con el apoyo de las nuevas tecnologías que nos permiten interactuar y participar en foros, escenarios virtuales para conocer las necesidades de los usuarios. La innovación se ha convertido en un reto, que hoy todos queremos enfrentar, la necesidad de generar ideas más creativas y sostenibles han logrado que los jóvenes que están en proceso de concluir sus estudios, tengan claro su proyección fundamentada en lo aprendido.

198. Diseño y comunicación asertiva

Fernanda Samayoa [México]

Cómo hacer que el mensaje correcto llegue a tu cliente, haciéndolo ver lo que no sabe que necesita pero, tú por medio del diseño haz descifrado. Todo se trata de la comunicación, como hablamos, como nos dirigimos, como nos expresamos y lo que realmente proyectamos de nosotros mismos como persona, como empresa o proyecto.

199. El trabajo colaborativo e interdisciplinario como medio de Innovación

Macarena Valenzuela [Chile]

En la actualidad, la forma en que estamos trabajando se está modificando. La tendencia actual es generar grupos interdisciplinarios para afrontar nuevos desafíos. Estos se basan en un trabajo colaborativo, donde diversas disciplinas inciden en el desarrollo de la innovación. A partir de esto, el diseñador se plantea como un ente clave en la

articulación de estos nuevos grupos. Por lo que es necesario fomentar y potenciar este nuevo rol desde la enseñanza del diseño, con nuevas herramientas transversales que contribuirán al desarrollo de la innovación.

200. Construyendo el perfil estratégico del diseñador en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Alejandro Zapico [Universidad Andres Bello - Chile]

A partir del análisis de la realidad del diseño, su enseñanza, paradigmas imperantes y ejercicio profesional, se realiza el ejercicio teórico/práctico de la construcción de un perfil profesional renovado, asociado al desarrollo de productos/ servicios desde las nuevas demandas y expectativas ciudadanas y de la industria. Este ejercicio se tangibiliza a partir del desarrollo, diseño y guía del proyecto de título de la estudiante de diseño gráfico Srta. Kamila Bilbao, dentro del proceso de titulación correspondiente al período 2018, denominado App. "Pase-mos Anato", aplicación móvil vinculada a la educación de las carreras de la salud, tanto para Chile y Latam.

201. Incidencia de la gestión estratégica del diseño en el posicionamiento competitividad e innovación de panaderías gourmet en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Estefanía Cisneros [Universidad de Palermo - Ecuador]

La presente investigación propone el análisis y expansión del conocimiento sobre la función que ejerce la gestión estratégica del diseño en el sector empresarial de las panaderías gourmet, siendo una disciplina que interviene en el proceso de posicionamiento, competitividad e innovación corporativa. Este estudio comprende herramientas de gestión desde la administración, el diseño gráfico, el diseño del producto y el diseño del entorno para crear una estrategia diferenciadora en la experiencia de consumo.

202. El diseño como emprendimiento y negocio

Luisa F. Hernández [Colombia]

Como diseñadores debemos tener un mix de los diferentes perfiles de los diseñadores: creativos, emprendedores, comerciales, productores, entre otros, para vendernos como recurso estratégico en una empresa o si en este caso aplica, para vender tu idea, emprendimiento y comercializar tus productos. En esta conferencia se relatará de todas las herramientas a parte de los sueños que deber de meter en tu equipaje de emprender, ganancias, herramientas y otros.

203. La Interdisciplinariedad universitaria en la ruralidad

Carlos Suárez [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

Este trabajo muestra la dinámica generada durante el proyecto comunitario de vinculación con la sociedad desarrollado por la Universidad Técnica de Ambato con la población rural de la parroquia Pasa, en la provincia de Tungurahua, el cual pretende demostrar la pertinencia de la intervención estratégica del diseño dentro de la fase de promoción de sus productos, mediante un proceso de remodelación en su forma

de comunicación, como respuesta a las nuevas expectativas sociales, y buscando así la diversificación a las actividades económicas tradicionales del sector rural.

FORMACIÓN PARA UN DISEÑO INNOVADOR Y CREATIVO

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

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 5 – Aula 5

204. La necesidad de aprehender los nuevos paradigmas de lujo y calidad en consumo sostenible

Ana Carolina Albanese [Argentina]

Propongo incluir en el proceso formativo de los diseñadores, el análisis de los nuevos paradigmas de lujo y calidad sostenible como así también la relevancia de la educación en el consumo en este sentido. La sustentabilidad es una tendencia mundial. Es la nueva definición inherente a calidad. A real calidad. La calidad hoy se redefine. En ese mundo de redefiniciones de calidad, lujo, sustentabilidad, y moda que vivimos y que es dinámico encontramos también corrientes que se contraponen. Las marcas deben guiar a los consumidores. Los consumidores deben informarse y saber elegir. El consumo debe ser educado, no desalentado.

205. El Futuro del Diseño Digital

Sergio Andrade [Universidad Tecnológica de Chile Inacap - Chile]

El impacto del mundo digital está modificando por completo el ámbito laboral del diseño y en lo general de todas las carreras de comunicaciones. Por ello debemos orientar todos nuestros esfuerzos de formación en no solo capacitar para este cambio, sino que también como ser indispensables para las comunicaciones del futuro.

206. Linguagem gráfica e simulação imagética: o poder das apropriações e remistura das imagens digitais na construção de mensagens visuais criativas

Ricardo José Barbosa Olimpio [Faculdade Melies e Faculdade César per Libero - Brasil]

Pesando as imagens como uma das mais antigas formas de comunicação em constante evolução, vivemos, aprendemos e apreendemos exponencialmente por meios imagéticos. Conforme a computadorização estabelecida no design gráfico no final do século XX, e seus constantes upgrades, aumentam-se as possibilidades de ações relacionadas a novas combinações compositivas em projetos gráficos, a exemplo das apropriações e remistura de imagens mediadas por técnicas de colagem que, de acordo com o seu processo, denominam-se de remix. No contexto do design gráfico, entende-se por remix o acúmulo de imagens e camadas de diversas procedências, que derivam desde os procedimentos analógicos até os digitais.

207. Dinámicas de Enseñanza Aprendizaje de la línea a mano alzada en el dibujo digital

Fernando Brarda [Argentina]

Reflexionar y generar debate enriquecedor y constructivo acerca de la importancia necesaria del proceso Enseñanza Aprendizaje, a través de la representación de una idea o concepto mediante el empleo del dibujo A MANO ALZADA como estadio previo a su expresión digital. La Ponencia estará orientada al proceso de evolución y complejidad cualitativa y técnica del dibujo a mano alzada en los trabajos prácticos cuyo contenido va desde cómo trazar una línea hasta culminar con un Storyboard.

208. Estética transhumanista: un enfoque de diseño gráfico especulativo

Daniel Caja Rubio [Université Laval - Canadá]

El diseñador gráfico, por su habilidad para imaginar, conceptualizar, escenificar y comunicar posibles usos e interacciones con los avances científicos, ocupa un rol privilegiado para la innovación. El estudio de la estética transhumanista requiere el enfoque prospectivo del diseño gráfico que provoca un cambio de intención y pasa de la funcionalidad a la disfuncionalidad, colocando los avances tecnológicos actuales en la representación de futuras situaciones cotidianas imaginarias. El uso intencional de la narrativa diegética nos ayuda a digerir este cambio de paradigma y provoca un debate sobre estos futuros posibles, plausibles o probables, pero ¿puede también influir en el futuro?

209. Motion Graphics: análisis de la estructura compositiva y sus dificultades comunicativas

Gabriela Chavez Mosquera [Universidad Tecnológica Israel - Argentina]

El Motion Graphics, técnica conocida como grafismo en movimiento, ha cobrado gran interés durante las dos últimas décadas en la educación del Diseño. Tomando en cuenta sus características particulares de elaboración y la utilización de una estructura compositiva propia, cabe cuestionarse si este "lenguaje" que se recrea es lo suficientemente eficaz para comunicar un mensaje, más allá de la generación de una experiencia visual. Por lo tanto, las dificultades comunicativas del MG es lo que tomará protagonismo en este estudio teórico, pues a través de la academia se puede profundizar en la estructura compositiva de esta técnica.

210. El uso de la tipografía como elemento estético y comunicativo en las artes plásticas y el diseño

Dayana Cordero | *Roger Díaz Carreño* [Colombia]

Esta propuesta se centra en un proceso de enseñanza-aprendizaje, en la se utiliza la tipografía como un recurso formal, para generar propuestas con fines artísticos y juegos tipográficos de carácter estéticos para dar fuerza a un mensaje en términos de diseño, en los cuales se muestran unos referentes en el diseño y el arte para enlazar estos conceptos y propuestas visuales que potencien el ejercicio creativo.

211. Lógicas de producción de la forma en el diseño de indumentaria emergente

María del Carmen Trelles Muñoz [Universidad del Azuay - Ecuador]

El presente proyecto de investigación doctoral presenta el avance correspondiente a la definición de la metodología y un primer acercamiento en la investigación de campo del tema "Lógicas de producción de la forma en el diseño de indumentaria emergente a partir de las tensiones entre lo local y lo global. Reconfiguraciones". El proyecto pretende contribuir a la disciplina del diseño de indumentaria en contextos de países en vías de desarrollo, con escasa industrialización, sociedades con una fuerte migración, de corte tradicionalista, conservador y costumbrista, con el impacto del fenómeno de la globalización, entre otros.

212. Metodología CPA para adquirir habilidades de aprendizaje tecnológico

Carolina Pino [Universidad Adolfo Ibáñez - Chile]

Escuchamos hablar de la falta de habilidades para enfrentar un futuro cercano con sistemas robotizados que tomarán el lugar del 67% de los trabajos realizados actualmente. En Centro de Interfaces Emergentes promovemos nuevos desafíos en la educación, a través del fomento en las habilidades digitales práctica en la creación de proyectos de innovación tecnológica, fomentando el uso de las tecnologías digitales como creadores y no como consumidores, a través de la creatividad como base de la I+D+I. Para fomentar la creatividad y el uso de las tecnologías digitales, hemos generado la metodología CPA que mezcla insumos científicos, artísticos y budistas.

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

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 5 – Aula 5

213. O uso de mapas visuais como ferramenta didática no ensino do design em cenários complexos

Patricia Delgado / Regina Álvares Dias [Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG - Brasil]

Este trabalho apresenta uma experiência desenvolvida com alunos de graduação em design, onde foi feita a aplicação de mapas mentais como ferramenta didática para o desenvolvimento de uma prática projetual em um ambiente complexo. Os resultados mostraram que o uso de mapas mentais promove a compreensão sistêmica do contexto do problema suas variáveis. Assim, além de apresentarem soluções completas e inovadoras para os problemas apresentados, os alunos desenvolveram habilidades fundamentais para sua atuação profissional, como a visão holística e a capacidade de lidar com a complexidade, considerando todos os fatores envolvidos.

214. Diseño de Videojuego como terapia de juego para Niños con Asperger

Ana Domínguez [Ecuador]

Los videojuegos se han convertido en una de las herramientas tecnológicas aplicadas al ámbito educativo y terapéutico. Dentro de dicho contexto los niños que presentan trastornos conocidos como Trastornos del Espectro Autista (TEA) demuestran un fuerte interés y habilidad por el uso de la tecnología audiovisual, siendo ésta un área de posible aplicación de terapias alternativas con juegos y el uso de la tecnología. Este trabajo tiene por objetivo identificar las características de diseño que contribuyen a la experiencia del usuario de los videojuegos, específicamente en su aplicación como terapia de juego para niños con Síndrome de Asperger.

215. Mirada desde el productor visual: soluciones concretas al diseño audiovisual

Rodrigo Eduardo Gómez Mura / Camila Hernández Navarro / Francisca Leichtle [Universidad Austral de Chile - Chile]

En colaboración con la Facultad de Medicina de la Universidad Austral de Chile (UACH), como cliente, la carrera de Licenciatura en Artes Visuales lleva a cabo la elaboración de un producto audiovisual. Este tendrá el objetivo de facilitar la comprensión del espectador sobre procedimientos básicos de ciertos utensilios médicos en las dos cápsulas audiovisuales a realizar. Los contenidos abreviados sobre los procesos médicos, junto a las herramientas entregadas por el área de diseño audiovisual facilitan su comprensión. Esto se logra gracias al empleo de una demostración visual y sonora del procedimiento médico, aplicados la metodología de simulación.

216. Relación entre el diseño paramétrico y la autopoiesis

Roberto Landívar / Felipe Luis Valdez Castro [Universidad del Azuay - Argentina]

La presente investigación está encaminada a describir cómo el diseño paramétrico y el diseño generativo entendiéndolo desde una óptica de diseñador a través de sus posibilidades como herramientas de intervención en el proyecto de diseño, analizándolas desde la óptica de la autopoiesis de Maturana y Valera como la repetición de sí mismos en el momento que construyen y conforman múltiples posibilidades formales. Para esto es necesario realizar una serie de reflexiones para entender los sucesos en cuanto a la problemática de la generación de la forma digital, en el uso de herramientas computacionales, dichas herramientas consideradas como gestores y partícipes en la generación de la forma.

217. Klink

Nicolás Larenas / Ignacio Giménez [Klink - Argentina]

En Klink creamos herramientas para una nueva educación. Creamos kits y experiencias para despertar en niños y grandes interés en ciencia y tecnología a través de actividades lúdicas e innovadoras que generen curiosidad y ganas de aprender.

218. Diseño de interfaz multimedia. Un camino a la universalidad

Diego Larriva [Universidad del Azuay - Ecuador]

La ponencia corresponde al análisis del Diseño de las interfaces de los Recursos Didácticos Digitales inclusivos (RDDi), con el objetivo de determinar su influencia durante los procesos de enseñanza-aprendizaje para generar inclusión educativa. En este contexto, esta investigación busca demostrar que, con los avances de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento TAC en el siglo XXI, el diseño de interfaz en los RDD posibilita la inclusión educativa de niños sordos a partir de la relación contenidos-interface-interacción.

219. Video Mapping en Cuba: ¿Arte, entretenimiento o publicidad?

Marcel Márquez [Cuba]

Cuba es un país desconectado del mundo y sus acontecimientos tecnológicos en el campo del arte. Como en estas condiciones la creatividad encuentra una fina brecha entre el mundo de la publicidad y el arte y se encuentra existiendo contra todo contratiempo o derrotero. Los creadores han intervenido y se han nutrido de otras áreas de conocimiento; de ello se ha originado el surgimiento de colectivos artísticos, artistas-investigadores y los llamados newmedia interactuando con ingenieros, arquitecto, músicos, etc.

220. Tecnicatura Superior en Diseño de Indumentaria, Textil y Accesorios

Gabriela Alejandra Negri | Gianello Juan Pablo | Marcelino Lucero [Argentina]

El presente artículo tiene como objetivo presentar el proyecto que se desarrolla en la Tecnicatura Superior de Diseño de Indumentaria, Textil y Accesorios del IESyT 9-001 Gral. José de San Martín, en la ciudad de Gral. San Martín, Mendoza, que en el corriente ciclo lectivo tendrá sus primeros egresados. Esta tecnicatura plantea la enseñanza del diseño en una forma integral, mediante la interacción constante con el mercado, el sector industrial y el contexto sociocultural de la región creando propuestas de enseñanza- aprendizaje que permiten a los estudiantes una formación que responde a las necesidades sociales, culturales, económicas y laborales del mercado actual.

221. Proyectos escolares hipermediales: la inclusión tecnológica en los procesos de alfabetización mediática interdisciplinar de los bachilleres en comunicación

Mariana Bavoleo [Universidad de Palermo - Argentina]

La inclusión tecnológica en los procesos de alfabetización mediática involucra nuevos desafíos y dimensiones vinculadas a la producción hipermedial en el marco de proyectos interdisciplinarios y colaborativos. La comunicación en las sociedades mediatizadas no se reduce a los modos orales y escritos de la lengua, sino que incluye toda otra serie de signos, como fotografías, diagramas, gráficos, sonidos, movimientos corporales, entre otros. La alfabetización es considerada

como "múltiple" porque se vincula con distintos espacios de actuación o ámbitos semióticos. La lectura y la escritura de textos verbales, icónicos o audiovisuales, ya no son vistas como habilidades generales vacías de contenido. Se desarrollarán los avances de investigación y algunos aspectos vinculados a las producciones, estrategias, lenguajes y materialidades para abordar los sentidos en la inclusión tecnológica y los posibles cambios en los procesos de alfabetización mediática en el contexto de la cultura de la convergencia.

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

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 2 – Aula 11

222. Diseñadores. Los nuevos fundadores de empresas de tecnología

Rodrigo López [Perú]

YouTube, Airbnb, Instagram y Canva tienen en común no solo ser empresas tecnológicas que han cambiado al mundo, sino que son empresas "startup" que fueron fundadas por diseñadores. Mi nombre es Rodrigo López diseñador peruano radicado en Silicon Valley hace 15 años y fundador de un startup de tecnología que crece a nivel global. Quiero empoderar a más diseñadores a seguir la ruta a ser líderes en tecnología.

223. El Diseño Multimedia como medio/estrategia de comunicación inclusiva en materia de movilidad urbana en CABA

Esteban Salas [Costa Rica]

Se desea analizar el rol que cumple el diseño y la comunicación multimedia como mecanismo fundamental en materia de inclusividad y movilidad urbana. El desarrollo temporal-espacial ocurre en la ciudad de Buenos Aires Argentina desde el año 2000, momento en el cual se comienza a crear un marco legal con respecto al tema. Se plantea la hipótesis de que la efectividad de los procesos de comunicación en cuanto a la accesibilidad y movilidad urbana requiere de expandir la codificación de los mensajes hacia lo multimedial, para eliminar al máximo toda barrera comunicacional.

224. Marketing digital en Instituciones Educativas Privadas

Liliana Sangiorgi

Desde hace varios años, el mundo digital se instaló en la vida de cada uno de nosotros. El marketing digital está en su máximo apogeo y las escuelas no son ajenas a ese mundo. Además de una web que sea dinámica y responsiva, las instituciones educativas deben utilizar las redes sociales para divulgar sus contenidos, logros académicos y actividades institucionales, para poder competir con otras instituciones y hacer viral su oferta educativa. La experiencia del usuario es clave, a la hora de tomar la decisión de una futura inscripción de un alumno en ese colegio.

225. Experiencia interdisciplinaria en diseño

Carlos Roberto Soto Mancipe [Corporación Universitaria Unitec - Colombia]

El Diseño cuenta con un gran prestigio como profesión dentro de la Academia y el sector empresarial. Tiene como uno de sus grandes cambios, el trabajo interdisciplinario enriqueciendo así sus propios postulados. Unitec cuenta con una experiencia en el campo del diseño y del audiovisual, y ha unido esta interacción en un gran proyecto llamado "muestra Kiné", de trabajos audiovisuales en donde el diseño juega un papel fundamental en el proceso de comunicación audiovisual, que se apoya en el trabajo de profesionales del sonido y la fotografía, y más adelante con publicistas y animadores, concretando una gran experiencia interdisciplinaria.

226. Rostros masculinos maquillados como nuevo arquetipo de belleza

Carla E. Terán Espinosa [Universidad de Palermo - Argentina]

La presente investigación esta enfocada en los rostros masculinos maquillados, incorporados en la comunicación visual de las marcas Lidherma y Karmapink, que se sitúan en plataformas digitales de cada marca en el año 2018. A partir de ello se propone generar un análisis, señalando que elementos y conceptos del diseño gráfico, son empleados para introducir a este rostro dentro de las distintas piezas gráficas. Con esto se expone como la aplicación de diferentes herramientas del diseño gráfico en la comunicación visual de un mismo campo, (maquillaje) puede componer y generar diferentes resultados a partir de un rostro masculino maquillado, evidenciando además que se integra un nuevo arquetipo.

227. ¿Etnografía y diseño? Un abordaje posible para el desarrollo de recursos educativos abiertos

Miriam Ubaid [Universidad Provincial de Córdoba - Argentina]

La etnografía como metodología de investigación propone acercarnos a conocer el punto de vista del otro, a través de la observación participante como técnica principal, que hoy también se desarrolla en entornos digitales, y que entendemos resulta adecuada y valiosa para la construcción de perfiles de usuarios y la comprensión de las condiciones de la experiencia de uso necesarias en un proceso de diseño. El presente trabajo es una primera sistematización del abordaje etnográfico de los usos de recursos educativos virtuales, realizado en el marco de la Fase Inicial del proyecto de investigación "Recursos educativos abiertos: diseño e implementación en experiencias virtuales de aprendizaje".

228. Transformación digital del medio fotográfico y el Diseño publicitario en Ecuador

Paul Carrión [Universidad del Azuay - Argentina]

El impacto de los cambios tecnológicos en la sociedad, la academia, la economía y en general el diario vivir las personas es incuestionable, la transformación digital dentro de la sociedad de la información

afectó muchas áreas del conocimiento y lo sigue haciendo en su imparable trayecto. El medio fotográfico es uno de ellos, a causa de esta tecnología disruptiva, la forma en que se crean, edita y comunican las imágenes ha cambiado drásticamente, junto con ellas, los procesos de comunicación y áreas específicas como el Diseño Gráfico, han dado un giro radical en su modo de trabajo, junto con ellos las herramientas de trabajo de fotógrafos, comunicadores y diseñadores se han transformado.

229. El Food Design y la configuración del acto de comer a través de los sentidos

Jhonn Alarcón [Universidad del Azuay - Ecuador]

Este trabajo trata de entender cómo el diseño puede mejorar las prácticas sociales relacionadas con los alimentos, al configurarlas a través de los sentidos. Se propone analizar cómo los usuarios construyen significados al momento de alimentarse y cómo se relacionan con los contextos culturales y sociales. Para este estudio se tomará como punto central la disciplina del Food Design para tratar de entender de qué manera esta área de conocimiento puede integrar a los sentidos humanos para generar experiencias durante el acto de comer.

230. Diseño para desórdenes mentales: ¿Cómo enseñar diseño emocional?

Mariana Berenice Alvarado De la Rosa [Universidad de Monterrey - México]

Esta investigación busca generar nuevos parámetros para responder a los efectos del problema de salud mental buscando a través de la enseñanza del Diseño Emocional un acercamiento y entendimiento de los estudiantes a problemáticas globales como lo son los desórdenes mentales. Este proyecto busca apoyar a las nuevas generaciones que viven a la sombra de diversas enfermedades mentales a desarrollarse en un mundo inclusivo implementando estrategias de enseñanza para los futuros diseñadores a través del Diseño y las emociones. Lo anterior aprendiendo a diseñar productos que los incluyan en la sociedad y en nuestras ciudades.

NUEVAS FORMAS DE PRODUCCIÓN, TECNOLOGÍAS Y MATERIALES [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 4 – Aula 9

231. Aplicación informática para la gestión de materiales de formación del centro cies

Cesar Alfonso Bolado Silva | Jesús Ramón Rivera Coral [Servicio Nacional de Aprendizaje SENA - Colombia]

El presente artículo de investigación tiene como objetivo desarrollar un sistema de información web que permita el registro y control de los equipos y materiales de formación del SENA, centro CIES Regional Norte de Santander. Dirigido a realizar mejoras en el proceso de asig-

nación de los materiales para los distintos programas de formación profesional integral, como un apoyo administrativo, cuya finalidad consiste en centralizar la información y los procesos, minimizar tiempos y esfuerzo; generando de esta manera reportes de cada uno de los procesos realizados en el sistema, un seguimiento y control de los materiales que solicitan y asignan a los diferentes usuarios.

232. Semiósfera virtual, el contexto “aumentado” en la construcción del conocimiento

Ariana Canepa [ISIL - Perú]

La cultura es la convergencia de diferentes aspectos formales dentro de una sociedad que se refleja, proyecta y seduce a través de las mismas imágenes que la componen y la representan. Es, además un espacio de vínculos y accesos múltiples que se vuelve una realidad hiperconectada a redes e información sin límites. Es entonces, una inmensa capacidad y libertad para fluir en la exploración y conocimiento del mundo, es un entorno digital único con posibilidades propias generadas en un contexto auténtico donde la capacidad de profundización individual solo depende de la curiosidad y motivación que el mismo individuo tenga.

233. Marionetas digitales

Jorge Alberto García Sánchez [México]

Diseño, construcción y programación de un 'digital puppet'. En esta ponencia analizaremos las ventajas comerciales y operativas de diseñar una mascota capaz de interactuar en tiempo real con una audiencia. Por medio de Character Animator CC estableceremos los parámetros y métodos partiendo de un personaje en vectores o capas de PSD hasta el reconocimiento de movimientos y voz, pasando por la sincronización de animaciones en una interface intuitiva de programación para 'no programadores'.

234. La Percepción en las áreas proyectuales

Analía Girardi Barreau [Argentina]

Se plantea y exhibe un espacio de Reflexión/Investigación, focalizando la atención en la percepción, y, también, en la práctica docente de las áreas proyectuales. Esto se debe a que nos encontramos inmersos en un mundo de objetos que nosotros mismos, como profesionales del diseño, creamos, y, que son percibidos por un otro que constantemente interpreta las connotaciones de forma, color, textura, etc de los mismos. También, entendemos que la percepción de formas y objetos amerita un trabajo exclusivo de investigación en diseño; ya que es muy compleja y, nos atraviesa incluso a la hora de exponer los contenidos áulicos.

235. Proyecto Rotatoria, nicho-archivo para relevar las producciones de GIF

Rodrigo Eduardo Gómez Mura [Universidad Austral de Chile - Chile]

Esta ponencia se preocupa del dispositivo GIF en el campo del arte contemporáneo y de la cultura de la imagen. Su uso y funcionamiento

dentro de este campo ha sido recurrente en el último tiempo y en ese sentido su puesta en relevancia es una responsabilidad asumida por proyecto rotatoria, gestión de los artistas visuales Nicolás Bertona de Argentina y Rodrigo Gómez Mura de Chile, quienes bajo la idea principal del archivo de contenidos de este tipo plantean diferentes operaciones para poder pensar el GIF como formato y medio, analizando sus metacaracterísticas de mecánica y lenguaje.

236. Construcción de la Ficción Audiovisual a partir de la evocación de la nostalgia como recurso creativo y comunicacional en favor del disfrute audiovisual

Maria Cristina González [Argentina]

En los últimos años en la industria audiovisual se ha vuelto evidente el uso del recurso nostálgico por medio de Remakes, Spin-offs y secuelas de grandes éxitos, como el regreso de la saga de Star Wars en 2015. En esta investigación se busca dar cuenta de la posibilidad del uso nostálgico como recurso creativo y comunicacional a través de los elementos propios de la ficción audiovisual en un producto cuya narrativa no proviene de un universo existe y que a su vez favorece al disfrute en el espectador por medio del caso de estudio: la serie Stranger Things (2016) de Netflix.

237. Evolución Tecnológica en el Diseño

Carlos Alberto Incio Cumpa [Perú]

Contemplar la evolución tecnológica en el diseño, el cambio que ha dado a través de los años y como se ha manifestado en su evolución con las nuevas tecnologías y ahora en las redes sociales como ahora el joven estudiante, el emprendedor busca nuevas alternativas por medio del diseño en su evolución. Las nuevas tendencias del diseño como han ido cambiando evolucionando en las tendencias del nuevo mundo tecnológico.

238. La enseñanza de Dibujo por Computadora en diseño de interiores: Diagnóstico y conceptualización

Félix Jaramillo [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

La investigación en el aula de clases con alumnos de la carrera de diseño de interiores en la Universidad llevó a concluir preliminarmente sobre las falencias presentadas en el dibujo asistido por computadora en los estudiantes a nivel general de la carrera. Por ello surgió el trabajo de investigación exploratoria orientado en sentar las bases para la optimización de ambientes pedagógicos que promuevan el aprendizaje del dibujo por computadora en los estudiantes de diseño de interiores, abordando en este sentido, el diagnóstico en una primera etapa.

NUEVAS FORMAS DE PRODUCCIÓN, TECNOLOGÍAS Y MATERIALES [B]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 4 – Aula 9

239. Projeto #savethefilm: Uma experiência projetual unindo fotografia e design

Laís Margadona / Fernanda Henriques [UNESP - Universidade Estadual Paulista - Brasil]

O objetivo deste trabalho é apresentar o "Projeto #savethefilm", idealizado com o propósito de revitalizar e divulgar a fotografia analógica por meio do design. Em meio ao contexto contemporâneo de ressignificação de peças analógicas pela plataforma digital, foi observada a oportunidade de criação ao unir as possibilidades expressivas da fotografia analógica e as tendências de emulação do artesanal vistas no design gráfico contemporâneo. A metodologia consistiu em revisão bibliográfica, análise de projetos similares, criação de identidade visual, produção fotográfica digital e analógica, desenvolvimento de produtos e brindes, e desenvolvimento de um website.

240. Las pymes de Bogotá y la incidencia del diseñador industrial en el área de producto

Sebastián Eduardo Morales Jiménez [Universidad de Palermo - Argentina]

En Colombia, las pymes representan en gran medida el desarrollo industrial. La mayoría de estas, se encuentran en la ciudad de Bogotá. Allí encontramos la industria metal-mecánica, empresas cuyo objetivo es el desarrollo de productos basados en la transformación de metales. Dicha industria presenta en algunos casos, un declive económico por la monotonía de su producción al utilizar la estandarización de productos para la comercialización. Algunas de estas, implementaron equipos de diseño para la innovación y desarrollo de productos el cual las sacó de la crisis.

241. Diseño de experiencias como estrategia narrativa en recursos didácticos digitales: Mapeate UNLVirtual

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

El presente trabajo, propone un recorrido por el recurso digital denominado Mapeate UNL, en búsqueda de comprender el impacto de la virtualización del currículum, la cultura transmedia (Jenkins, 2006) y el diseño de experiencias (Press y Cooper, 2009) en la educación superior virtual. De esta manera, centra su interés en cómo las estrategias basadas en nuevas narrativas (espacio público y virtual) y el diseño de experiencias atraviesan la coproducción de las propuestas de recursos innovadores. Entendiendo a la innovación desde la redefinición de narrativas y por ende de los actores que intervienen en el proceso del espacio y el tiempo.

242. Convergencia entre estudios de diseño, tecnologías de fabricación digital y el diseño de soluciones personalizadas para la salud

Patricio Ortiz [Universidad de Monterrey - Argentina]

La difusión reciente de las tecnologías de fabricación aditiva ha impactado en varios contextos. Sin embargo, en las carreras de dise-

ño industrial, la tecnología de impresión 3D generalmente es usada como método sustituto de técnicas convencionales de construcción de modelos, faltando reflexión sobre su potencial didáctico. Este trabajo expone un caso de enseñanza de fabricación aditiva en el estudio de diseño integrándolo con otros saberes al proceso creativo. Propone que sea una herramienta de investigación heurística, no solo una conveniencia, para lograr eficiencias aplicables el diseño de productos personalizados para la salud.

243. Estrategias para campañas de bien público

Remedios Pérez Reyes Vengoechea [Universidad de Palermo - Colombia]

El objetivo es estudiar cómo el diseño gráfico implementa del lenguaje visual en el desarrollo de campañas de bien público vinculadas a los procesos migratorios en Argentina, desde el punto de vista del productor para determinar las estrategias de diseño y comunicación que ayudan a difundir el conocimiento de los derechos de los migrantes.

244. Guía de gestión de dispositivos móviles celulares

Gustavo Rincón [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

Presentación del proceso realizado del trabajo de grado académico de pregrado, cuyo desarrollo investigativo consistió en el análisis del ciclo funcional del proceso de los celulares, donde se comprende una base de consumo desde la perspectiva del origen, proceso, finalización y recuperación. Por consiguiente, se presenta la creación de una guía de gestión de dispositivos móviles (libro), dentro del escenario del sistema RAEE, la economía ecológica y la vinculación de la filosofía de la cuna a la cuna, en la que permitirá guiar a los perfiles de consumo (diseñadores, empresarios y comunidad) hacia el desarrollo de productos móviles sostenibles.

245. Escada Mobiron – Mobiliário Multifuncional para sala de estar

Silvana Rocha [Universidade Franciscana - Brasil]

Esse trabalho tratou do projeto de um móvel multifuncional, denominado Mobiron, desenvolvido para a disciplina de Mobiliário II do curso de Design da Universidade Franciscana. Mobiron é uma escada de três degraus com prateleiras organizadoras, encaixe para seis pufes e duas portas de tamanhos diferentes, sendo que a maior se transforma em uma mesa para duas pessoas. Como metodologia optou-se por utilizar a de Bonsiepe (1984), complementada por Baxter (2000). O modelo físico foi produzido em tamanho real e a partir da validação ergonômica e do confronto de requisitos projetuais foi comprovado o alcance dos objetivos propostos, ratificando um resultado satisfatório para projeto.

NUEVAS FORMAS DE PRODUCCIÓN,
TECNOLOGÍAS Y MATERIALES [C]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 2 – Aula 2

246. Diseño, motor de infraestructura en pequeñas empresas en Chile

Cristóbal Moreno [Universidad de Santiago de Chile - Chile]

El contexto de las PYMES en Chile que el Diseño puede actuar como un motor fundamental para potenciar condiciones e infraestructura para su desarrollo sostenible, regulando la incertidumbre y reduciendo su dependencia de políticas asistencialistas, de subvención Estatal, de la importación de recursos y de condiciones de infraestructura productiva debido a que el país no tiene la capacidad para abastecerlos de estas. El Diseño identifica valor por medio de la detección e interpretación de necesidades de las personas. El Diseño confiere valor, integrando dicha comprensión del entorno y de los usuarios. El Diseño también comunica valor, ofreciendo productos/servicios como experiencias relevantes de consumo.

247. Edugrafología y Diseño Industrial en el Sistema de Objetos Sexuales

Rubén Vázquez Esquivel [Tec de Monterrey - México]

El diseño va más allá del objeto, ya que el diseño implica alcances y posibilidades abstractas, no finitas. Afirmaciones demostradas con el ejemplo de tres objetos sexuales, la definición de Edugrafología pensada desde un enfoque finitista y la relación del ciclo del proceso de diseño con el Monomito de Joseph Campbell para dar origen a un concepto nuevo: Diseñotropía.

248. El diseño de app y los cambios de hábitos en una sociedad

Ana María Solís [Universidad de Palermo - Argentina]

En la actualidad, las aplicaciones han cambiado hábitos en la sociedad donde se ha convertido más fría y sin relaciones personales; ¡A esto se le incorpora que son más exigentes en cuanto al tiempo y se convierten en una persona de ahora! Por otro lado, está la visión de las empresas que ofrecen beneficios a los usuarios, por mencionar ejemplos: horarios más amplios, comprar en línea, entrega de mercadería en el lugar solicitado. Estos cambios tecnológicos han sido demasiado rápidos para una sociedad conservadora y que no tienen una costumbre del uso de las mismas, como también para las empresas.

249. Design e Inovação: A Fabricação Digital na Produção de Produtos e Serviços

Ana Patricia Telles Nunes [Brasil]

O design no contemporâneo participa de uma grande inovação, em certo momento da história a tecnologia digital invadiu o modo de produção e revolucionou nosso modo de criar e produzir produtos e serviços. A fabricação digital é considerada a nova revolução industrial. A partir da incorporação dessa tecnologia tudo mudou, no processos projetuais e as técnicas tradicionais de produção vêm passando por uma grande revolução, todavia não acabada, indicando uma tendência e quebra de paradigma relacionada diretamente as áreas do Design. Fato é que a tecnologia digital está associada à uma teoria

mais sustentável e desenvolvimento equilibrado onde essa produção tornou-se mais diversificada, não padronizada, e personalizada.

250. Pensamiento computacional como potenciador en el proceso de diseño

Elí Josué Tello Bragado [UDEM - México]

Los actuales esquemas colaborativos demandan una constante depuración de los flujos de trabajo ocasionados por la incesable evolución de los entornos digitales. De igual forma el continuo debate por establecer qué tipo de conocimientos se incorporan al currículo de las carreras de diseño, son factores por tomar en cuenta para el mejoramiento de las habilidades y capacidades de los futuros profesionales del diseño. Son algunas de estas razones por las que se propone el uso del pensamiento computacional como instrumento que potencia los procesos creativos por medio del uso de algoritmos y entornos de programación visual.

251. Centros Tecnológicos. Gestión, Diseño y Tecnología

Macarena Valenzuela [UTEM - Chile]

Hoy en día existen nuevos conceptos en el ámbito del diseño, como es la Fabricación digital, FabLab, Movimiento Maker, código abierto, Internet de las Cosas, entre otros. La tecnología se está vinculando cada día más con el Diseño. A partir de eso, se están modelando nuevos Centros Tecnológicos en el mundo que están adoptando estos lineamientos como metodologías de trabajo. Nuevas metodologías y experimentaciones basadas en la tecnología y el diseño, contribuirán a la generación de nuevos proyectos, logrando un impacto en nuestra sociedad.

252. La complicidad del diseño industrial con la tecnología popular

Adriana Vielma [Venezuela]

Las invenciones son básicamente los resultados obtenidos como producto del intelecto humano, en los diferentes campos del saber. Estas invenciones, no pueden desarrollarse ni evolucionar por sí solas, necesitan de métodos y proyectos que las canalicen (diseño industrial). Existe diferencia entre lo que es tecnología popular y tecnología apropiada.

253. Como O Uso Da Manufatura Aditiva Modifica A Prática Do Design Industrial No Desenvolvimento De Produtos

Carolina Correa Araujo [Instituto Senai De Inovação - Brasil]

O foco deste trabalho é demonstrar como a manufatura aditiva (impressão 3D) apóia o desenvolvimento de projetos de design industrial pela perspectiva da capacidade criativa. Durante as últimas décadas, o designer industrial esteve limitado a desenvolver produtos com geometrias simples, cujo objetivo era facilitar a sua viabilização produtiva, demonstrando o grande domínio da manufatura tradicional sobre o pensamento criativo. A manufatura aditiva possibilitou: maior liberdade formal geométrica, exploração de diversos materiais, racionalização de montagens, assertividade na exposição de ideias e, acima

de tudo, a independência em relação a outras áreas para construção e validação dos conceitos.

NUEVAS FORMAS DE PRODUCCIÓN, TECNOLOGÍAS Y MATERIALES [D]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 4 – Aula 4

254. El aprendizaje ubicuo del diseño y el periodismo visual

Víctor Manuel Pipa Valladolid [Instituto Tecnológico Cibertec - Perú]
La enseñanza del diseño digital se ha ido complejizando cada vez más con el crecimiento de la sociedad multipantalla. No hay duda que el acompañamiento audiovisual a los proyectos de aprendizaje de diseño ha sido una de mis principales herramientas para conseguir los logros de cada unidad de un sílabo de la línea gráfica y de comunicación visual. Nuevas aplicaciones, nuevos software, nuevas técnicas de pintado digital, nuevas formas para explicar el proceso de diseño y la conceptualización de un proyecto gráfico se han rendido al uso estratégico y, cada vez más, profesional, de video-tutoriales y sesiones online para garantizar el aprendizaje ubicuo del diseño.

255. O Laboratório de Design Solidário e a Cultura Popular – Criação de figurinos de carnaval para o Bloco Especial “Estrela do Samba de Tibiriquá”

Claudio Roberto y Goya I Juliana Soares de Souza [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

O artigo descreve o processo de criação e confecção de fantasias de ala para o Bloco Especial “Estrela do Samba de Tibiriquá” a partir do reaproveitamento de materiais pré-existentes. O bloco, que é constituído essencialmente por uma família de raiz quilombola, participou do desfile dos blocos carnavalescos e escolas de samba de Bauru que foi realizado durante o carnaval de 2019. O trabalho é oriundo da parceria com o projeto de extensão universitária Laboratório de Design Solidário, do Departamento de Design, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho.

256. Circularidad: una nueva forma de pensar, una nueva forma de diseñar

Leidy Vega Rodríguez [Servicio Nacional de Aprendizaje, SENA - Colombia]

Para el desarrollo de un producto innovador, funcional, versátil, y derivado de procesos ecoamigables y sostenibles, es necesario que exista una sinergia entre el sector productivo y educativo con la realidad social. Hoy día, es un reto para los diseñadores de vestuario lograr la integración de las estrategias de producción sostenible con las preferencias y necesidades de los consumidores. En este proyecto, el proceso de diseño se abordó desde una perspectiva circular, que le apuesta al uso responsable de recursos y desechos, a la reducción

del impacto ambiental de las actividades de la industria de la moda y al consumo consciente y responsable.

257. A Linguagem Digital e a Linguagem do Ensino a Distância – Aproximações

Fabiana Silva [Universidade Anhembi Morumbi - Brasil]

O presente artigo apresenta a noção de multimídia, hipertexto e hipermídia como manifestações de linguagem digital, rompendo com a estrutura convencional linear que é peculiar do texto, emergindo de uma multiplicidade de formas e sentidos dentro dos ambientes virtuais. Nesse mesmo movimento, objetiva-se relacionar ao EAD aos mesmos processos pelo qual a linguagem dos textos digitais tem passado, a fim de promover um olhar crítico sobre a concepção de ambientes, recursos e elementos digitais destinados ao EAD, de modo que esses possam ser cada vez mais coerentes com a dinâmica da sociedade contemporânea.

258. Design de interface: aplicativo de doação, empréstimo e troca de tecnologias assistivas para pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida

Clara Santana Lins Cerqueira I Munique Andrade Franco I Iara Davila Zorral [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

23,9% da população brasileira apresenta algum tipo de deficiência. Nesse cenário, esta pesquisa desenvolve com base no Design de Interface, um app mobile capaz de conectar pessoas com mobilidade reduzida. Este tem por objetivo possibilitar doação, empréstimo e troca de produtos de tecnologia assistiva que estão ociosos, promovendo melhora na qualidade de vida do usuário além de inclusão social. Com 71 estudos de casos com pessoas que possuem deficiência, mapeou-se as tecnologias assistivas ociosas e validou-se o app +Tec Assistiva. Contribuiu-se para as áreas de conhecimento do Design e Ciência da Computação, apresentando uma nova forma de conectar pessoas que possuem mobilidade reduzida.

259. Rediseño de prótesis mano por medio de A+S

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

La necesidad del aprovisionamiento de una prótesis para niños en edad preescolar motiva la búsqueda de un proceso de manufactura que permita un suministro permanente después de que la empresa que las manufactura discontinuó su producción. Por medio de la articulación entre las actividades de servicio y de aprendizaje se logra que el estudiante trabaje en base a una situación real para solucionar un problema real y al mismo tiempo prestar un servicio solidario a la comunidad. Este proceso logra el rediseño de la prótesis y determina un proceso de manufactura viable para su producción permanente.

260. Diplomatura en Diseño de Joyería Urbana. Nuevos modelos de enseñanza en la UNC

Estela Moisset De Espanés I Lucía Plaza Olmos [Facultad de Arquitectura Urbanismo Y diseño UNC - Argentina]

La industria de la moda destina parte de sus recursos a desarrollar y producir accesorios. Esto requiere de diseñadores capacitados en la especificidad del área, conocedores de las técnicas y lógicas de diseño, producción y comercialización propias del sector. En virtud de estas necesidades, de la visualización de nuevas oportunidades en el mercado y necesidad de formación en instituciones de nivel superior, la UNC propone una diplomatura con el propósito de formar diseñadores que integren la capacidad creativa, con la de desarrollo de productos, adquiriendo las habilidades necesarias para diseñar una colección de joyas urbanas y conocer herramientas digitales de comunicación de marca.

261. Materiales sustentables y saludables. Desarrollo de un nanobiohormigón

Pablo Poveda | Carla Pozo | María Cristina Rossell Vittorini

[Bolivia]

La constante evolución tecnológica en la construcción, ligada al desarrollo continuo del diseño en el ámbito de la arquitectura y el interiorismo, han posibilitado que los materiales convencionales como el Hormigón, experimenten cambios alineados a su alto rendimiento, múltiples aplicaciones y sobre todo la sustentabilidad de los mismos requerida para garantizar el bienestar de las personas. Este proyecto se enmarca en el estudio experimental del Hormigón Inteligente de alto rendimiento y resistencia a partir de la aplicación de la Nanobiotecnología, que posibilitaría el control de monóxido de carbono (CO), generando la sustentabilidad del material con una visión del presente y del futuro en el campo de la arquitectura y el diseño de interiores.

INNOVACIÓN CULTURAL [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 3 – Aula 11

262. La incidencia del color en el etiquetado de productos endulzantes no calóricos, presentes en el mercado chileno

Eugenia Alvarez | Eugenia Saavedra Romero [Universidad de Palermo - Chile]

Actualmente los endulzantes son parte relevante de la sociedad chilena, en términos de alimentación y cuidados de la salud, el producto endulzado se presenta habitualmente en el consumo diario de los latinos. Sobre lo anterior, se presenta una investigación con respecto a la presentación formal de los productos endulzantes no calóricos, ya que éstos desarrollan una imagen corporativa que relaciona un color específico en cada caso; stevia (verde), sucralosa (amarillo), sacarina (azul) y tagatosa (violeta). Su relación en la decisión de compra con respecto al color, precio y composición del producto.

263. Acompañando los primeros recorridos de la práctica profesional - narrativas urbanas en la ciudad de resistencia

Damián Exequiel Aquino | Ana Victoria Costilla | María Soledad Gonzalez | María Bernabela Pelli [Universidad Nacional del Nordeste - Argentina]

El desarrollo de la "otra mirada" en los estudiantes de primer año de Diseño Gráfico, a partir de la vinculación y compromiso con el medio socio cultural en el que se desarrolla, fue una de las finalidades pedagógicas que se propuso el Taller de Diseño Gráfico 1 (TDG1) de la FAU UNNE durante el curso 2018. Se realizó una interpretación gráfica de obras literarias de autores chaqueños, producción que fue presentada en diferentes espacios públicos de la ciudad de Resistencia, lo que significó la difusión de obras literarias y la puesta en valor de la profesión del Diseñador Gráfico.

264. Construir Conocimiento en Diseño

Farouk Campos [Chile]

El desarrollo de las ideas se basan en estructuras predeterminadas como la solución a las inquietudes sociales de uso de la forma y objeto que establecen los paradigmas del desarrollo, ya sea en nuestro pensamiento como en los procesos productivos del diseño. El construir conocimiento plantea tres etapas de desarrollo, la que propone generar una nueva mirada significativa a las perspectivas de innovación del punto de vista creativo, proponiendo un terreno que en nuestro entorno pasa a ser revolucionario, irrumpiendo con las concepciones y paradigmas actuales y que pretende abrir nuevos campos de desarrollo en la producción del objeto y pensamiento, rediseñar de manera constante y consciente.

265. Diseño de Moda vinculado al desarrollo de localidades

Angela Carcamo | María Consuelo Parot Barros [INACAP - Chile]

Presentar al Diseño de Moda como un articulador que aporta al desarrollo de pequeñas localidades, donde la representación de la cultura e identidad es vital para generar productos y/o servicios. Ese es el caso del trabajo realizado por docentes y estudiantes de la escuela de diseño & Comunicación Inacap, sede La Serena, en conjunto con la comunidad de tejedoras artesanas de la localidad de Río Hurtado, con el objetivo de generar propuestas de moda sustentables, basados en los conceptos de la Economía Circular.

266. Diseño Colaborativo: Del aula a la experiencia en comunidad

Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete | Gabriel Lasso [Institución Universitaria IU CESMAG - Colombia]

El programa de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria CESMAG. Desde el área de Diseño Conceptual y la Red Académica de Diseño se desarrollaron con los estudiantes proyectos de innovación social para mejorar las condiciones de los niños de los barrios sur orientales de la ciudad de Pasto. La Corporación Escénica La Guagua y la Junta de Acción Comunal del barrio Lorenzo se plantearon 3 ini-

ciativas de intervención social: "Expresión Aguaguarte", "La Guagua se toma el sur" y "Guaguitas al taller". La experiencia del trabajo con la comunidad permitió generar nuevos ecosistemas de aprendizaje.

267. Projetos acadêmicos para atender necessidades do envelhecimento ativo

Andréa de Souza Almeida | Marcos Aurélio Castanha Jr [Universidade Presbiteriana Mackenzie - Brasil]

O Brasil será o sexto país do mundo em número de idosos em 2025 segundo a OMS (Organização Mundial da Saúde), a proposta do projeto 6 do curso de design da Universidade Mackenzie é entender a realidade do idoso na cidade de São Paulo, tem como metodologia projetual, o metaprojeto, que prioriza o pensamento complexo. A pedagogia do ensino focada na preocupação do papel do design na sociedade, baseada em necessidades reais e contemporâneas, é uma questão intrínseca do design na melhoria da qualidade de vida dos indivíduos, os projetos são tratados de forma abrangente, com informações antropológicas e sociológicas.

268. Detección de oportunidades de diseño en territorio. Puesta en valor del diseño como factor de igualdad social

Mariana Alejandra Gordillo | Mónica Manciana [Universidad Nacional de Cuyo. Facultad de Artes y Diseño - Argentina]

Este proyecto se llevó a cabo dentro de la cátedra Métodos de Diseño, de la Facultad de Artes y Diseño, de la Universidad Nacional de Cuyo, durante los ciclos lectivos 2016/2018. El territorio elegido fue el Barrio Yapeyú del Resguardo, Las Heras en las siguientes instituciones: Jardín Maternal SEOS "Piquilín"; Centro Apoyo Educativo "Garabatos" y Radio Comunitaria "Los Sueños". Se trabajó en comunidad poniendo "el diseño en acción". Para la realización de los proyectos se superaron las exigencias académicas de la cátedra y durante el siguiente año académico presentaron los prototipos de los proyectos en territorio, ante los actores barriales.

269. Diseño del Paisaje Contemporáneo en Latinoamérica: Paisajismo 360°

Silvina Lopaczek [Argentina]

El desarrollo de la arquitectura es netamente existencial, al lugar lo hacen las personas que lo habitan al otorgarle significado, pero a la vez, el diseño del paisaje público no puede quedar relegada a los avances tecnológicos y herramientas pos-proyectuales basados en el Data. Buscamos visibilizar la trascendencia del espacio público y fortalecer su apropiación mediante el concepto de Qualia. Es importante aprovechar el potencial que los materiales informados, comunicativos y responsivos diseñados paramétricamente ofrecen para crear espacios dinámicos flexibles y posibilitantes de experiencias arquitectónicas significativas en diálogo respetuoso con los lugares de nuestras ciudades.

270. Diseño Universal e Innovación para generación de emprendimiento

Cristóbal Moreno | Marina Puyuelo [Universidad de Santiago de Chile - Universidad Politécnica de Valencia - Chile]

Hoy en día la sociedad cuenta con distintas herramientas que permiten el acercamiento del diseño a personas con una necesidad específica. Se trata de un ejercicio realizado en una actividad de la Universidad de Santiago de Chile donde participaron distintas disciplinas a nivel de estudiantes y profesores. En dicha actividad se busca la realización de un diseño inclusivo para personas con capacidades diferentes. Esta presentación muestra el estudio de caso en el cual se vinculó profesionales, universidades y emprendedores con el fin de generar diseño universal, buscando abrir nuevos nichos de negocios y apoyo social.

271. Roll de la Fotografía en procesos de recuperación emocional de las víctimas de Conflicto Armado en Colombia

Andrea del Pilar Pabón Méndez [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

Esta ponencia presenta el impacto de la imagen como estrategia de apoyo en la recuperación emocional de Víctimas del conflicto armado en Colombia. A partir de acciones pedagógicas sobre la imagen que incluyen enseñanza de técnicas fotográficas y de diseño básico, como collage, apreciación, retrato, se busca el aprendizaje del lenguaje de lo visual, como un lenguaje público, representativo, expositivo de la vida antes, durante y después del hecho victimizante. De esta manera se trasciende la función natural de memoria histórica de la fotografía y se desarrollan nuevas funciones, más humanas, profundas y transformadoras.

INNOVACIÓN CULTURAL [B]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Tarde: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 3 – Aula 11

272. El diseño en los desarrollos universitarios progresivos: identidad y apropiación

Elkin Alejandro Cruz Castro [Fundación de educación superior San José - Colombia]

En los Barrios La Concepción y La Esperanza, en Bogotá, se ha establecido un uso universitario. Las instituciones de educación superior que allí coexisten se caracterizan por desarrollarse progresivamente. Esto determina la manera en que el hábitat universitario, como escenario urbano y planta física, se configura, espontáneo, fragmentado y/o disperso. Esto, igualmente, configura el sentido identitario de sus comunidades. Se busca identificar las variables determinantes del hábitat y la identidad, cuál ha sido el rol del diseño como capacidad para toma de decisiones, y qué estrategias establecer haciendo de éste y su enseñanza la herramienta estratégica participativa para dichos desarrollos.

273. Pensando nuevas formas de comunicar para generar un mundo más igualitario

Melina Feld [Argentina]

¿Por qué hay que hablar en lenguaje neutro? ¿Qué es? ¿Por qué es importante la representación de las disidencias? ¿Cómo hacemos para navegar este nuevo mundo comunicacional lleno de lenguaje neutro, diversidades y nuevas expresiones? ¿Qué papel juega el diseño en todo esto? ¿Es el diseño una herramienta comunicacional capaz de generar igualdad? ¿Cómo podemos lograr eso? ¿Qué hago si quiero representar una realidad que no es la mía? ¿Se puede?

274. Diseño, género y responsabilidad social

Marina Fernández [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Reconocernos, a los/las comunicadores/as visuales, como parte fundamental en la construcción (o destrucción) de formas de ver/pensar/actuar significa tomar conciencia, y en efecto, hacernos cargo del mensaje que queremos dar. Es urgente un cambio de paradigma, deconstruirnos como profesionales de la comunicación, y generar un diseño inclusivo. Es nuestro desafío des-generarlo (de género).

275. El diseño industrial en Be Girl

Maria García [Universidad de Palermo - Argentina]

En Colombia los altos índices de inequidad de género, la escasa autonomía productiva y reproductiva femenina así como las diversas formas de la pobreza, afecta a las niñas, adolescentes y mujeres. La educación es el medio que posibilita dicha autonomía y permite exceder las situaciones de pobreza y desigualdad, permitiéndoles tanto a jóvenes hombres como a mujeres influir en el manejo de la sociedad y mejorar su calidad de vida. Esta investigación muestra los aportes del diseño de producto Begirl como herramienta para la contribución al aumento de la asistencia escolar en niñas y adolescentes en Cartagena - Colombia.

276. Diseño de experiencia Social

Lilian González [Universidad Anahuac - México]

La ponencia expone los proyectos de diseño que se han desarrollado a partir de la línea de investigación Doctoral: "Diseño de experiencia social". La investigación ha generado un análisis de las principales metodologías sobre el "diseño de experiencias" dentro del campo del Diseño y del arte, para confrontarlas entre ellas y probarlas a partir de distintos proyectos de diseño.

277. La inclusión de modelos afrodescendientes en las estrategias de comunicación

Viviana Guzmán [Universidad de Palermo - Argentina]

Este trabajo está enfocado en analizar como algunas marcas de indumentaria de la ciudad de Buenos Aires a través de su publicidad han vinculado a modelos afrodescendientes, siendo parte de una tendencia inclusiva, que ha logrado romper con algunos de los estereotipos raciales. Desde hace algunos años las marcas de indumentaria vie-

nen trabajando para brindarle una nueva perspectiva al consumidor rompiendo con algunos estereotipos de belleza e incluyendo diversidad étnica en sus estrategias de comunicación.

278. Entre la tradición y la innovación: una contribución hacia el estudio de la artesanía desde la antropología y el diseño participativo

Mercedes Martínez González [Escuela Nacional de Estudios Superiores - UNAM - México]

El presente trabajo muestra, a partir de un estudio de caso, el uso de metodologías híbridas que conjuntan la oralidad, la imagen y el diseño participativo para conocer tanto la historia de vida de los objetos de una población purépecha del estado de Michoacán, México, como las relaciones persona-persona, persona-objeto- persona, que se tejen al interior y exterior de la comunidad. En el proceso encontramos que los productos elaborados en conjunto transitan entre el hacer individual y colectivo, entre la innovación y la tradición, entre el espacio público y privado.

279. Diseño basado en la evidencia emocional

Sandra Navarrete [Universidad De Mendoza - Argentina]

El punto de partida de este trabajo es el Diseño Basado en la Evidencia que toma la producción científica y la experiencia del usuario como premisas de proyecto. Si lo que sustenta ese enfoque es la "evidencia", se aportan aquí indicios, otro tipo de evidencias neurocientíficas con el fin de demostrar que el diseño objetivo no es suficiente... que la subjetividad toma un papel protagónico.

INNOVACIÓN CULTURAL [C]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 5 – Aula 1

280. Los tejidos colombianos y los textiles de la época colonial en la moda de hoy

Reguina Parra | José María Paz Gago [Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

Colombia es un país privilegiado culturalmente ya que cuenta con más de 80 grupos étnicos y tres grupos diferenciados de población. De estos grupos unos 20 aproximadamente trabajan el textil utilizando técnicas ancestrales, las cuales se encuentran en vía de desaparecer. La importancia cultural y artística de estas técnicas genera interés por investigarlas y conservarlas como patrimonio y que se puedan implementar en una moda actual sostenible y auténtica. Por otro lado, se investiga el textil colonial y su influencia en nuestra cultura indígena y campesina para conocer cuáles fueron los aportes de los españoles en la industrial textil colombiana. Esta fusión de culturas arrojará unos resultados que podrán generar patrones y aportes novedosos al sistema de la moda con una identidad particular.

281. El vestigio tecnológico en la construcción de identidad

Marcelo Quezada [Universidad De Chile - Chile]

Los vestigios objetuales que equipan espacios habitados son indicadores culturales que contribuyen a definir su identidad. En el proceso y desde una perspectiva educativa se distinguen tres categorías: las Explícitas, que rescatan principalmente la importancia funcional histórica del objeto. Oculta, en que las valoraciones simbólicas están "cargadas" por el capital cultural y lo valioso estará en función la ideología dominante. Por último, una tercera que se operacionaliza a través de lo Nulo o mejor dicho la negación de valor o existencia de lugares y objetos. Consideraciones para tener en cuenta en el caso de formación para el diseño de servicios.

282. Imágenes de Modernidad. Avisos publicitarios en Lima (1920 – 1930)

María Margarita Ramírez Jefferson [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

Esta investigación estudia la relación entre los avisos gráficos publicitarios y el imaginario visual de modernidad en la ciudad de Lima durante los años 1919 y 1930. Nos interesa analizar de qué manera estas representaciones visuales e imágenes gráficas intervienen como elementos configuradores en la construcción del imaginario visual de modernidad en Lima durante la tercera década del siglo XX. Es decir, entender el diseño gráfico como un componente histórico en y sobre el mundo, y los avisos gráficos publicitarios, como productos culturales forjadores del carácter social y cultural de una sociedad y modeladores del espíritu y sentido de una época.

283. Ilustrando el pensamiento andino

Rosa Ramos / David Isín / Heidy Elizabeth Vergara Zurita [Escuela Superior Politécnica de Chimborazo - Ecuador]

La investigación busca graficar el pensamiento andino en la actualidad, conjugando la estética y el simbolismo de la gráfica heredada por los pueblos originarios de esta zona. Para ello se hizo un análisis de tres aspectos. En primer lugar, el simbolismo al entender el pensamiento andino. La composición, donde se comprobó el uso sistema proporcional andino, estructuras compositivas y elementos esquemáticos en varias piezas obtenidas de catálogos, museos y libros. Finalmente, la estética. Aquí se obtuvo la concepción de la forma, al integrar estos elementos en la construcción de las ilustraciones se logra el mimetismo del presente con el pasado.

284. Los museos como espacio social de conservación y difusión del patrimonio público

Andrea Fernanda Santamaría Naranjo [Ecuador]

Los museos como espacio social de conservación y difusión del patrimonio público, aproximan a la comunidad tanto a los iconos de la cultura popular como a la reivindicación de causas sociales. Esta investigación se centra en estudiar cuáles son las estrategias comunicacionales que propone el Museo Malvinas e Islas del Atlántico Sur

para representar la memoria colectiva del pueblo argentino sobre las Malvinas; y de qué manera se ha adaptado las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) e implementado contenidos interactivos como soporte visual, para reforzar su potencial comunicacional a través del diseño, como elemento de cohesión y participación.

285. En Femenino. Contando una Historia del Diseño Gráfico Equitativa

Teresa Trevino [University of the Incarnate Word - México]

La historia del diseño gráfico ha sido contada principalmente por hombres. La voz masculina ha dejado en el anonimato a muchas mujeres diseñadoras y su contribución en la sociedad. Después de varios años impartiendo la historia del diseño gráfico, he documentado los avances en torno a la inclusión y equidad de género. Esto se ha logrado implementando cambios en actividades, contenidos y principalmente cambiando el lenguaje por uno más inclusivo y que impulse la representación de género.

286. Moda. Identidad, tradición y estética contemporánea

Edith Tuercoza Maguiña [Perú]

La concepción de la moda está muy enfocada en lo que consideramos, 'europea'. Son pocas marcas y consumidores que se dan cuenta que en toda Latinoamérica hay formas totalmente distintas de producir textiles e indumentarias, con grandes iconografías y lenguajes propios de culturas diversas, que nos entrelazan. Planteo el desarrollo del diseño de moda contemporánea, mediante el uso de materiales y técnicas tradicionales peruanas; como ejemplo en una demostración didáctica para preservar el conocimiento y enriquecer la creatividad de los asistentes, a través de aproximaciones a las esencias tradicionales y materiales de nuestros pueblos.

287. La experiencia del Festival Internacional de Diseño Audiovisual Experimental (FEDAX)

Daniel Vega / Roberto de la Parra [Universidad Santo Tomás - Chile]

El Festival de Diseño Audiovisual Experimental FEDAX es una actividad académica que busca fomentar la creatividad y la innovación de los estudiantes, y la vinculación del diseño con el territorio, vinculando la academia con el ecosistema creativo regional en donde se inserta, potenciando al diseño como una herramienta clave para el desarrollo regional y nacional. La conferencia entonces dará cuenta de las 7 versiones anteriores y como a través del tiempo ha generado conocimientos, técnicas, metodologías y didácticas que se han utilizado en las aulas y talleres de diseño.

INNOVACIÓN CULTURAL [D]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 3 – Aula 11

288. Transformación Digital: Las tendencias que siempre quisiste conocer

Cecilia Szydelko [Argentina]

Transformación Digital, experiencia Lab y cultura innovadora, junto con las tendencias sobre las nuevas tecnologías disruptivas aplicadas a la empresa.

289. El diseñador en la conservación del patrimonio

Maria Alejandra Uribe | *Cynthia Vanesa Picon* [Facultad de Artes U.N.T. - Argentina]

La Ley de Educación Superior establece entre sus finalidades y objetivos que la temática relacionada con el patrimonio natural y cultural forman parte de los contenidos de enseñanza. La propuesta pretende que los alumnos puedan vislumbrar a través de la "investigación-acción", la importancia de la revalorización de un espacio público, logrando con un diseño integrador la conservación y difusión del mismo a través de la generación de nuevas actividades que involucren a diversos actores de una comunidad.

290. Innovación Social, ODS y propuestas estratégicas para la región de San Francisco, Córdoba

Valeria del Carmen Frontera [Universidad Nacional de Villa María - Argentina]

Desde la cátedra de Innovación Tecnológica y Social, carrera de Diseño Industrial de la UNVM, los alumnos desarrollaron propuestas innovadoras para ofrecer soluciones a problemáticas de la región en consecuencia con Objetivos de Desarrollo Sostenible y aplicando criterios de Innovación Social.

291. O Fetichismo Aplicado às Interfaces

Fabiana Silva [Universidade Anhembi Morumbi - Brasil]

Da idéia de artefato individual e do conjunto de artefatos produzidos e usados por um determinado grupo ou por uma determinada sociedade ao longo dos anos, chega-se ao conceito de cultura material (Denis 1998, p.18), ao qual nos deteremos nesse texto. Para tanto, faz-se também uma abordagem ao fetichismo do objeto, relacionando essa prática com o trabalho do designer ao fazer um paralelo com as interfaces. Para pautar essa abordagem, serão usados como base os textos de Rafael Cardoso Dennis (1998), Lucia Santaella (2007), Gui Bonsiepe (1997), entre outros.

292. Mujeres en el diseño gráfico

Hipatia Galarza [Universidad Técnica de Cotopaxi - Ecuador]

El trabajo se plantea, desde una perspectiva suscrita entre el diseño gráfico y el análisis de la presencia de la mujer en su historia. En este contexto se abordará la práctica del diseño ejercido por mujeres de formación institucionalizada, contrastando la praxis y las áreas que se vinculan en esos contextos, de forma reflexionada, significativa y puesta en valor; visibilizando a la mujer en la disciplina del diseño y sus áreas de acción.

293. Análisis de la transformación de la cultura de diseño en las cadenas de valor en pequeñas y medianas empresas manufactureras de calzado en la provincia de Tungurahua (1995-2015)

Edisson Fernando Viera Alulema [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

El diseño en las cadenas de valor y en las PYMES de calzado en la provincia de Tungurahua, fue transformando la cultura a lo largo de los años. Esta ponencia propone un análisis de esta transformación desde el año 1995 hasta la actualidad.

294. Innovación en el diseño urbano

Sara Daniela Loterstein Botero [Colombia]

Esta ponencia se reflexiona sobre el aprendizaje del diseño urbano para su correcta articulación con la comunidad. La enseñanza de esta escala de proyección, ha involucrado elementos propios de diseño arquitectónico: cuestiones físicas y estéticas principalmente, sin considerar el factor social que esto conlleva. Se propone innovar en la pedagogía, añadiendo insumos no convencionales que son necesarios para proponer soluciones creativas a problemáticas más intangibles. Para ilustrar esto se hará un ejercicio comparativo entre una propuesta de diseño urbano con las bases pedagógicas que hoy imparte la academia y la idea resultante al añadir insumos no convencionales.

295. Gramática de la forma: principio revelador de identidad y patrimonio sustentable

Loma Lares [Universidad de Chile - Chile]

La gramática de la forma pone en valor el lenguaje material e inmaterial de una cultura. La configuración de un objeto geométrico y arquitectónico, a partir de la proporción y líneas reguladoras, con ciertas correspondencias u orden, da un carácter único a la unidad u organización del objeto a través de sus distintas relaciones. Relaciones propias de un saber-hacer, ubicación geográfica, características del material y disponibilidad, técnica de fabricación y las manifestaciones de una armonía intuitiva del autor. El resultado: un objeto de diseño con un alto sentido de identidad, bajo impacto productivo y un gran valor patrimonial.

ESTUDIOS ARTÍSTICOS [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 3 – Aula 3

296. 5 Elementos claves para una mirada integradora e integral del diseño

Guillermina Victoria Avalos Carrillo [Universidad San Ignacio De Loyola - Perú]

En las sociedades contemporáneas es necesario tener una mirada integradora e integral del diseño para afrontar con éxito los nuevos desafíos que la comunicación visual enfrenta. Desarrollar propuestas

de diseño desde una mirada que permita alejarnos de la posición "paternalista" frente a los problemas sociales y que promueva el respeto hacia el otro al momento de plantear soluciones de diseño involucra una educación de la mirada que trasciende el sentido puramente estético y visual.

297. El Diseño en Carteles de Cine de Industria

Esteban Celi [Universidad Israel - Ecuador]

La industria cinematográfica mundial necesita de recursos para la difusión de sus productos, en donde, el cartel de cine se ha constituido en una de las piezas fundamentales. Pérez (2010) dice que: "El cartel queda definido desde la naturaleza de su soporte (impreso, generalmente), desde su función en la industria (comercial con respecto a un filme) y desde un punto de vista semiótico (como súper signo compuesto de un texto visual o de un icono-textual)". Entre los artistas contemporáneos que más se destacan a nivel mundial se encuentra James Verdesoto.

298. Eterno Cotidiano: fotografía experimental y resignificación de objetos desechados en el espacio urbano

Erik Ciravegna | Verónica Ode [Pontificia Universidad Católica de Chile | Universidad de Chile - Chile]

"Eterno Cotidiano" es un proyecto de investigación y creación en el cruce entre Diseño y Fotografía Experimental, que busca resignificar los envases encontrados en el espacio urbano y convertirlos, a través de la aplicación de emulsiones fotosensibles, en soportes fotográficos no convencionales. Objetos cotidianos, transitorios y efímeros se convierten así en obras artísticas provocativamente memorables y potencialmente eternas, y medios de sensibilización sobre las emergencias contemporáneas. Además, la vinculación de la investigación en Diseño con la creación en Artes Visuales, genera una metodología potencialmente replicable en otros proyectos, así como en otras áreas disciplinares.

299. Diseño Persuasivo. Estrategias y metodologías para un diseño ingenioso

Sebastian Alejandro Gallo [UCES - Argentina]

Esta es una propuesta de trabajo en el aula para la resolución de un problema de comunicación visual centrado en el usuario y su ambiente. Presenta una metodología de siete pasos en el proceso de diseño: Encontrar el centro del problema. Pensar simple lo complejo. Transmitir de forma lúdica. Mostrar la idea de manera novedosa. Narrar con metáforas. Mirar el mundo con ingenio. Siempre iterar. Estas etapas son las que todos los comunicadores visuales atravesamos de manera más o menos ordenada en cada proyecto para franquear una de nuestras dificultades: lograr piezas de diseño ingeniosas.

300. La fotografía como discurso visual

Alejandra Guardia [Fundación Cultural Torrico Zamudio - Bolivia]

Las imágenes forman parte de la vida cotidiana de los seres humanos

y sin embargo, muchas veces pasan desapercibidas. Una imagen, una fotografía puede llegar a ser parte de un estudio antropológico y analítico de la historia social y cultural de un grupo, un pueblo, una ciudad. Y, al mismo tiempo, la propia construcción de la imagen, es decir, su composición y morfología –parte del estudio de la semiología– se comporta como objeto diseñado que logra desentrañar ese discurso: el discurso visual.

301. Emergencia del Diseño Gráfico Experiencial: del arte público al diseño de comunicación

Fabián Cordero [Universidad del Azuay - Ecuador]

Se analiza la emergencia del Diseño Gráfico Experiencial como práctica que, integrando visualidad y experiencia como elementos preponderantes, busca conectar personas y lugares en el uso del espacio público. El concepto de arte total, algunas modalidades de arte público y conceptos provenientes del propio diseño de comunicación como son el diseño funcional, el diseño persuasivo y el diseño de información, nutren esta práctica interdisciplinaria del diseño que reúne además a las disciplinas proyectuales que se ocupan no solo de lo visual, sino también de lo objetual y lo espacial.

302. Sistemas de representación: El género femenino en la narrativa visual publicitaria

Mirian Mariela Coral López [Universidad San Gregorio de Portoviejo - Ecuador]

El estudio ofrece un constructo teórico con el fin de proponer líneas de análisis cualitativo como aporte a futuros procesos de interpretación en los sistemas de significación implicados en los argumentos visuales publicitarios para la representación del género femenino a través de un discurso conceptual desde la semiótica, específicamente signos y significados como transformadores de sentido.

303. La dialéctica como método en el proceso creativo

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

Este trabajo profundiza en el fenómeno de re- presentación de la realidad, en el cual tanto recuerdos, como experiencia, objetos, elementos sensibles y evocaciones proporcionan recursos para la razón sensibilizada que, según el método dialéctico, unifica los términos complementarios superándolos a fin de develar la esencia de una forma diferente, no es nueva, intervienen las formas dadas y se les atribuye una configuración alternativa la que a su vez genera un concepto diferente.

ESTUDIOS ARTÍSTICOS [B]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 3 – Aula 3

304. Redesenho contemporâneo da Ordem Jônica: participação feminina na Primavera Árabe

Emily Schiavinatto Nogueira [Universidade Federal de Pelotas - Brasil]

O presente trabalho relata o resultado de um exercício de desenho realizado na disciplina de Teoria e História II – Períodos Clássicos na Arquitetura e no Urbanismo, da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Pelotas. O exercício busca estabelecer um paralelo entre as Ordens Clássicas Gregas e o contexto atual e o aprimoramento e qualificação do processo de aprendizagem dos Cânones Clássicos devido a potencialização da capacidade de memória do objeto de estudo através da prática de desenho. A releitura contemporânea aqui apresentada baseia-se na Ordem Clássica Jônica e aborda o ativismo feminino na Primavera Árabe.

305. De objeto a sujeito: as meninas na Bauhaus

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

Por ocasião do centenário da Bauhaus, é pertinente colocar em cena questões que tratem da invisibilidade feminina na história do Design. Certamente, as mulheres ocupam espaços significantes como estudantes, profissionais e professoras, mas se buscarmos registros o resultado será o de uma lista na qual se evidencia a maioria masculina. Na construção da Staatliches, cabe ressaltar os nomes e desempenhos de Anni Albers, Marianne Brandt, Lilly Reich, Lucia Moholy, Alma Buscher, que desafiaram interdições e contribuíram com modos e formas experimentais, inspiradoras e inovadoras para a proposição de um território feminino em Design.

306. Arte y Medicina: Patología en la obra de Fernando Botero

Laura Andrea Rueda Pilonieta [Universidad Santo Tomás - Colombia]

La medicina y el arte se han acompañado a lo largo de la historia. La medicina se apoyó en el arte para plasmar sus hallazgos y a su vez, el arte se interesó por las alteraciones genéticas y patológicas como una forma de representación de la belleza. La obra de Fernando Botero, es principalmente autobiográfica, representa no solo su contexto de vida sino la realidad colombiana. Dentro de las características estéticas del boteroformismo, prevalecen además de la volumetría ya reconocida, alteraciones patológicas generales y oculares, las cuales merecen ser estudiadas. Esto nos permite además de comprender al artista, contextualizar las raíces fundacionales de los pueblos colombianos.

307. El pensamiento crítico por medio de la historia del arte y de la arquitectura

Alban Martínez Gueyraud [Universidad Columbia del Paraguay - Paraguay]

En esta conferencia se presentarán, en base a la experiencia en la docencia de la historia del arte y de la arquitectura, algunas consideraciones sobre el importante papel del desarrollo de estas materias

en la formación crítica de los estudiantes y su contribución para la práctica proyectual y creativa. Las consideraciones que serán expuestas representan criterios metodológicos proyectados para que, a través del uso de la estrategia de exploración, conceptualización y aplicación y con la práctica constante del pensamiento crítico, el estudiante logre una provechosa formación y pueda contribuir en el diseño de un mundo más humano, justo y sostenible.

308. Arte correo y desplazamientos gráficos

Claudia Monsalves [Universidad Austral de Chile - Chile]

El presente trabajo explora las relaciones y articulaciones entre arte postal y los manifiestos realizados por Luis Camnitzer en el contexto del taller de grabado que compartía con Liliana Porter y Juan Guillermo Castillo en los años sesenta llamado The New York Graphic Workshop, desde donde proponen una redefinición del grabado como: objetos seriados, prescindibles, afuncionales y libremente intercambiables, desplazando el campo de producción del diseño industrial a la gráfica y el grabado ampliando sus posibilidades a la tridimensionalidad. Esto en contrapunto con la lectura que realiza Anselm Jappe sobre Guy Debord en relación a la sociedad del espectáculo.

309. Desnaturalizar y reconstruir el rol de la ilustración en los libros ilustrados

Diana Moreno Reyes [Universidad de Belgrano - Colombia]

Pensar la ilustración más allá de la técnica y del acompañamiento literario, es desnaturalizar y reconstruir la idea de libro ilustrado contemporáneo. Actualmente nos encontramos frente a numerosas propuestas editoriales que fundamentan su existencia en el poder narrativo de las imágenes, como los libros imago: aquellos que se leen sin palabras. Estos libros, dan lugar a la reflexión sobre las formas de conocimiento vinculadas al arte y cumplen un papel importante tanto en el desarrollo del pensamiento visual, como en la construcción de significados.

310. Territorios, lugares, paisajes y cómo pensar el diseño del espacio sonoro audiovisual

Gustavo Alcaraz [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Las variables que se proponen para definir un territorio, un lugar, un paisaje o un espacio, están fuertemente ligadas a la forma en que éstos son percibidos y vivenciados, siendo entonces un punto importante a considerar cuáles son las características que los diferencian a la hora de pensar, diseñar y componerlos dentro de una determinada diégesis, en nuestro caso, audiovisual. El presente trabajo se ofrece como una herramienta dinámica para el desarrollo de narrativas audiovisuales y responde a lógicas propias de los procesos creativos de la dimensión sonora.

311. Diseño Sonoro Inmersivo

Juan Manuel Fernandez Torres [Universidad Nacional de Córdoba Facultad de Artes - Argentina]

Este trabajo parte de pensar al Sonido desde el Diseño, como una pre-concepción de materia y forma para crear estrategias de narración, como niveles de información predispuestos a ser decodificados por el espectador. Al mismo tiempo profundizar sobre las herramientas que la evolución técnico/tecnológica de los medios de reproducción ofrece para potenciar las estrategias de inmersión con la clara intención de estimular a los espectadores. Pensar el sonido para narrar desde la demanda de los prosumidor/espectadores. Pensar de qué manera la portabilidad e independencia de los usuarios, son un punto de partida para potenciar esta construcción de lenguaje.

312. Diseño de vestuarios ecológicos y reciclados en la producción operística

Victoria Roldán [Argentina]

La ópera es un ámbito en el que muchos expertos en oficios todavía no se acercan. Sin embargo, tenemos la necesidad de que estos profesionales conozcan las múltiples oportunidades que tenemos en el medio lírico y se animen a explorar todo su potencial creativo en él. El formar profesionales apuntando directamente a estas áreas es elemental para que a futuro la transiten con naturalidad y se permitan fluir en este ámbito, aportando sus conocimientos creativos al medio. Esta charla propone ser el nexo que una estas nuevas generaciones de alumnos con una producción operística de avanzada, original y socialmente responsable.

ESTUDIOS ARTÍSTICOS [C]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 5 – Aula 4

313. Cambios morfológicos e innovación del calzado urbano en Ecuador entre 1994 hasta 2017

Manuel Villalta [Universidad del Azuay - Ecuador]

En la actual coyuntura productiva es notable que la disciplina del diseño y sus subdivisiones se encuentran cada vez más involucradas en la cadena de valor aportando importantes ideas a la concepción teórica dentro del desarrollo de actividades y procesos; no obstante la adaptación del diseño a los cambios conexos en su contexto se encuentran influenciados por otros factores siendo en el caso de los procesos de diseño de calzado urbano las coyunturas productivas, educativas, económicas y políticas desde 1994, año en cual Ecuador comienza a formar parte de tratados de libre comercio, produciéndose cambios en la cadena de valor.

314. Producto Robusto

Carlos Torres de la Torre [Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador]

Al ver el diseño de un producto desde la perspectiva de la responsabilidad social, se plantea una mirada nueva a una forma vieja de hacer diseño. En oposición a las ideas de diseñar productos reciclables o

reutilizables se plantea alargar el ciclo de vida de estos mediante la creación de productos robustos. El concepto tiene su origen en las ideas del japonés Taguchi. Quien planteaba un diseño que permitiera elaborar productos insensibles a las fuentes de variabilidad, refiriéndose al origen de las variaciones del producto durante el proceso de producción. Se propone una versión actualizada del concepto de producto robusto.

315. Representación, retórica y estética en la visualización científica

Juan Carlos Morales Posada [Colombia]

Las visualizaciones científicas, tanto las creadas artesanalmente (p. ej. dibujo anatómico, ilustración botánica, ilustración astronómica, mapas antiguos) como aquellas generadas por máquinas (p. ej. radiografía, resonancia electromagnética, visualización de fluidos, etc.), han aportado de manera significativa al avance de la ciencia y a la enseñanza de la misma teniendo como principio rector la representación más objetiva posible. Sin embargo, esta "objetividad", ligada a sistemas de representación simbólicos, además de tener un carácter convencional que inyecta intersubjetividad a este tipo de visualizaciones, también posee una retórica particular que contribuye, de diversas formas, a comprender la experiencia estética que ellas producen y que, en algunos casos, posibilita su participación en las complejas dinámicas artísticas.

316. La transvaloración de todos los valores en la imagen audiovisual de hoy

Andrea Mardikian [Universidad de Palermo - Argentina]

Nietzsche propone una transvaloración de todos los valores. El "mundo verdadero", la noción de Platón de los dos mundos (1988), es tan solo una Idea que no sirve para nada, una idea superflua. La humanidad configuró una fábula sobre la realidad y se mintió un mundo ideal. Por otro lado, en la actualidad, Byung – Chul – Han (2014) advierte que el hombre es programado por el medio digital a tal punto que interviene decisivamente en la conducta, la percepción, la sensación, el pensamiento, la convivencia de los sujetos.

317. ¿Cómo ser un Cool Hunter profesional?

Alejandra Blanco [Autónomo - Argentina]

Esta es una enseñanza para aprender a trabajar como un cool hunter profesional y como se trabaja de forma internacional. Enseñaremos los conceptos básicos y fundamentales que hacen a un captor de tendencias y cómo se desarrolla el trabajo del mismo y porque es tan importante esto dentro de una empresa de moda.

318. La enseñanza del diseño como campo de conocimientos. Ejes para su comprensión histórica y disciplinar desde la edición

Martín Gonzalo Gómez [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

El diseño constituye un campo de saberes con características pro-

pías, al mismo tiempo que participa como una dimensión clave en otras disciplinas, como la edición. Por ello resulta de relevancia acceder a su conocimiento desde la enseñanza, como plataforma para enriquecer su posterior aplicación específica en diversos productos y procesos. Con esta iniciativa, el objetivo es proponer ejes temáticos y problemáticos tentativos para establecer un recorrido histórico y disciplinar a través del proceso de conformación del diseño como campo de conocimientos y su profesionalización, en vinculación con la tecnología, el arte y la comunicación.

319. Diseño interior y sentidos

Carolina Vivar Cordero [Universidad del Azuay - Ecuador]

Desde el diseño interior y la arquitectura al momento de configurar un espacio, se crea un atractivo preponderantemente visual, aunque sabemos que solamente percibimos con la vista una fracción del espectro de luz; el resto (el segmento mayor de luz) es captado por los otros sentidos y por instrumentos de tecnología, restando inadvertidamente importancia al conjunto sensorial humano, asunto tan común que, hasta suele considerarse normal. Sin preguntarnos si acaso podemos generar experiencias que potencien el conjunto de sentidos de manera integral y posiblemente, holística.

320. Representaciones sociales y cultura visual en las carreras de Diseño

María Sara Müller / Vanina Daraio [Universidad de Palermo - Argentina]

"Las vocaciones" en general, y las vinculadas con el Diseño en particular, constituyen un proceso -una construcción- que se realiza a lo largo de toda la vida. En este trabajo, nos centraremos en dichos recorridos poniendo el foco en las creencias y sentidos desplegados, -especialmente, en los contextos sociales, históricos, culturales e institucionales- y su relación con la cultura visual. Desnaturalizar y problematizar los conceptos, teorías y técnicas es crucial para no reproducir creencias míticas vinculadas con el arte y el ser artista.

ESTUDIOS ARTÍSTICOS [D]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 3 – Aula 10

321. Infografía, un aporte al patrimonio cultural

Hector Palavicino [Chile]

Actualmente existe exceso de información, las personas reciben más de 5 veces información que hace 30 años, esto hace relevante tener un recurso que favorezca la retención de contenidos. La infografía busca sintetizar información de manera precisa, clara y atractiva visualmente al usuario. La difusión del patrimonio cultural del Municipio de Ñuñoa es una necesidad y junto con la academia, detectan la importancia de entregar información a los visitantes de edificios y sectores patrimoniales. Los estudiantes tienen el desafío en diseñar

infografías que conjugan los contenidos expresados en códigos que se integran armónicamente en una pieza gráfica informativa.

322. La enseñanza del lettering & caligrafía

Pacheco Diaz [Costa Rica]

El tema a tratar es como la tipografía ha tomado vigencia en los últimos años no solo en la comunicación visual sino en otras como música, moda, producción de eventos, diseño del espacio interno, etc. abriendo espacios alrededor del mundo para aprender técnicas de lettering & la caligrafía para aplicar en todas esas áreas. La oferta es enorme y cada día aparecen más espacios que ofrecen la posibilidad de aprender estas técnicas no solo a profesionales en el área de diseño gráfico sino de todo el resto de carreras y mercados.

323. Categoría de diseño como elemento de diseño urbano

Ricardo Emilio Rosero [Colombia]

Esta investigación aborda las perspectivas profesionales en diseño, el lineamiento del que trata el proyecto, analizando el diseño que se desarrolla en razón del uso, la admiración, el carácter simbólico y de identidad de un espacio urbano, a través de los distintos conceptos, ya sean clásicos o contemporáneos y a razón o criterio del diseñador.

324. El cómic RA, recurso lúdico para la educación sexual

Santiago Fernando Brito González [Universidad Técnica de Coto-paxi - Ecuador]

Los avances en el diseño de material educativo hacen que la experiencia de aprender sea lúdica y dinámica, por lo que el presente proyecto abordó a través del diseño la creación de una propuesta gráfica análoga y digital para estudiantes, partiendo de un diagnóstico colaborativo en donde se identificó carencias en los contenidos curriculares y se planteó las posibles soluciones de fortalecimiento, satisfaciendo de esta manera, necesidades prioritarias en zonas específicas del ámbito educativo en Ecuador. Por lo tanto, este proyecto partió de la necesidad de dotar a este grupo objetivo de un cómic con realidad aumentada basado en temáticas sobre educación sexual.

325. El proceso de diseño de la imagen de videoclips en el marco de la producción académica

Paula Taratuto [Universidad de Palermo - Argentina]

En la formación en arte y en particular, la de realizadores cinematográficos en el ámbito universitario, surge una dialéctica entre la producción artística y el análisis teórico debido al atravesamiento del enfoque reduccionista de la expresión artística en función del análisis científico propio del ámbito académico. En este sentido, los productos audiovisuales que se proponen como el final de un proceso que es creativo y a la vez técnico presentan interés para la investigación en arte en función de devolver a la práctica académica de las artes audiovisuales un abordaje que colabore a superar esta discrepancia.

326. Una mirada a la imagen global de las cadenas televisivas ecuatorianas a través del tiempo

Freddy Eduardo Veliz Verzosa [Universidad San Gregorio de Portoviejo - Ecuador]

La televisión ecuatoriana también ha pasado por una evolución en su grafismo, cambiando de un 3D exagerado y llamativo, a la sencillez de un 2D comunicativo. No pasó mucho tiempo en que el diseño plano llegó al país. Esta tendencia empezó siendo acogida por Ecuavisa y luego seguido por los restantes canales, temas que ampliaremos en el caso práctico. El flat design tuvo tanto éxito, que en poco tiempo todas las cadenas ya se estaban volteando hacia esta nueva ola de tendencia mundial. Ya que gracias a su minimalismo, sencillez y funcionalidad han podido llegar al público objetivo con claridad y eficacia.

327. El Diseño: Imagen y síntesis de la política del país

José María Doldan [Universidad de Palermo - Argentina]

La vida política de un país, y la estructura socio-económica- social que esta impone, es determinante en la producción del diseño que emerge en los determinados momentos históricos. Así se demuestra a través de la historia de nuestro diseño. La cronología de los esquemas de diseño se corresponde rigurosamente al pensamiento de cada época, en los casi quinientos años de existencia. Las tendencias actuales del diseño marcan la globalización del mundo. Se pretende en esta exposición, recorrer la evolución del diseño en el país como emergente de la política de la época.

328. ¿Es el Diseño un sistema complejo?

David Martínez [Servicio Nacional de Aprendizaje - Colombia]

El presente artículo busca dar a conocer al lector una manera distinta de analizar al Diseño no como una materia o disciplina, sino más bien como un sistema que se encuentra en constante cambio y adaptación; con lo anterior, se pretende argumentar desde la visión de diversos autores y desde la Teoría General de Sistemas, la manera en cómo los sistemas complejos son definidos y como se comportan, con el fin de realizar una relación entre el concepto del diseño y la complejidad.

INVESTIGACIÓN Y POLÍTICA EDITORIAL

INVESTIGACIÓN. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 3 – Aula 2

329. Palimpsesto, un nuevo modelo de investigación creación

Diana Boada [Corporación universitaria unitec - Colombia]

La construcción y reconstrucción son un hecho compartido entre la investigación y la creación artística; plantear un nuevo modelo donde la investigación y la creación presume la reflexión y la vivencia por encima de la generación del artefacto ha demostrado facilitar la in-

mersión y el interés dentro de las aulas de clase por la investigación y la producción creativa; así, surgen nuevos escenarios para la investigación creación: Bogotá, la calle y la cotidianidad son unos de ellos.

330. Proyecto diseño de una prenda interior con textiles inteligentes de micro encapsulación

Viviana Marcela Corredor Gomez [Universidad ECCI - Colombia]

Esta ponencia consiste en mostrar el proyecto de investigación en el desarrollo de una propuesta de una prenda íntima femenina con diseño e innovación tecnológica, a través de textiles inteligentes con microencapsulación que contribuya en la disminución de los dolores pélvicos agudos conocidos como dismenorrea, gracias al uso de materiales textiles inteligentes, específicamente con la microencapsulación, que permitan una mejora en personas que presentan dicho síndrome.

331. Metamorfosis gráfica del discurso evangélico en la Sociedad digital, Buenos Aires, Argentina

David Elam Delcid Bertrand [Honduras]

En la presente investigación, buscaremos identificar que relación tiene el diseño digital con la iglesia evangélica, y trataremos de observar como incide el contexto de la cibercultura en esta relación. El diseño gráfico, como disciplina de diseño y comunicación, ha traspasado sus fronteras llegando a nuevos espacios como el de la iglesia evangélica. Este fenómeno se sitúa en la sociedad actual o también llamada cibercultura, ¿Cómo interactúa el diseño digital y el diseño gráfico en este nuevo espacio?, ¿desde el diseño gráfico la iglesia evangélica puede transmitir una revitalización comunicacional en la cibercultura?

332. Controversias en los campos disciplinares del diseño y la arquitectura

Giovanny Delgado [Universidad del Azuay - Ecuador]

Esta investigación busca construir una mirada crítica, argumentada y sólida sobre la institucionalización del diseño de interiores, su especificidad y autonomía, en la academia universitaria de la ciudad de Cuenca-Ecuador. A través de un hilo conductor posicionado en el pensamiento contemporáneo, se articulan las conexiones y vínculos con las nociones de la teoría del campo y la estructura de Pierre Bourdieu; esta estructura, que en la complejidad se configura como un sistema dinámico multirelacional, encuentra en la Heurística del Diseño - trabajada por G. Breyer, La Teoría del Habitar de R. Doberti y las nociones de autoridad, convenciones y verdad, elaboradas por N. Goodman y B. Barnes.

333. Hacia una cartografía del problema en la enseñanza del diseño, entre el cómo y el deber ser

Alma Elisa Delgado Coellar [Universidad Nacional Autónoma de México - México]

La enseñanza del diseño, presenta una serie de problemáticas propias de la propia naturaleza disciplinar, las cuales trascienden en

diferentes niveles, desde lo macro: Instituciones de Educación Superior, escuelas y facultades de diseño; hasta los mismos actores y su interpretación del cómo debe enseñarse y aprenderse la disciplina, docentes y alumnos. En el presente se analizan cinco problemáticas básicas de la enseñanza disciplinar relacionadas con el currículo y su interpretación, así como con las propias metodologías para la enseñanza del diseño.

334. Vestidos decentes, indecentes y ordinarios: La mujer quiteña del Siglo XIX

Taia Escobar [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

En la sociedad decimonónica, mientras se construía la nación del Ecuador, Quito era un escenario con diversos de arquetipos, vestidos, y usanzas. Esta tesis doctoral analiza los objetos vestimentarios de arquetipos de mujeres criollas, mestizas e indígenas representados en acuarelas costumbristas y literatura de viajes. El diseño metodológico se apoya en el análisis de la imagen y contenido. Los objetos vestimentarios, generados a partir de ismos y pensamientos de época, decantaron espacios de diferenciación y situaron a la mujer quiteña en estratos sociales clasistas. Los artefactos vestimentarios unos suntuosos y otros modestos, representaron un símbolo de estratificación.

335. El Diseño como adaptación: reflexiones desde la Antropología social

Analia Fava [C.E.P.E.C. - Argentina]

La Antropología es una ciencia social y humana que dentro del campo del Diseño tiene mucho para aportar. Desde su teoría y metodología genera estrategias para el rescate de categorías sociales que colaboran con una resignificación del rol del diseñador en el contexto de globalización y consumo de nuestra sociedad.

336. La ausencia de producción editorial, sobre Diseño de Mobiliario Latinoamericano

Gastón Eduardo Girod [Universidad de Palermo - Argentina]

La ausencia de material bibliográfico sobre DML en la Argentina, se debe a la falta de producción de investigación científica sobre este tema y es también una consecuencia de la falta de producción de diseño de mobiliario. El objetivo es determinar los factores que provocan la falta de producción editorial sobre Diseño de Mobiliario en Buenos Aires.

337. La materialización de la forma del espacio urbano y su relación con las Planes Urbanos en Cuenca, 1947 – 1999

Agustín Santiago Vanegas Peña [Escuela de Arquitectura de la Universidad del Azuay - Ecuador]

Este trabajo analiza las relaciones y tensiones entre la forma, (organización espacial urbana), y los discursos políticos presentes en las políticas públicas de la ciudad de Cuenca – Ecuador, en la segunda mitad del siglo XX. La historia política de la ciudad de Cuenca se

registra en dos instancias, por un lado en los debates y discusiones documentadas en las actas del Concejo Cantonal, sus principios; y por otro lado, en la materialización física de la forma del espacio urbano, sus finalidades.

INVESTIGACIÓN. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS [B]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 5 – Aula 2

338. El Diseño en las representaciones gráficas de emprendedores de la etnia Mapuche. Región de la Araucanía, Chile

Eugenia Alvarez [Universidad de Palermo - Chile]

El trabajo de investigación tiene como objetivo general el análisis de las representaciones con motivo gráfico presentes en las creaciones de emprendedores de la etnia Mapuche, en la Región de La Araucanía, Chile. El abordaje metodológico será en base a un trabajo de campo con emprendedores de etnia Mapuche apoyado por un marco teórico enfocado desde la antropología, el diseño e historia de la “zona roja” determinada así por los constantes conflictos que debe sobrellevar el pueblo Mapuche dentro de Chile.

339. Cuerpo X Objeto: Una experiencia en proceso

Maira Gouveia [UEMG - Brasil]

El presente estudio parte del Movimiento Neoconcreto para analizar obras de arte en las que el objeto se convierte en cuerpo, y el cuerpo se vuelve objeto. ¿Cuáles son los umbrales entre estas dos categorías? ¿Qué es el objeto y qué es un cuerpo? Como objeto y cuerpo se transforman a partir del momento en que interactúan? ¿De qué maneras habitamos los objetos que nos rodean? Y finalmente: ¿cuál es la importancia del entendimiento de esas relaciones por parte de un diseñador? Estudiamos estos campos, usualmente, como contradictorios, para mostrar que, en realidad, son complementarios e íntimamente conectados.

340. El laboratorio de animación, una posibilidad de pensar la creación artística

Edward Jimeno Guerrero Chinome / *Andrea Sánchez* [Colombia]

Se ofrece una mirada sobre algunos proyectos de animación, en donde el sentido creativo, la metodología de enseñanza y el nuevo conocimiento se mezclan como elementos indisolubles. La imagen animada ofrece una alternativa de narración visual y su exploración desde el aula favorece la labor creativa.

341. Proyecto de Fotografía participativa con personas con discapacidad visual

Fredy Yesid Higuera Diaz [Universidad de Santander - Colombia]

El estigma, el desconocimiento y los imaginarios negativos en torno a la discapacidad visual hacen que las personas en esta condición muchas veces no puedan contar su realidad, ni construir sus narrati-

vas locales, hasta el punto de limitarse para expresar plenamente sus opiniones. Pensando en esta problemática y en generar un impacto directo y notorio en la forma de percibir la discapacidad como una capacidad diferente, decidimos asumir el reto de brindar a personas con discapacidad visual, otras herramientas de expresión para generar procesos más emocionales y simbólicos que permitan dar a conocer sus diferentes realidades desde sus propias perspectivas, utilizando un método creativo como la fotografía participativa, que les permite trabajar en la construcción de su realidad social.

342. Comunicación visual y su impacto en la identidad corporativa de ASOPRODISMOD en la ciudad de Guayaquil en el 2018

Joffre Bernardo Loor Rosales [Universidad de Guayaquil - Ecuador]
Esta investigación parte del proyecto FCI de la Universidad de Guayaquil (Identidad visual corporativa en las organizaciones de la Economía Popular y Solidaria. Estudio de casos del sector asociativo Zona 8), se desarrolla en conjunto con la Asociación y Producción de Diseño y Moda Duran (ASOPRODISMOD) de la Economía Popular y Solidaria, este ha presentado distintas etapas para su desarrollo, se inicia en busca de la gráfica de la marca a través de briefing, con el objetivo de distinguirla de las otras EPS dándoles un re-diseño de la identidad visual de la asociación, en base de todo el criterio aprendido durante el proceso de la formación académica.

343. Recepción compleja: imágenes interconectadas del diseño y el arte

Nidia Maidana [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]
Esta ponencia aborda los procesos semióticos que se tejen a partir de las interconexiones entre artes visuales y tecnologías, en especial diseño de imagen y sonido, en las exhibiciones artísticas. Dichas interconexiones, reconfiguran tanto la etapa de producción de las visualidades como las de su muestra y recepción, constituyéndose en dispositivos semióticos complejos capaces de poner en cuestión las posibilidades de la recepción estética. Esta ponencia se inscribe en el proyecto de investigación "Imágenes del Diseño: Cartografía de los modos de visibilizar. Argentina, desde mediados del S.XX".

344. Analíticas de aprendizaje aplicadas a procesos de diseño de recursos educativos abiertos

Lila Pagola | Miriam Ubaid [Universidad Nacional de Villa María - Argentina]
Este trabajo aborda el desarrollo inicial del proyecto de investigación "Recursos educativos abiertos: diseño e implementación en experiencias virtuales de aprendizaje", en cuya Fase I, se sigue un proceso de diseño interactivo realizando tareas de diseño de información: modelado de usuario/s y situación de uso, objetivos de diseño; así como aspectos pedagógicos, técnicos e institucionales que deben ser considerados. Analizamos las estadísticas del aula virtual, del sistema de ayuda, y estadísticas generales como insumos para construir el perfil

de usuario estudiante y docente, y explorar posibles aplicaciones de analíticas de aprendizaje en diseño de recursos educativos abiertos.

345. Pensar Design na contemporaneidade, contribuições do Design Sistemico

Richitter Nasser [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]
A pesquisa desenvolvida em parceria entre a Universidade do Estado de Minas Gerais- UEMG (Belo Horizonte-Brasil), a Universidade do Vale do Rio dos Sinos- UNISINOS (Porto Alegre-Brasil) e a Systemic Approach Foundation (Torino-Itália) se debruça sobre a perspectiva do ensino do Design ao pensar a metodologia Design sistêmico como potente ferramenta para o ensino do Design na contemporaneidade, se por um lado subjetivamente já se coloca o produto como resultante, tal metodologia propõe o pensar relações, interações entre pessoas, patrimônio, saber-fazer e tradições de um determinado território.

INVESTIGACIÓN. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS [C]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 5 – Aula 3

346. El cine documental de interacción y su uso como recurso didáctico en el ámbito de la salud

Nicolas Iannone [Universidad de Palermo – Argentina]
El presente escrito se centra en llevar a cabo una investigación profunda sobre los aspectos y características que determinan al cine documental de interacción como un recurso didáctico en el ámbito médico. En una mayor profundidad, el autor, quien se caracteriza por haber llevado a cabo estudios correspondientes al área académica audiovisual, se cuestiona cuáles son las características y aspectos del diseño audiovisual que determinan a las obras documentales de interacción "Las Alas De La Vida" y "La Partida Final" como un recurso didáctico sobre cuidados paliativos en las prácticas académicas de las residencias médicas de los hospitales públicos argentinos.

347. Joias que utilizam do bordado como principal ornamento

Silvana Rocha [Universidade Franciscana - Brasil]
A presente pesquisa trata-se de um Trabalho de Conclusão do curso de Design, da Universidade Franciscana. Com alicerce firmado na ornamentação por bordado manual, o estudo tratou da elaboração de uma coleção de joias com referência na joalheria contemporânea, cuja inspiração principal consiste em cinco elementos simbólicos da cultura do estado do Rio Grande do Sul. Diante disto, o resultado obtido foi uma coleção de joias com cinco linhas, composta por brincos, broches e colares, que referenciam o chimarrão, o cavalo, as atividades da vida e lida de campo, as flores e plantas típicas do estado.

348. Coleta de dados para produção de fichas técnicas para o Design de Moda

Gisela Monteiro | Ana Paula Carvalho | Paulo de Tarso Fulco [Instituto Infnet - Brasil]

Muitos alunos vão aos livros e museus para tirarem inspirações de vestuários de outras épocas para a criação de suas peças. Quando chegam à sala, vimos surgir várias dúvidas como: qual é o tecido, como é o fechamento e qual é o tipo de costura. A partir de então, nos colocamos no lugar de nossos alunos para entendermos suas dificuldades frente ao material coletado. Assim, o que ora apresentamos é o resultado da análise do que coletamos na visita à três museus em que há vestuário exposto. Consideramos o resultado enriquecedor para nosso papel enquanto formadores de futuros designers.

349. Sentir a diferença: atividade de sensibilização de design inclusivo

Mariana Piccoli | Renata Porcellis [Instituto Federal Sul-rio-grandense - Brasil]

O presente trabalho narra uma atividade desenvolvida na disciplina de Metodologia de Projeto, no curso de Design do Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSul campus Pelotas). O briefing do projeto era o desenvolvimento de um livro inclusivo para crianças com baixa visão. Assim, para que os acadêmicos pudessem experienciar na prática as condições visuais do público em questão, utilizaram-se óculos adaptados que simulavam as diferentes patologias relacionadas à baixa visão. Desta forma, além da sensibilização, os acadêmicos puderam realizar análises de materiais gráficos e livros, destacando pontos fortes e pontos fracos para posterior aplicação nos seus projetos.

350. Diseño Sentido

Eugenia Veronica Prego [Argentina]

Desde siempre el ser humano se ha mostrado curioso e inquieto frente a la aparición de problemas. Para todo ha encontrado una solución física, mental y hasta emocional. La creatividad ha formado parte de todas estas soluciones. Y la música, la imaginación, la contemplación, la emoción. Entonces, ¿Por qué no volver a la fuente para descubrir la llama primigenia que ilumina tantas mentes y tantos corazones? Esto es justamente lo que quiero contarles para que puedan crear clases de diseño increíble, eficientes, innovadoras y memorables.

351. Moda infantil bajo la teoría de Piaget

Carolina Raigosa Diaz | Barajas Camilo | Dora Pabón [Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia]

El proyecto muestra cada proceso de creatividad de los niños y como su comportamiento influye en ellos a una edad terminada. Se pudo entender cómo el entorno escolar y la clase social tienen un factor importante en la conducta de los que en ese entonces eran nuestros clientes. Todo este análisis se da a partir de una salida de campo siendo esta la primera fase para visualizar el mercado infantil. En este análisis se pudieron ver actitudes dentro del aula tales como

comportamiento de los niños en la actividad realizada para medir su creatividad, el trato hacia sus docentes y compañeros y por último la interpretación que le dieron a su super héroe favorito.

352. La necesidad de formar diseñadores con consciencia de las subjetividades cognitivas de las personas

Camilo Rivera Vásquez | Juan Diego Moreno Arango [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

La discapacidad cognitiva es una condición que muchos colombianos padecen, las cifras no dicen mucho sobre esta condición en el país, pues existe un subregistro. Muchas veces esta condición es invisible a primera vista, y hay desinformación al respecto, lo que complica a las personas que la padecen tener una vida normal. El diseño debe hacer un acercamiento holístico que se ajuste a la realidad de la diversidad y subjetividad humana asumiendo su responsabilidad desde el proceso de formación para lograr una satisfacción de las necesidades y expectativas reales de las poblaciones excluidas por su procesamiento cognitivo.

353. Aracy Cortes e Carmem Miranda o design 1930's 1940's

Léa Schmitt Leal [Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - Brasil]

O design de moda é influenciado por latitudes culturais e sociais, e variam ao longo do tempo e lugar. Os designers de moda trabalham de várias maneiras no desenho de vestuário e acessórios. Desejamos investigar a partir de determinadas propostas metodológicas inovadoras que possibilitem contribuir para as investigações acadêmicas científicas, os entrecruzamentos entre o design da indumentária (mouro, afro-islâmico, europeu) que calçou uma determinada imagem de baiana encontrada na cidade do Rio de Janeiro.

INVESTIGACIÓN. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS [D]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 5 – Aula 3

354. La aplicación de la ley 3.330 (ley de talles): Una relación compleja entre los estereotipos de cuerpo de mujer, las marcas de indumentaria y el público objetivo

Fernanda Merlo [Universidad de Palermo - Argentina]

La Ley n° 3.330, conocida como ley de talles, es un tema recurrente en las noticias de la sociedad argentina, la cual establece en el primer artículo que los comercios de indumentaria deben garantizar ocho talles. Diversas marcas argentinas promueven campañas gráficas de modelos anoréxicas, con talles irreales para la mujer de la sociedad actual, delimitando público objetivo escaso y fomentando estereotipos de cuerpo peligrosos para imitar. Es evidente entonces que la ley 3.330 no se aplica, por lo tanto la presente tesis posee el objetivo de investigar cuales son esos factores que determinan el incumplimiento de la ley.

355. Mandu'a - Historia del Diseño Paraguayo

Rodolfo Silvero Caballero [Universidad Columbia - Paraguay]

La profesión del diseño gráfico en el Paraguay, data de más de 60 años desde su práctica laboral continua. Sin embargo, la carrera de diseño cumplirá en breve 30 años desde su apertura en 1990; los hitos que construyen la historia de esta profesión en Paraguay, datan desde expresiones de los habitantes originarios, hasta desarrollos de campañas y productos que han sido reconocidos tanto en Paraguay como en el mundo. La universidad Columbia, busca recopilar esta historia en la cátedra de Historia del Diseño Paraguayo.

356. El rol del artefacto de diseño en la investigación en diseño

Pedro Sorto [Universidad Dr. José Matías Delgado - Escuela de Diseño - El Salvador]

El conocimiento de investigación y el de diseño son considerados aportes científicos. Esto resulta contradictorio cuando no se evalúan como científicas las investigaciones en diseño. Esta comunicación intenta esclarecer la confusa tipología de la investigación en diseño y aportar al desarrollo de su identidad como ciencia. La revisión bibliográfica sobre la tipología de la investigación en diseño, entrevistas cualitativas a personajes de la investigación y la experiencia coordinando proyectos de investigación en diseño, convergen al discutir sobre los posibles roles del artefacto de diseño dentro del proceso de investigación y su importancia en el desarrollo científico.

357. Prevalencia de modelos metodológicos tradicionales: obstáculos para la innovación

Ludmila Maia Strycek / **Carlos Eduardo Burgos** [Universidad de la Cuenca del Plata - Argentina]

Los procesos de enseñanza, investigación y producción en el ámbito del diseño gráfico están aún signados por un "paradigma" tradicional que refuerza modos y estilos de pensar (Douglas 1980) que obstaculizan el desarrollo de procesos genuinos de innovación y de aprendizaje significativo. Esta investigación, mediante estudios de protocolo, entrevistas a docentes y estudiantes, y análisis documentales, revela que la prevalencia de las estructuras programáticas, condiciona el proceso de aprendizaje y dificultan los procesos creativos, tanto en la etapa conceptual como en la etapa operativa del diseño.

358. Experiências de pesquisa no curso de Design de Interiores do IFAL

Valeria Teles / **Sarah Barros** / **Roseane Santos da Silva** / **Victor Thiago** [Instituto Federal de Alagoas - Brasil]

Este trabalho tem por objetivo fazer um relato de experiência em pesquisa no curso de Design de Interiores do Instituto Federal de Alagoas (IFAL). Para tanto, pretende-se relatar as vivências geradas desde novembro de 2018 por um grupo coordenado por duas docentes da Coordenação de Design e cinco alunos do curso Superior em Tecnologia em Design de Interiores. A perspectiva inicial dessas experiências é motivar os alunos a se inserirem na iniciação científica

e construir soluções de projetos a serem aplicados nas dependências da própria instituição.

359. Diseño y Prácticas Sociales

Anna Tripaldi [Universidad del Azuay - Ecuador]

El presente estudio propone un ejercicio de diálogo de saberes entre el diseño y la Teoría de la Práctica Social (TPS). A través del estudio de casos, se busca esclarecer la relación entre estos dos ámbitos, mapear y explicar las influencias mutuas, con la finalidad de comprender el rol del diseño en las prácticas sociales en la contemporaneidad, y los posibles nuevos emergentes teóricos y proyectuales que permitan a la disciplina sintonizarse con los tiempos actuales caracterizados por contextos de crisis ambiental, socio cultural y económica.

360. Diseño: límites disciplinares y permeabilidad de fronteras

Toa Tripaldi [Universidad del Azuay - Argentina]

Existen múltiples miradas sobre la categorización y la conceptualización de disciplina, una muy reconocida es aquella que expresa Bourdieu (1983), como aquel campo autónomo, intelectual y cultural, regido por sus propias leyes, que permite la autonomía y la diferenciación interna y que posee sus fronteras definidas. Pero, resulta difícil pensar que el diseño tenga un campo cuyas fronteras están delimitadas. Esto se debe a su propia naturaleza disciplinar, donde la relación con otras disciplinas hace posible la acción del diseño. El presente proyecto intenta evidenciar que esta naturaleza permeable es una característica importante dentro de la disciplina.

361. Diseño para el desenmascaramiento de las violencias invisibles

Pedro Enrique Espitia Zambrano [Universidad Distrital Francisco José de Caldas - Colombia]

Desde el Diseño Emocional (Gatica Ramírez, 2016), el diseño social y empático se ha desarrollado en Colombia una investigación transdisciplinar mediante el uso de TIC realidad aumentada, la construcción e instalación de una infraestructura efímera denominada Cápsula de Voces Visibles y el desarrollo conceptual de los arquetipos de máscara y desenmascaramiento. La investigación-creación evidencia las violencias invisibles contra las mujeres en una intervención con 136 participantes. En la que lo digital, el performance y el diseño, aportan en sensibilizar y cambiar los patrones culturales que promueven estas violencias de género. Expondremos por tanto, los resultados y procesos.

INVESTIGACIÓN. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS [E]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 4 – Aula 1

362. La representación del espacio en el proyecto de paisaje

Alejandro Folga [FADU - Uruguay]

El proyecto de paisaje se manifiesta como una temática definida por distintos niveles de actuación, que van de la macro escala urbanístico-territorial hasta la micro escala perceptivo-sensorial. Esta multiplicidad ofrece variados matices para la representación gráfica del espacio, en donde intervienen diferentes recursos expresivos que requieren de códigos gráficos específicos. En esta comunicación se presentan, en primer lugar, los resultados obtenidos en una investigación sobre la representación del Paisaje, y, en segundo lugar, el desarrollo de un trabajo pedagógico (implementado en una asignatura opcional) en donde se aplicaron algunos de los temas analizados en dicha investigación.

363. Perspectiva del diseño en la educación básica y media en Colombia

Luis Eduardo Hernández [Escuela Tecnológica Instituto Técnico Central - Colombia]

Se presenta un análisis crítico de la experiencia desarrollada en la formación de diseñadores desde la educación básica y media en instituciones de bachillerato carácter técnico en Colombia y su impacto en la educación superior.

364. Escaparaté: Propuesta compleja de escenario

Paula Estefanía Moyano Lucero [Ecuador]

La ponencia estará dirigida hacia una revisión bibliográfica sobre las teorías de la complejidad y el giro epistemológico que ha surgido en ámbitos del diseño interior y la arquitectura para la comprensión de la resolución teórico - práctico en la proyección de escenarios como metáfora de escaparate y además con la finalidad de construcción de conocimiento para fortalecer el carácter analítico y descriptivo como diseñadores de interiores. Mediante el entendimiento de la metodología de la heurística y la creación de relaciones estructurales entre cada una de sus partes, se obtendrá el entendimiento conceptual para la generación de propuestas de escaparatismo.

365. Explorando las relaciones entre los objetos y el espacio en el diseño de autor

Toa Tripaldi | Anna Tripaldi | Agustín Santiago Vanegas Peña [Universidad del Azuay - Argentina]

El presente estudio presenta el resultado del análisis morfológico de la obra del joven diseñador ecuatoriano Wilmer Chaca, pretende comprender las maneras en las que el diseñador resuelve su exploración formal en productos de diseño de autor cargados de significación e innovación formal, además se busca reflexionar en las relaciones que se establecen alrededor del objeto, y entre el objeto y el espacio.

366. Implementación del Form Finding como técnica creativa en el Diseño Industrial

Juliana Patrouilleau [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

El proyecto se basa en las técnicas de form-finding como herramienta creativa para la generación de la forma en el diseño industrial. Aunque estas técnicas han sido utilizadas en la arquitectura y la ingeniería, esto ha ocurrido solo en raras ocasiones en el diseño industrial. Es por lo anterior, que se tomó un grupo de técnicas que utilizan la solidificación de membranas a partir de yeso, concreto y resina para explorar formas que el diseñador pueda utilizar en su proceso creativo.

367. Representación social del diseño en el espacio público: una respuesta a la realidad comunitaria

Sandra Nuñez | Andrés López [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

La representación social del Diseño es una interpretación de la realidad respecto a las conformidades y tipologías existentes en el contexto en el que se desarrolla un sujeto; es decir, se indagan nuevas representaciones en la morfología del hábitat para atender a la convivencia comunitaria. Aquella realidad es diversa y dinámica, es un escenario de lucha de sentidos donde el espacio y el tiempo son ejes. En tal razón, el propósito de este trabajo está centrado en el análisis de la representación social del diseño del espacio público en respuesta a la realidad comunitaria.

368. Hackathon como herramienta complementaria de estrategias de enseñanza de diseño UX

Manuel Mayayo | Ayelén Santamaría [Universidad Maimónides - Argentina]

Las competencias maratónicas de desarrollo o "Hackathones" han emergido en los últimos años como un medio para promover procesos de ideación, construir comunidades y relaciones con empresas, pero, ¿Puede usarse el modelo Hackathon como una herramienta complementaria de estrategias de enseñanza? La investigación propone explicar la metodología utilizada para realizar una hackathon educativa, partiendo del estudio de caso del primer evento de este tipo orientado a diseño de experiencias de usuario (UX) de Argentina. La misma fue organizada en la Universidad Maimónides, donde participaron 60 alumnos de nivel universitario y secundario durante 3 días.

369. Intercambios simbólicos y subjetividad: articulaciones entre el Diseño y la Teoría Social

Federico Ferme | Cintia Lucila Mariscal | Germán Rosso [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

Actualmente, son pocas las esferas de la vida social en las que el Diseño no interviene a través de una programación estratégica y racional de la producción, circulación y recepción de los órdenes significativos, generando así indudables efectos en el terreno social, cultural y político. Para problematizar esta cuestión, el presente trabajo propone esbozar tres áreas a profundizar en la investigación en Diseño desde la Teoría Social: el direccionamiento de los intercambios simbólicos, la producción de imágenes en la dominación simbólica y la construcción de adhesiones subjetivas con el orden social. Se presentarán avances de investigación referidos a cada uno de estos ejes.

DOCENTES INVESTIGADORES [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 1 – Aula 5

370. La fragua de Hefesto – La constitución ambivalente de la identidad profesional del diseñador industrial

Julio Mazzilli [Universidad de la República - Uruguay]

El tema de investigación es el estudio del trayecto de formación profesional del diseñador industrial, entre los centros de formación y la práctica profesional. Su objeto es la formación profesional concebida como una articulación. Este abordaje permite poner en palabras los posibles espacios de incertidumbre y/o tensiones que se pueden proyectar en dicha práctica profesional. Esto ayudará a atender nuevas necesidades y conocer su capacidad de demanda. Desarrollar este contexto parece ser un punto más que razonable ya que propende al desarrollo calificado y permite preconfigurar las calidades que deben estar en juego en la formación de grado.

371. Millennials, análisis de una generación

Fabian Bautista Saucedo [CETYS Universidad - México]

La generación millennial de Tijuana es percibida como despreocupada, intrascendente y carente de formalidad. Este problema afecta la imagen pública de los jóvenes y les provoca temores que dificultan el desarrollo personal y profesional. A través de un análisis hermenéutico, se establece la influencia del neoliberalismo en los millennials. Los resultados de esta exploración se someten a la opinión de historiadores, psicólogos y de los propios millennials para definir cuáles son las características de una generación incomprendida por su audiencia. Como resultado, se descubre que el objetivo de los millennials en Tijuana es el disfrute estético de la vida que da origen a una mitología hedonista. En este sentido, los jóvenes desean ser recordados como una generación que inspira y trasciende al ámbito materialista.

372. Hacia una morfología operatoria de la música. Una exploración de las transformaciones retóricas

Claudio Eiriz [Universidad de Palermo - Argentina]

El presente proyecto parte de presupuesto de que la composición musical – como todo acto de creación artística y de diseño – no es un campo meramente “inspirado”. Las producciones más “audaces”, implican, entre otras cosas, la transposición de las antiguas figuras de la retórica.

373. Cuando la problemática búsqueda del tema de investigación requiere de un cambio de perspectiva

Ana Mahon Clarke [Argentina]

En el presente Proyecto Áulico, se propone abordar desde la perspectiva teórica de la Metodología de la Investigación en Ciencias Sociales y la Evaluación Inicial; el problema de la selección del tema de investigación en la asignatura Seminario de Integración I.

374. El género policial como herramienta para la creatividad y el aprendizaje del hacer cinematográfico

Marcelo Lalli [Universidad de Palermo - Argentina]

El proyecto que se plantea propone al género policial como tutor para la enseñanza de cine. Desde sus aspectos narrativos como estéticos, el género ofrece diversos recursos que sirven de modelo para enseñar aspectos fundamentales de la narrativa y la estética audiovisual. Así, la metodología se enfocará en la realización propiamente dicha y en el trabajo en equipo que tenga al género como guía principal.

375. La utilización del sketch como herramienta para la comprensión del lenguaje cinematográfico

Luz Rodríguez Collioud [Universidad de Palermo - Argentina]

En este proyecto se investigará la posibilidad de proponer la utilización del sketch cómico como un medio para comprender la estructura narrativa cinematográfica, en base a su corta duración y presencia de los componentes narrativos audiovisuales básicos. Se investiga esta herramienta para facilitar a quienes busquen aprender sobre la estructura cinematográfica la rápida comprensión de ésta, esperando que este proyecto sirva también como punto de partida para la investigación de otros formatos como herramientas para la comprensión de los medios cinematográficos y audiovisuales en general.

DOCENTES INVESTIGADORES [B]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 1 – Aula 5

376. Educar en Diseño industrial para desarrollo humano

Ricardo Romero [Instituto Tecnológico Beltrán - Argentina]

Se plantea en primera instancia el escenario de superproducción de objetos y carencia de bienestar, analizados desde una mirada de Langdon Winner sobre la concepción de la tecnología, y los estamentos de Poder que éstos encarnan, para tratar de establecer los alcances de la responsabilidad política que el diseño tiene sobre los objetos que crea. En la segunda parte se propone un abordaje donde el diseño desde los espacios de formación, puede liderar interacciones que permitan plantear escenarios de transformación para estas problemáticas, con ejemplos concretos de trabajos de investigación y proyectos realizados en dos escuelas de diseño: el ITB de Avellaneda y la UN de La Plata.

377. Investigar en diseño. Reflexiones sobre la interpretación de materiales cualitativos

Vanesa Martello [Universidad de Palermo - Argentina]

Si es el lenguaje – verbal o no verbal – el que tiene carácter mediador, como traductor de los procesos de recolección, análisis e interpretación de los datos cualitativos, estaría indicando un campo para el quehacer interdisciplinario y también un espacio de confluencia de paradigmas. En este sentido, este tema se presenta como un desa-

fio en la práctica de la investigación. ¿Cómo ser el intérprete de la realidad?; ¿cómo lograr la traducción entre las diferentes niveles de racionalidad?

378. Los sistemas productivos y el proceso creativo de la Escenografía en el Teatro Musical

Gabriela Sciascia | Miguel Ángel Nigro | Alicia Vera [Universidad Nacional de Arte - Argentina]

El Proyecto de investigación que se presenta a continuación se desarrolla en el marco de la convocatoria impulsada por la Universidad Nacional de Arte – UNA. La producción de teatro musical posee una gran presencia en la cartelera porteña, considerando la ópera, la comedia musical, el ballet y la revista; nuestro objeto de estudio Prosa basado en el texto y la línea argumental. La producción de un musical considera tres etapas: pre-producción, producción y representación, que afectan al desarrollo del proyecto escenográfico. El proyecto propone enmarcar y clasificar comparativamente los diferentes sistemas de producción, su magnitud y la incidencia en el proceso creativo de la escenografía.

379. Creatividad en la Atención. Posibilidades para la Nueva Plataforma de Medios

Ariel Khalil [Argentina]

El proyecto actual se enfoca hacia el análisis del papel y funcionalidad de los medios publicitarios en la era de la digitalización, planteando ciertos interrogantes acerca de la conveniencia o no de concentrar la actividad en el nuevo canal digital que se presenta con grandes ventajas pero también con alguna desventajas relevantes como la saturación visual, la limitación del tamaño de pantallas y la amenaza de las herramientas de blo-queo de anuncios comerciales.

380. Estrategias, Diseño y Gestión del patrimonio cultural. Reflexión discursiva y líneas de acción en Argentina, entre los años 2006 y 2017

Marcelo Torres [Universidad de Palermo - Argentina]

La investigación tiene como objetivo realizar una descripción y análisis sobre las tendencias metodológicas de gestión presentes en el campo profesional del Diseño, específicamente en relación con las prácticas de planificación social en sectores minoritarios de la sociedad y el patrimonio cultural en Argentina.

381. Fotografía, cuerpo y construcción de sentido

Valeria Stefanini [Universidad de Palermo - Argentina]

El otro se construye en función del lugar en que se lo coloca como sujeto social y las decisiones de su caracterización responden a un entramado de recursos que son políticos, económicos, religiosos, filosóficos, sociales y culturales.

382. La representación de la política y los distintos actores involucrados: el análisis de las series *President* y *House of Cards*

Ángeles Marambio | Lorena Steinberg [Universidad de Palermo - Argentina]

La ponencia tiene por objetivo contar acerca de la investigación que se está llevando adelante dentro del Marco del Programa de Investigación DC centrado en el análisis de dos series televisivas -*President* (2010, Hyung-il Kim) y *House of Cards* (2010, Beau Willimon, 1era temporada) - que dan cuenta de la representación del mundo de la política y los distintos actores involucrados, como políticos, empresarios, periodistas, opinión pública y medios de comunicación. Lo que se busca es analizar la función de las Relaciones Públicas y su evidencia en las estrategias y/o acciones de comunicación para llegar a audiencias específicas; tomando a los distintos actores anteriormente mencionados para contrastar las particularidades en cada uno de los casos.

ESTUDIOS ACADÉMICOS, PUBLICACIONES Y POLÍTICA EDITORIAL [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 5 – Aula 4

383. Mercado editorial: renascimento do artesanal nas feiras de artes gráficas

Vitor Bitencourt | Sandra Depexe | Danielle Neugebauer Wille [Brasil]

Apesar da crise no mercado editorial brasileiro, com o fechamento de grandes editoras e livrarias, percebemos uma valorização dos produtos impressos com o crescimento das feiras de artes gráficas e de publicações independentes. Nas feiras gráficas as lógicas de produção, mais voltadas ao artesanal, artístico e alternativo, dão espaço a uma tendência de reconhecimento do produto autoral, em detrimento da perfeição das reproduções em massa. Consideramos que as feiras gráficas e seus produtos também constituem o mercado editorial e nos dão pistas para pensar a relação entre o valor mercantil e o valor simbólico dos bens, ressignificados como elementos de originalidade e exclusividade.

384. Procesos de Moda Multifocal

Diego Labrin [Perú]

La moda y el indumento se encuentran en constante evolución y permanentes cambios. Gracias a las herramientas digitales y a la globalización, las tendencias son compartidas, expandidas y desarrolladas de modos más ágiles y rápidos alrededor del mundo. En Latinoamérica, crece una forma disruptiva de abordar la moda y la indumentaria a partir de conceptos que desafían lo normalizado y lo tradicional. Procesos de Moda Multifocal de Diego Labrin, es un libro que explora y describe una metodología abierta que se ha construido para evolucionar de manera colectiva a partir de análisis de distintos proyectos de moda de varios lugares de Latinoamérica.

385. Presencia de las editoriales regionales en las convocatorias del Fondo del Libro, Chile

Guido Olivares [Universidad de Playa Ancha - Chile]

Se presenta un avance del proyecto de investigación (DIGI, Upla, Art 09-18) acerca de la producción editorial regional, mediante el registro de los proyectos que esas editoriales se han adjudicado en las convocatorias que realiza el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile, a través de los procesos de selección que el Fondo Nacional del Libro y la Lectura, realiza en la modalidad "Apoyo a la industria", el periodo de estudio es 2013 a 2019. Se ha detectado que un importante número de estas editoriales emergentes, se han constituido como emprendimientos de jóvenes editores y diseñadores que incorporan el diseño gráfico como una característica distintiva.

386. Diseño Editorial-El diseño de libros de texto

Natalia Otranto [Argentina]

El libro de texto cumple una función didáctica no solo desde el contenido sino también desde el diseño y la comunicación gráfica. La elección de tipografías y colores, así como el equilibrio entre textos e imágenes son algunos de los aspectos fundamentales que se deben tener en cuenta para lograr productos que brinden a los destinatarios una experiencia de lectura más clara y amena.

387. La investigación como herramienta del diseño

Magdalena Ponce de León / Ángela Rubino [Uruguay]

En busca de un diseño con identidad propia, las autoras del libro "Historia de la moda uruguaya: de 1985 a 2018", presentan el trabajo de investigación realizado sobre indumentaria, diseño, comunicación y consumo a nivel local y de alcance regional. El resultado final es una reflexión sobre los valores que permiten a una marca triunfar en el mercado global de la moda.

388. El rol del diseñador gráfico en el diseño de manuales escolares

Guillermo Sánchez Borrero [Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador]

Los manuales escolares han sido ampliamente analizados desde diferentes disciplinas como la política, económica, principalmente desde la pedagogía, pero escasamente desde el diseño gráfico, específicamente en cuanto al análisis del discurso del lenguaje visual y sentido se pueden reconocer desde su morfología, a través de la creación de tonos enunciativos semióticos en las imágenes/ilustraciones y en la estructura gráfica de los textos. Es trascendental para el diseñador de manuales escolares entender las 4 funciones que éstos pueden ejercer: referencial, instrumental, ideológica y documental.

389. Mutaciones del código: formatos alternativos del libro infantil

Mariana Luz Oliva [FADU - Argentina]

La presente ponencia pretende compartir los resultados obtenidos

tras el proceso de investigación realizado en función de la tesis "Mutaciones del código: formatos no tradicionales del libro infantil", que tuvo como inquietud inicial, la observación de que el mundo editorial infantil -durante las últimas décadas- se ha multiplicado, diversificándose en una multiplicidad de formatos que parece ser incesante. Si bien en algunos productos parece evidente que detrás de la mutación no hay más que una intención de venta, hay también otros donde el libro se presenta como una conjunción total de idea, forma y función. Sobre estos casos, dirigiremos nuestra mirada.

DOCTORADO EN DISEÑO [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 2 – Aula 9

390. Caracterización de los elementos de diseño de los juegos análogos tradicionales colombianos

Camilo Rojas [Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia]

Este proyecto nace con el fin de rastrear, documentar, analizar, tabular y establecer los elementos de diseño de los juegos análogos tradicionales colombianos agrupándolos en 4 grandes categorías: "conceptuales, visuales, relación y prácticos" (Wong, 1979). Como primera medida se realiza este trabajo con el fin de conservar estas prácticas culturales, y como segundo objetivo se genera una base de información categorizada para la realización de proyectos de diseño, desde la cual se deconstruyen los juegos análogos tradicionales para la construcción y reconstrucción de nuevos artefactos tangibles e intangibles, que permitan transmitir todo el saber popular que se encuentran inmersos en ellos, como es la historia, la evolución social, material, espiritual, la economía, el contexto geográfico y ecológico de las comunidades que los generaron o que los adaptaron.

391. Emblema de Riobamba como discurso visual de una identidad heterogénea

Rafael Salguero [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

El escrito es una reflexión filosófica basada en el caso de estudio seleccionado, que es el escudo de armas de Riobamba, elemento considerado como parte de la identidad territorial. A través del escrito, el autor pretende emplear el postulado teórico "Construimos mundos a partir de otros" (Goodman, 1978) así también los procesos citados por el mismo autor: composición y descomposición, ponderación, ordenación, supresión y complementación, deformación y veracidad y validez. Desde la visión de Hacking, se empleará el precepto teórico "Todo lo que es socialmente construido es real" (Hacking, 1999) y las categorías de análisis: clases interactivas, matriz y efecto bucle.

392. Experiencia Didáctica: Pintada de Tigua

Cristian Iza [Ecuador]

Tigua es una comunidad indígena ecuatoriana en la que a partir de la década de los setenta emerge una manifestación pictórica como

consecuencia de un proceso de transformación social y económica. El carácter de ésta pintura tiene como esencia la sencillez para narrar escenas cotidianas de su gente. Comúnmente éstos artistas empiezan a pintar a muy temprana edad apoyados por mentores que en la mayoría de casos son familiares cercanos. A partir de dicha experimentación artística, el presente trabajo se posiciona en el campo de una Didáctica General para el análisis de la pertinencia de las teorías de la transferencia de dicho aprendizaje y, en el campo específico de una Didáctica Projectual.

393. Resignificación de los signos visuales de la fiesta popular pase del niño de Riobamba

Bertha Alejandra Paredes Calderón [Escuela Superior Politécnica De Chimborazo - Ecuador]

La presente investigación refiere al avance del trabajo de doctorado, resignificación de los signos visuales del pase del Niño de Riobamba, a partir del uso de la semiótica como la disciplina que se ocupa del sentido y significación de las percepciones de los signos visuales, contruidos a partir de elementos de organización visual bidimensional o tridimensional. Su cumplimiento se desarrolla a partir de estudios de la cultura, religión, semiótica de los signos visuales y lo discursivo-narrativo de la fiesta y sus personajes.

394. Diseño cultural de ciudad a través de fiestas populares

Paul Peralta [Instituto ICE - Ecuador]

El diseño desempeña un rol más que importante en la economía cultural de una ciudad, ya que es la herramienta que permite la construcción de lo que hoy llamamos identidad colectiva, de lugar, etc. (Sparke, 2004) ¿Qué pasa si para la construcción de marca ciudad nos alejamos de la idea de tomar exclusivamente las cualidades arquitectónicas de un territorio? La presente propuesta se basa en el ideal de que las ciudades viven y sobreviven sin íconos arquitectónicos (Puig, 2009) a pesar que estos se visibilizan como elementos gráficos en el City Branding.

395. Diseño de Experiencia de Usuario y su intervención en el proceso de diagramación editorial contemporánea

Carlos Marcelo Borja Galeas [Universidad Tecnológica Indoamérica - Ecuador]

La presente ponencia expone los principios del Diseño de Experiencia de Usuario -UxD- y como éstos intervienen en el proceso de diagramación editorial contemporánea. El tema del diseño editorial tradicional ha tenido que adaptarse a la llegada de la hipemedialidad y la participación decisiva del usuario. Utilizando herramientas de innovación como el Brainstorming y el Design Thinking en la elaboración de un producto editorial con realidad aumentada, como unidad de análisis de una práctica de innovación social, se ha logrado obtener una lectura más profunda de esta temática.

396. Packaging: diseño y desarrollo comunitario en Ecuador **Hipatia Galarza** [Universidad Técnica de Cotopaxi - Ecuador]

Esta ponencia expone los resultados de un proyecto de investigación formativa elaborado en la cátedra de packaging por estudiantes del octavo ciclo, desde una mirada contrahegemónica del diseño gráfico, aportando al fortalecimiento del desarrollo productivo a través de la creación e implementación de etiquetas, empaques y embalajes con características de elaboración manual y de fácil reproducción enfocada a que los miembros de la comunidad indígena de Pigua Quindigua ubicada en la parroquia Angamarca, provincia de Cotopaxi - Ecuador, pudieran reproducirlos con sus propias manos y así comercializar sus productos.

DOCTORADO EN DISEÑO [B]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 2 – Aula 9

397. Arte textil artesanal del pueblo indígena Otavaleño como recurso sensorial en el proceso de conceptualización del espacio interior

Núñez Sandra / Leslie Tipán [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

El trabajo se centra en estudiar el arte textil artesanal del pueblo indígena Otavaleño (procesos de fabricación, técnicas ancestrales, implementos y significaciones) mismo que desde su interpretación puede ser un potencial recurso en el proceso de conceptualización del espacio interior a partir la generación de sensaciones y percepciones. En este sentido, se busca resignificar el valor simbólico-cultural del trabajo artesanal textil a partir el involucramiento y la convivencia para detectar fenómenos, hechos y recursos que están inmersos en esta actividad.

398. Diseño y Producción: Análisis del proceso de diseño y entre la Producción Textil del Diseñador de autor en Ambato 2010 – 2018

Nancy Ramírez [Universidad de Palermo - Argentina]

En esta ponencia se analiza el proceso del diseño integrado en la Producción Textil del Diseño de Autor llevado a cabo en Ambato. Este estudio es abarcado en el periodo del 2010 al 2018.

399. Aproximación a la institucionalización de la disciplina del Diseño gráfico en las universidades ecuatorianas de la ciudad de Quito. Período rediseño de carreras 2017-2018

Anabel Soraya Quelal Moncayo [Universidad de las Américas - Ecuador]

Este trabajo analiza la aproximación de la disciplina del Diseño Gráfico en las Universidades Ecuatorianas de la ciudad de Quito. Este análisis abarca el rediseño de las carreras dentro del periodo del 2017 – 2018.

400. Rediseñando el Barroco Quiteño: morfología y la relación con el diseño

Diego Machado / Katherine Ramos [Universidad de las Américas UDLA - Universidad Israel - Ecuador]

La propuesta propone tres etapas, la primera desde un diagnóstico del lenguaje visual, los elementos gráficos constitutivos y el proceso de configuración de las obras representativas del Barroco Quiteño. Una segunda etapa marcada por el análisis morfológico de los ornamentos de la obras icónicas de los artistas representativos del Barroco Quiteño siglo XVIII, y la etapa final, que propone el vínculo con el diseño, desde el análisis de las piezas artísticas y la identificación de los elementos gráficos que componen el todo; llegando a la simplificación de forma, fragmentando y examinando cada estructura gráfica para desglosar los significados individuales.

401. El Diseño Arquitectónico y la imagen de Poder. Análisis morfológico de las plataformas gubernamentales en Quito (2007-2017)

Santiago Suárez [Universidad de Palermo - Ecuador]

Este análisis propone estudiar el diseño arquitectónico y la imagen de poder. Analiza lo morfológico de las plataformas gubernamentales en Quito. Se presentará su evolución desde el año 2007 hasta el 2017.

402. Hacia un diseño con identidad regional. Definición visual de una identidad regional

Deby Zepeda Jopia [Universidad de La Serena - Chile]

La reflexión sobre la identidad es una tarea que demanda comprender las diversas definiciones de este concepto, iniciando este recorrido desde diferentes disciplinas y autores, comenzando por la tradición filosófica clásica de Aristóteles, quien define la identidad como uno de los principios básicos del ser, extendiéndonos hasta la filosofía moderna donde destaca el filósofo francés René Descartes (1596-1650), fundamentalmente preocupada por la concepción y definición del ser desde la interioridad, en correspondencia con una definición de John Locke, quién asocia la identidad de la persona en el acto de conciencia.

SUSTENTABILIDAD Y ECODISEÑO EN LA ENSEÑANZA

DISEÑO, MEDIOAMBIENTE Y ECOLOGÍA [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9:30 hs. a 13 hs. | Piso 3 – Aula 2

403. Rescate y Conservación de la Biodiversidad Urbana de Anfibios de la Ciudad de Cuenca-Ecuador

Catalina Albán Crespo [Municipio de Cuenca - Ecuador]

La vida en las ciudades genera pérdida de biodiversidad urbana, por lo que especies sensibles como los anfibios, son los primeros en afectarse, es por ello que el Municipio de Cuenca implementó el

programa de "Conservación de la Biodiversidad Urbana", enfocado al rescate de los ecosistemas mediante el diseño e intervención paisajística de los corredores ecológicos de la ciudad, buscando como mecanismos de enseñanza a la sociedad, la implementación de espacios de convivencia entre naturaleza, especies amenazadas y ciudadanía, combinándolo con la investigación científica, proyecto piloto a nivel nacional que busca la valoración del patrimonio natural dentro del área urbana.

404. Estrategias de marketing social frente al consumo responsable de moda: revisión sistemática de literatura

Maria Alfaro [Universidad Ecci - Colombia]

El propósito principal de esta investigación es analizar los avances en la gestión de marketing social realizada frente al consumo responsable de moda, partiendo de la definición de variables como: atributos, uso y cambios de comportamiento, que permitieron enfocar el estudio al comportamiento del consumidor. La estrategia metodológica utilizada fue la Revisión Sistemática de Literatura, con una ventana de observación de 2000 a 2018. Se parte del estudio de las etapas del comportamiento del consumidor desde la toma de conciencia hasta el comportamiento posterior a la compra.

405. Economía Circular y Diseño. Oportunidades y desafíos del sector

Elda E. Almeida [Argentina]

La industria de la Moda se ha convertido en la 2da más contaminante a nivel global. La polución y daño ambiental por los desechos plásticos ya ha cobrado resonancia mundial. La Calidad de Vida ya está comprometida, lo que nos interpela e invita a tomar acción ya. Desde consultora Triness les proponemos conocer la importancia de cómo se desarrollan los Procesos, el rol relevante que desempeña la fase de Diseño y cómo combinar Pasión por el Diseño con un modelo de Negocio Triple Impacto alineados a la Agenda 2030 ODS.

406. Sustentabilidad como eje de enseñanza en el diseño

Gabriel Burgueño / Jessica Ledesma / Eduardo Ottaviani [UADE - Uruguay]

Este aporte reflexiona sobre la sustentabilidad como eje para la enseñanza del diseño del paisaje para estudiantes de la Carrera de Arquitectura de la Universidad Argentina de la Empresa, Argentina.

407. Tipificación de las conductas ambientales para el diseño con intensión sustentable

Greta Clinckspoor / Elizabeth Retamozo [Conicet - Instituto del Hábitat y El Ambiente - FAUD, UNMdP - Argentina]

Para que el diseño sustentable se consolide de manera efectiva debe considerar la evaluación de las reacciones de los usuarios ante diferentes motivaciones. Este trabajo aborda los comportamientos estudiados por diversos autores especializados, en relación a distintos perfiles ambientales. De modo que permita a estudiantes y

profesionales, reflexionar sobre alternativas de diseño que refuercen la intención con la crean sus productos, reconociendo diferentes predisposiciones que pueden sostener los usuarios ante estímulos que aspiren a comportamientos sustentables. Considerando que la conducta se constituye a partir de diferentes dimensiones profundizadas en el trabajo.

408. Diseño Sustentable en el Ámbito Académico

Melisa Paula Genatti / Germán Streckwall [Universidad Católica de La Plata - Argentina]

La importancia actual de la problemática medioambiental y el Desarrollo Sostenible para un futuro mejor de la sociedad fueron tomando posición en decisiones profesionales, tanto en Arquitectura como en Diseño. Los avances en investigación y desarrollo de nuevos materiales, técnicas y tecnologías permiten pensar un diseño consciente y sustentable. Es por ello que en el ámbito académico es fundamental tener en agenda la concientización y la incorporación de los nuevos parámetros en los proyectos de diseño curriculares durante la formación profesional del diseñador, partiendo del concepto de las tres erres: reciclar, reutilizar y reducir.

409. La industria de la moda: Patronaje sostenible

Silvana Alejandra Guamán Egas / María Cristina Paredes Morales [Ecuador]

El sistema consumista de la moda ha generado que los residuos textiles sean uno de los mayores contaminantes. Consiente de esta problemática, la presente investigación tiene como objetivo generar un método de patronaje sostenible. La metodología partió de un análisis comparativo entre métodos industriales y métodos no convencionales como: 1) Kinetic Garment Construction 2) Subtraction Cutting 3) Zero Waste. De ello se obtuvo como resultado un método de patronaje lineal para cinco prendas básicas que mantiene una eficiencia textil de hasta el 95%. Método que se presenta como un nuevo aporte académico y para la industria de la moda.

410. El paradigma del sistema ambiental en el diseño arquitectónico

Avatar Flores Gutiérrez / Guillermo Iván López Domínguez [Universidad Autónoma de Querétaro - México]

Sin un objetivo claro, es difícil entender y hablar de una valoración del proyecto de diseño arquitectónico. Pero ¿cuál es ese objetivo? ¿es acaso posible generalizar todo proyecto de diseño arquitectónico a un mismo objetivo? Partiendo del hecho de la arquitectura como actividad y no como disciplina, proponemos que, al situarnos desde un paradigma ambiental, es posible determinar un objetivo común. Definir ese paradigma es necesario y el comienzo de la propuesta para poder después adentrarnos en la comprensión del sistema ambiental complejo del cual forma parte el proyecto de diseño arquitectónico. Sin este objetivo común, es confusa la generación de herramientas concretas para los procesos diseño.

DISEÑO, MEDIOAMBIENTE Y ECOLOGÍA [B]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 2 – Aula 10

411. ECICLA: acessórios desenvolvidos a partir de materiais descartados

Hélen Kerkhoff [Universidade Franciscana - Brasil]

O projeto de extensão intitulado E-CICLA é um projeto vinculado as disciplinas extensionistas de Projetos de Adornos e Acessórios e Tecnologia dos Processos Têxteis e Sustentabilidade do curso de Design de Moda da Universidade Franciscana. O projeto tem como objetivo central a reutilização de materiais que não possuem um destino final correto, ou que se encontram em desuso.

412. Intervención del BIC palacio municipal Chinácota norte de Santander

Angie Milena León Cárdenas / Daniela Mendoza [Colombia]

Este proyecto tiene como objetivo la restauración y ampliación del BIC palacio municipal de Chinácota Norte de Santander, Colombia con el fin de solucionar el problema de hacinamiento se llevan a cabo una serie de estudios previos que nos permiten conocer el estado actual que presenta dicho inmueble, La propuesta se realizó junto a los estudiantes de primer semestre, los cuales aportaron importante conceptos básicos de diseño para realizar la propuesta arquitectónica.

413. Eficiencia energética (Sistema LEED) en un proyecto arquitectónico

Pedro Orazzi [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

La presente ponencia por medio del trabajo titulado el rol del diseño arquitectónico y la aplicabilidad de criterios leed en un proyecto de edificio de oficinas, ilustra la gran importancia que es la enseñanza del diseño sustentable, promoviendo la eficiencia energética de la edificación y la consiguiente economía de recurso, siendo la estrategia el equilibrio entre la funcionalidad, la tecnología, las normas y el diseño arquitectónico, con el fin de realizar una obra con un perfil innovador e integrador, abordando las problemáticas del cambio climático, el efecto invernadero, el calentamiento global y la disminución de la capa de ozono.

414. Ciudades Sustentables: El desafío para generar soluciones a partir del diseño orientado a los ciudadanos

Nathalie Rodriguez [Colombia]

El objetivo 11 de desarrollo sostenible de la ONU (ODS), menciona "Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles". De acuerdo a esto, se urgen acciones que vayan destinadas a pensar de una forma macro y que las nuevas generaciones de profesionales tomen acciones concretas para el desarrollo de ciudades sustentables. La pregunta que surge en torno a este nuevo desafío, es pensar en la enseñanza del dise-

ño desde un foco macro e integral que lleve a soluciones de diseño priorizando la ciudad, el medio ambiente, y la calidad de vida del ciudadano.

415. Das: Una propuesta para el abordaje del paradigma ambiental desde Diseño Industrial

Carolina Soria [Argentina]

DAS: Diseño, Ambiente y Sustentabilidad, constituye una propuesta de investigación-acción que se sirve de instancias de pesquisa previas y en curso respecto del abordaje de la dimensión ambiental en el ámbito universitario, procurando una aproximación paulatina/incremental, sensible y propositiva al pensamiento ambiental a partir de la reflexión y crítica respecto de las complejas interacciones entre Medio Ambiente y Desarrollo. Se concreta en el Programa del Curso de Extensión homónimo, de la FAUD-UNC, donde se exploran conceptos, procedimientos, técnicas y herramientas que acrecienten la calidad ambiental en los productos, procesos y servicios de Diseño.

416. Didáctica para la planeación ecoeficiente en Diseño Industrial

Marcelo Eduardo Venegas / Andrés Ricardo Navarro Carreño [Universidad Federico Santa María - Chile]

El siguiente trabajo, surge de la exposición país (Chile) a cambios y regulaciones socio productivas, que de manera vertiginosa han ido incorporando en su filosofía la lógica económica circular. Ante tal escenario los paradigmas, el enfoque y la praxis formativa profesional en Diseño, requieren al menos una actualización e integración de nuevos conocimientos. Se propone por tanto el desarrollo de una didáctica proyectual derivada de la ingeniería y gestión medioambiental, en conjunto con el eco- diseño. El resultado, establecerá un instrumento metodológico aplicable a la Enseñanza del Diseño de productos, permitiendo sistematizar la planeación desde una perspectiva sostenible.

417. Diseño Urbano inclusivo para el Asentamiento Humano Informal: Isla Trinitaria

Milagros Fois / Karla Moscoso / María José Ruiz Rivas [Universidad de Guayaquil, Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Venezuela]

La Isla Trinitaria, asentamiento de origen informal de la ciudad de Guayaquil formado a finales de los años 30. Actualmente está integrada a la trama urbana de la ciudad. Sin embargo, presenta múltiples problemáticas de sostenibilidad como la carencia de espacios públicos inclusivos. Por tal motivo se realiza un diagnostico participativo utilizando herramientas mixtas como visitas de campo, fichas de Gehl, entrevistas, etc. Con los resultados se diseña un circuito urbano arquitectónico inclusivo como mecanismo de integración social, económica y cultural, generando espacios lúdicos y recreativos incentivando el comercio y la apropiación del espacio público.

418. Transdisciplina, aportes desde el Diseño e Ingeniería hacia la innovación y sustentabilidad

Lorna Lares [Universidad de Chile - Chile]

En el escenario mundial complejo, los problemas medioambientales y el sistema económico actual pone nuevos desafíos a los profesionales especializados y orientados a resolver problemas dentro de las fronteras de su propia disciplina. La transdisciplina, permite actuar y trabajar de manera holística, además de vincular y desarrollar propuestas multiescalares, con metodologías y herramientas innovadoras frente a una sociedad en constante cambio. A través de una experiencia de vinculación curricular entre Diseño Industrial e Ingeniería Eléctrica, en la Universidad de Chile, se diseña un espacio de co-creación para la innovación basada en la ciencia y tecnología a favor del desarrollo sustentable.

DISEÑO, MEDIOAMBIENTE Y ECOLOGÍA [C]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 2 – Aula 11

419. Diseño y desarrollo de empaques a partir de sustratos con fibras naturales

Silvia Cristina Vásquez Castro [Sena-Servicio Nacional De Aprendizaje Sena - Colombia]

Del proceso de producción artesanal del papel derivado de la transformación agrícola de los productos de la región sur de Colombia como el café, caña de azúcar, yuca, maíz y guadua, se emplean sustratos en el diseño y desarrollo de empaques que según sus características físicas permiten diferentes aplicaciones para la comercialización. Este tipo de aplicaciones generan un mercado que además de mitigar el impacto ambiental en la transformación de productos agrícolas amplía la competitividad y el desarrollo tecnológico. Innovar con creatividad es una combinación estratégica que resulta atractiva en el diseño de un sistema de empaques.

420. O Design Participativo e a Tecnologia Social do Bambu

Gabriel Fernandes dos Santos / Silvia Sasaoka [Campus de Bauru - Brasil]

Este estudo apresenta o Design Participativo como articulador de atividades para a disseminação de conhecimentos junto a populações vulneráveis, qualificando-as na Tecnologia Social do Bambu com a geração de painéis modulares para fechamentos de ambientes. O método da Pesquisa Participante foi abordado para estruturar o processo de design, tornando-o inclusivo e cooperativo entre o designer e o público alvo. A cadeia produtiva dos painéis modulares estruturou-se em planejamento da produção, elaboração de projeto e confecção de protótipos. Os resultados apontaram o potencial do processo participativo na geração de produtos de bambu que façam frente as necessidades de populações vulneráveis.

421. Projetos socioambientais no ensino de Design e Sustentabilidade

Mariana Piccoli [Instituto Federal Sul-rio-grandense - Brasil]

Sabendo que o caminho para uma sociedade mais sustentável deve passar pela formação de pessoas conscientes de seu papel, o presente trabalho expõe projetos socioambientais desenvolvidos na disciplina de Design e Sustentabilidade, no curso de Design do Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSul Pelotas). A proposta foi a realização de uma ação com foco em conscientização social, ambiental e ecológica, que tivesse uma problemática específica de atuação. Percebeu-se nos acadêmicos a motivação para realizar algo que levasse as reflexões sobre sustentabilidade para além das barreiras da sala de aula, repensando sobre a área do Design e suas próprias condutas como futuros profissionais.

422. Design Cenográfico. Alternativas A Partir De Uma Visão Sustentável

Marcio Esdras de Godoy / Juliana Vieira [Universidade Nove de Julho - Brasil]

Este artículo tiene como objetivo central comprender y analizar la importancia del diseño escenográfico para encontrar alternativas de acción dentro de un proyecto teatral, ya que en el mundo se vive hoy momentos de atención en torno a la naturaleza, estando los suministros naturales en proceso de transformación agotamiento. Se reflexiona sobre el modo en que las acciones sostenibles se ejecutan a partir de un estudio de caso del proyecto del espectáculo teatral "Na Floresta", tal que fue imprescindible para entender el desarrollo escenográfico a partir del posicionamiento sostenible y de qué modo pudo ser influyente dentro de un grupo sin acceso al arte y cultura.

423. Economía Circular en Chile, el rol se la Academia

Santiago Geywitz [Universidad Técnica Federico Santa María - Chile]

La Economía Circular, es una tendencia a nivel mundial, y Chile no está ausente de la misma dando importantes pasos para implementar esta importante temática, aun así falta un importante trabajo que debe hacerse desde la academia y la enseñanza, para promover una cultura que promueva efectivamente esta nueva concepción de desarrollo sostenible, y es allí donde el trabajo de difusión, apoyo y creación de nuevo conocimiento que se realiza en la academia, debe aportar y es donde aún no se han abierto estos flancos de desarrollo.

424. Aves del Caribe Colombiano: Tejido, Papel y Color

Karolay Garavito García [Universidad del Norte - Colombia]

El trabajo interdisciplinar en la academia busca establecer acciones en pro de la conservación del medio ambiente y los ecosistemas que hacen parte de la narrativa histórica de las comunidades locales. La integración de la asignatura Taller de Expresión 3 – Color con el programa Ecocampus Uninorte y el MAPUKA (Museo Arqueológico de los Pueblos Karib) fortalecen un compromiso ambiental al integrar la investigación de aula en diseño, ciencias naturales y sociales para

el reconocimiento de la biodiversidad del campus universitario, específicamente la fauna aviar, a través del desarrollo de modelos y elementos que comuniquen las características morfológicas de estas.

425. Intervención del Diseño Industrial en la Terapia Ocupacional

Miguel Ángel Muñoz [Universidad de Pamplona - Colombia]

Actualmente, la práctica de la Terapia Ocupacional en el desarrollo de dispositivos de asistencia para personas con discapacidad se ha replanteado en términos de cuidado del medio ambiente y generando nuevos conceptos como la ecología ocupacional. Desde este punto de partida surge la posibilidad de que el Diseño Industrial entre a apoyar estos desarrollos contando con metodologías y procesos enmarcados en el cuidado del medio ambiente visto desde la concepción e industrialización de los productos.

426. Diseño Participativo y Sinergia Comunitaria

Rodrigo Martínez [Universidade Federal do Maranhão - Chile]

En esta presentación, se reflexiona sobre el trabajo del Diseño Participativo en la convivencia entre el sector empresarial, la ciudadanía y su gobierno, en relación al manejo de residuos urbanos y tenencia responsable de mascotas, buscando destacar virtudes del empoderamiento ciudadano e incentivo a la participación.

MATERIALES, TECNOLOGÍAS SUSTENTABLES Y RECICLAJE [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 2 – Aula 2

427. Design participativo: uma contribuição para espaços urbanos de lazer

Ingo Cescatto Germer / Tomás Queiroz Ferreira Barata [Brasil]

Trata-se de um recorte de uma pesquisa intitulada "Desenvolvimento de protótipo mobiliário público a partir de madeira serrada eucalipto". Obteve o financiamento da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado São Paulo. Foi realizada em parceria com o Projeto de Extensão universitária MUDA Design que permitiu com atividades de ensino, pesquisa e extensão estreitar os laços entre sociedade e a Universidade. A parceria complementou a formação dos estudantes envolvidos durante o período de graduação e também interferiu positivamente do cotidiano dos cidadãos promovendo a qualificação mais sustentável de dois espaços urbanos de lazer na cidade de Bauru.

428. Gestión sustentable de los recursos energéticos en la Universidad

Rosana Leonor Gonzalez / Fabricio Lozano / Conrado Daniel Mazzieri / Urias Montanaro Crivelli / Maricel Rosana Nieto [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

En el período 2018-2019, propusimos investigar sobre la gestión sustentable de los recursos energéticos en la Universidad. Este

proyecto plantea continuar profundizando la noción y aplicación del concepto de Movilidad Sustentable y su relación con los paisajes, espacio público y generación de energía, como continuación de los avances realizados en trabajos anteriores. Se expondrá sobre los desarrollos teóricos y conceptuales de la gestión sustentable de los recursos energéticos en la UNC, profundizando la noción y aplicación del concepto de Sustentabilidad, proponiendo una instancia reflexión, revisión y discusión del concepto de Energía Sustentable.

429. Acessórios de moda a partir de materiais de origem residual

Graziela Grigolo [Universidade Franciscana - Brasil]

Este estudo trata de um trabalho final de graduação do curso de Design de Moda da Universidade Franciscana do ano de 2019. Será desenvolvido uma coleção de acessórios de moda reutilizando resíduos têxteis e lâminas de madeira natural, utilizando-se da técnica de marchetaria aliada a sustentabilidade em acessórios de moda.

430. Diseñando hábitos de consumo sostenibles

Adriana Olaya [Colombia]

La educación de diseño debe ser redirigida al desarrollo de un diseñador ético que asuma la responsabilidad de las consecuencias de la interacción humana con los productos concebidos. Es indispensable la aplicación de estrategias para la producción sostenible y el consumo responsable durante el proceso de diseño que generen estilos de vida alineados con los ODS y reduzcan el impacto ambiental y social del ciclo de vida de los productos y la huella ecológica del consumidor. La presente ponencia propone herramientas teniendo como pilar fundamental la sostenibilidad de comienzo a fin durante el diseño del ciclo de vida del producto.

431. Diseño para la Sustentabilidad y Sistema Producto Servicio Sustentable

Cristian Ruth Moyano / Mariana Gonzalez Insua [Instituto Superior de Formación Técnica 151 - Argentina]

El enfoque Sistema Producto Servicio Sustentable busca soluciones en donde la generación de valor pone especial énfasis en el diseño sistémico y relaciones entre los actores. De esta manera se evidencia el potencial del diseño en la generación de dinámicas locales de producción, cambio tecnológico e innovación socio-técnicamente adecuadas. Se presenta desde una mirada sistémica el proyecto "Los Colores de la Agricultura Marplatense" abordando el contexto territorial, las cadenas de valor en las que se posiciona y la articulación de los actores relevantes a lo largo de su desarrollo y los principales desafíos.

432. Mezclar es bueno

Rodrigo Gonzalez de Cosio Barron [México]

Desde 2016, el 90% de los habitantes de las ciudades respiraba aire que no cumplía las normas de seguridad establecidas por la Organi-

zación Mundial de la Salud, lo que provocó un total de 4,2 millones de muertes debido a la contaminación atmosférica. Retomar la ciudad habitable debe ser un objetivo multidisciplinario en el que los líderes creativos fusionen sus conocimientos. Esta ponencia busca animar al diseñador para que no deje de indagar, observar, comparar, cuestionar y actuar en sus actividades diarias haciendo énfasis en los desplazamientos urbanos, y los impactos que estos ocasionan.

433. Processo projetivo e produção de produtos sustentáveis com bambu

Tomás Barata [Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação FAAC /UNESP - Brasil]

Este trabalho apresenta uma experiência de ensino em curso de design de produto, aborda o desenvolvimento de projeto e a produção experimental de produtos que utilizam o bambu in natura, bambu laminado colado e compósito de bambu e cimento, com ênfase na aplicação de conceitos de sustentabilidade. Este estudo aborda as atividades de ensino junto à disciplina "Modelos e Protótipos", tem como foco a análise das experimentações projetivas e a comprovação da viabilidade produtiva de produtos "mais" sustentáveis elaborados com bambu. Como resultados são apresentados o processo de concepção e desenvolvimento projetivo, as etapas de produção e os protótipos finais.

434. Moda Circular

Patricia Polo [Argentina]

La presente investigación nos permite actualizar los avances de la sostenibilidad en la industria de la moda, y poner en relieve la implementación de estos avances que, contrariamente a lo que pensamos, han sufrido una desaceleración del 30 % con respecto al ritmo que mantenían y a menos que esto se revierta, la moda seguirá siendo un contribuyente neto al cambio climático. El objetivo es aplicar métodos de producción sostenible, logrando lo que la moda circular propone, respetando el medio ambiente y en busca del bien común, mediante políticas de innovación y aplicación de metodologías de diseños basados en sistemas de producción limpios.

IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO

OBSERVATORIO DE TENDENCIAS [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 2 – Aula 12

435. Tendencias diagramáticas, analógicas, conceptuales, en el proceso proyectual

Silvia Andorní [Universidad Abierta Iberoamericana - Argentina]

Este trabajo presenta un marco de referencia para el estudio de proyectos que evidencian dar valor a su proceso proyectual. Proponiendo su observación mediante el reconocimiento de modalidades

operativas. Entre las que reconocemos la analogía y sus variantes, la diagramática y la conceptual.

436. El desarrollo del trabajo de campo etnográfico y sus técnicas aplicadas al diseño

Barbara Guerschman [Universidad de Belgrano - Argentina]

El diseño ha sido considerado, teniendo en cuenta diferentes perspectivas teóricas, como la elaboración de un proyecto a partir de la formulación de un problema cuya resolución se materializa en una mercancía. Pero en el desarrollo de mi trabajo de campo etnográfico se hicieron presentes otros sentidos del diseño vinculados a la moda y el consumo. Estos sentidos eran actualizados por los mismos actores, en sus prácticas y discursos. El objetivo de esta ponencia consiste en explicitar de qué forma se realiza este tipo de trabajo y cómo puede contribuir a reconceptualizar las definiciones del diseño como práctica proyectual.

437. Ensino de caligrafia para estudantes de design

Fernanda Henriques [Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Brasil]

A caligrafia como arte ou técnica de se produzir, à mão, um texto, tem sido revisitada nos últimos anos por designers gráficos contemporâneos. A despeito das novas tecnologias para a área de tipografia, é possível notar o sucesso de diversos cursos e workshops de caligrafia que se espalharam pelo Brasil e pelo mundo. Há alguns anos também vemos cursos universitários de design abrindo espaço em suas disciplinas de tipografia para o ensino de caligrafia.

438. Juego consciente: El proceso del pensamiento creativo con las emociones

Édgar Montaña Lozano [IU ITM - Colombia]

La implementación de la estrategia metodológica 4C busca potenciar el pensamiento creativo de los individuos a partir del conocimiento del ser y su relacionamiento con el entorno y, de esta manera, enriquecer la cultura y generar mejoras en la calidad de nuestras vidas.

439. Post-arquitecturas

Juan Vicente Pantin Ruiz [Universidad Central de Venezuela - Venezuela]

Hablar de la "muerte" de la arquitectura podría ser hoy un anacronismo, pero al menos podríamos sospechar con propiedad de la existencia de un "más allá" del heterogéneo conjunto de prácticas históricamente legitimadas bajo el término arquitectura. Abordar prospecciones, indicar tendencias, describir los territorios disciplinares del siglo XXI obligan a una reconsideración radical de los fundamentos de la arquitectura, al reconocimiento de que el mundo ha cambiado (o que ya no existe) y que también nos espera el "allá afuera" del que habla el pensamiento filosófico actual.

440. Fotografia Social e Militância: uma arma ou nova perspectiva do olhar?

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

Uma fotografia de Robert Capa nos tempos da guerra civil espanhola motivou questionamentos e reflexões acerca do valor social e histórico dos discursos imagéticos. O manifesto intitulado *Photographie, arme de classe*, publicado por Henri Tracol em 1933, coloca em cena a Fotografia Social como possibilidade de uma nova ética das imagens. A produção contextualizada no entre guerras, motivada por disseminação da produção visual, presença participante de amadores, encorajada por organizações comunistas, intelectuais, militâncias sindicais e jornalistas da esquerda radical, nos leva a repensar a relevância desse momento para a História da Fotografia.

441. FabLab Livre SP - O Amadurecimento dos FabLab

Isaac Pereira Loureiro [UNESP - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Brasil]

Nos últimos anos acompanhei o crescimento da Cultura maker em São Paulo, trabalhando junto a FabLabs. E pude ver de perto como as tecnologias digitais, desenvolvidas e popularizadas durante a última década, trouxeram um novo paradigma de linguagem e aprendizado. O domínio dessas ferramentas, deixaram de ser apenas de profissionais ligados a áreas criativas do design e engenharia. Graças aos makerspaces e FabLabs, tecnologias antes empregadas dentro de grandes indústrias, agora fazem parte do dia a dia de uma parcela cada vez maior de pessoas.

442. El meme y la viralización de la crítica social

Mariano Martín Vázquez [Universidad de Palermo - Argentina]

Como diseñador, estoy enamorado de la comunicación visual y el arte, desde Toulouse-Lautrec hasta Carson, desde Lissitzky al tío Sam, cruzando a Warhol y su profecía que dice "En el futuro, todos tendrán 15 minutos de fama", prediciendo el surgimiento de los realities, de YouTube y de que hayamos logrado tener vos propia y poder de fuego a través del uso de redes sociales, creando nuevos lenguajes visuales como por ejemplo: "MEMES". Mi intención es exponer la crítica social antigua, como los afiches y el humor gráfico, exponiendo su evolución y democratización a través del uso y creación de MEMES.

443. A relação entre trend creators e Cenários de Futuro

Paula Visoná [Brasil]

Metodologias e ferramentas de identificação de tendências, seja para o design, para a comunicação, ou para a economia criativa, geralmente são apresentadas levando em consideração os fenômenos e não, necessariamente, seus ativadores. Assim, abordagens que vão ao encontro dos trend creators potencializam formas de perceber e desdobrar tendências macrosociais, contribuindo para estabelecer estratégias em termos de produto, serviço, experiências e comuni-

cação. Nesse sentido, educar o olhar e os sentidos para identificar, na multiplicidade, esses ativadores de transformação é algo pertinente ao ambiente acadêmico, especialmente atualmente, quando o fetiche pela tecnologia parece desvincular dos indivíduos sua potência de geração do novo.

OBSERVATORIO DE TENDENCIAS [B]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 2 – Aula 12

444. Fine-tuning to teach design thinking to design students

Re-nato Bertão [Kookmin University - Brasil]

As design thinking has been intensively widespread as an approach to innovation, nowadays design methods are part of the lexicon of professionals in several industries. This paper situates the design thinking education in such a context discussing some issues and challenges to be tackled by design educators. Discussions are focused on topics as the diffusion based on one-model (d.school) to the detriment of broader design thinking models; the attitude of design practitioners and scholars towards design thinking; the awareness of the designers' role in a design thinking context; and perspectives regarding teaching design thinking in design schools.

445. A Sexual Photo and a Dolphin-Shaped Pen: Effect of Visceral State on Hedonic Choice

Joo Jaewoo [Kookmin University - Canadá]

We investigate whether visceral state and temporal distance influenced their choice between a hedonic and a utilitarian product. We hypothesize that consumers are more likely to choose a hedonic product when they are hot (e.g., hungry or sexually driven) than when they are cold (e.g., not hungry or not sexually driven). We further hypothesize that the effect of visceral state on hedonic-utilitarian choice is moderated by temporal distance; hot-cold choice difference disappears when consumers make a choice in the distant future. Our two hypotheses were support by two experiments. We discuss academic contributions and managerial implications of our findings.

446. The change of design major in China and the requirement of enterprises

Wansok Jang [Wuhan University of Technology - República de Corea]

So far, the art design discipline It has become a new subject in China's higher education, and has become a research and application specialty in the field of visual arts education in China. In recent years, the art design profession has followed the development of Internet technology into a new stage, not only adding many new professions, but also giving new meaning to the new direction of each profession. With the development of technology, the popularity of smart phones, mobile devices and smart devices, enterprises are paying more and more attention to the interaction design and user experience of we-

bsites and products. The design requirements of UIUX are getting bigger and bigger.

447. Interactive Gym Service Framework Proposal for Children and Senior

Hyemi Jeon [Graduate School of Techno Design, Kookmin University - República de Corea]

The quality of life improves with healthiness. However, the rate of exercise of adolescence and old age is gradually decreasing. The aim of this study is to propose a service and structure of interactive gym for the old and young generation. We reviewed the literature of physical activity of the target and the concept of interactive gym. The design of the interactive gym based on the sensor-mounted smart mat, Kiosk and Controller were proposed. We also suggest the possible applications of the collected data. We proposed the plan to link the interactive gym with educational programs and community programs.

448. A Study on the Education of Master's and Doctorate multidisciplinary design in Korea

Younghwan Pan [Kookmin University - República de Corea]

The changes in the design education in Korea were describe through the history of the school of design of Kookmin University, and interaction design, a representative design in the field of multi-disciplinary design, were studied. The interaction is to be taught consisted of two axes: design methodology and application domains. Useful methods for education of interaction design are team-team class, city workshop, research walk, book workshop, paper colloquium, and project based class. Education of interaction design should be conduct with long-term perspective.

449. A Ride Sharing Service Design in the Shared Economy Era (Focus on Asia)

Chaemoon Yoo [Graduate School of Techno Design, Kookmin University - República de Corea]

The consumption trends in modern society have changed from ownership to sharing, from overconsumption to collaborative consumption. Based on this, shared economic services are apply in a variety of areas such as residential space, transportation, and knowledge. Especially, the popularization of smart devices has improved the accessibility of information, and the shared economic culture is spreading rapidly. As the gap in the existing market is complement, it is expected to become a mega trend in the future. The aim of this research is to understand value of ride sharing and to explore the future direction of improved model.

IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 3 – Aula 6

450. A moda tabloide e as identidades: o hábito faz o monge?

Lucia Acar [UFRJ - Brasil]

A construção das aparências cotidianas provocadas pelo uso de determinadas roupas, permite que a categoria jornalística tabloide, na qual os conteúdos são transmitidos de forma rápida e às vezes até sensacionalista, possa ser apropriada no design de moda e entendido como uma pele social. O termo “moda tabloide” como um “mot de valise”, é uma alegoria explicativa que reúne um conjunto de práticas, de opiniões, de gostos individuais e coletivos, que informam sobre grupos sociais, territorialidades e épocas. Uma matriz comunicacional que reproduz e permite a compreensão de fatos sociais e permite a construção de identidades socioculturais.

451. Identidad gráfica del contexto del Río Rocha en Cochabamba, Bolivia

Jaime Alzérreca Pérez [Universidad Mayor de San Simón - Bolivia]

El proyecto se desarrolla en la Universidad Mayor de San Simón en Cochabamba Bolivia, involucró al instituto de Investigaciones y al Taller de Diseño III de la Carrera de Diseño Gráfico. En consenso con actores clave del contexto metropolitano del río Rocha se trabajó en ámbitos de la identidad territorial en Marca territorio como base para futuros emprendimientos en procesos de planificación. El proyecto demostró que la vinculación entre la investigación científica y la el pregrado y la sociedad civil es posible en cuanto las metodologías sean las adecuadas. Concluido el proyecto se evidencia que los beneficiarios se encuentran muy empoderados con su contexto a partir de la experiencia.

452. El indigenismo en las portadas de la discografía de Discos Granja en la década de 1960

Daniela Barra [USFQ - Ecuador]

Este es un análisis del diseño de las portadas de los discos de la música popular ecuatoriana en la década de 1960 del sello Discos Granja a partir de su temática más recurrente. Se encontró que veinte y cinco de los cuarenta y tres discos tienen imágenes indigenistas de las distintas épocas, para dar un discurso de tradición, recuerdo e identidad que buscaba la construcción de lo nacional.

453. Jogo Sol & Lua: O uso do design nos Recursos Educacionais Abertos (REA) na promoção da cultura indígena

Vitor Bitencourt | Mariana Amaral de Souza | Marina Freitas | Alexandra Martins Vieira [Brasil]

O projeto Jogo do Sol e da Lua, teve seu desenvolvimento voltado para a divulgação da cultura indígena, focada na tribo de Kaingang de Santa Maria - RS. Através da integração do aluno de série inicial com as cartas presentes no jogo, que apresentam elementos visuais e táteis que complementam a experiência de aprendizagem, tem-se como objetivo difundir a diversidade da cultura Kaingang, propagando a representatividade dessa comunidade. Assim, estimulando o desenvolvimento cognitivo através de atividades lúdicas e do design

gráfico, que poderão ser desenvolvidas com a utilização do produto, por meio do manuseio com exercícios em grupo estimulando a criatividade do aluno em sala de aula.

454. Agroindustria sanjuanina. Contribuciones para la consolidación y valoración de su comunicación gráfica

Carina del Valle Capriotti [Universidad Nacional de San Juan - Argentina]

En la Provincia de San Juan existen inmejorables condiciones para la difusión de la agroindustria; su valoración, supone no solo calidad productiva, sino que además verificar procesos productivos, características de clima y suelo, tradiciones, entre tantos. Relevar, Estudiar, Significar y Registrar el Patrimonio Gráfico Agroindustrial sanjuanino, posiciona un trabajo inédito dentro de este campo disciplinar. El conocimiento exhaustivo de la actividad productiva pero por sobre todo, su modo de comunicar, sera el recurso que contribuye a consolidar su identidad visual. Tarea necesaria desde las políticas públicas, que inyectan Identidad y Valor agregado, a producciones locales o regionales.

455. Travesías urbanas en clave de rutas singulares. La experiencia del taller de diseño básico de FADU-UNL

María Eugenia Cardoni | Mónica Bachot | Patricia Alejandra Pieragostini | Federico Oscar Raviol | Adriana Alejandra Sarricchio [FADU - UNL - Argentina]

El presente trabajo aborda la relación entre el concepto de “travesías urbanas” en tanto andar como práctica estética (Careri 2007) y la noción de “rutas singulares” (Félix Manito) que ofrece una reflexión sobre las relaciones entre patrimonio, creatividad y desarrollo sostenible de las ciudades. Mientras que la primera categoría invita a la transurbancia como forma disponible para la lectura y escritura simultánea del espacio en su constante devenir, la otra nos propone el anclaje identitario.

456. La industria creativa como herramienta para rescatar la memoria de los pueblos

Carolina Guzman | David Ortiz [Universidad Técnica del Norte - Ecuador]

Los procesos de enseñanza en Diseñadores y Publicistas generan experiencias singulares, el grado de creatividad y de inquietud exigen que los maestros busquen estrategias que despierten interés y logren involucrarlos en el aprendizaje dando soluciones a problemas reales. En enero de 2017, inició un proyecto de investigación con estudiantes de la carrera de Diseño y Publicidad que buscaba rescatar la historia de Enrique Espinosa, un hombre humilde, autodidacta, que elaboró entre los años de 1961 y 1995 cinco prototipos de automóviles. Al conocer esta historia y visitar el entorno de Enrique Espinosa, los docentes y estudiantes participantes concluyeron en que tanto la producción audiovisual.

457. Memoria Culinaria y Restitución Simbólica Territorial de la Plaza de mercado

Fredy Yesid Higuera Diaz [Universidad de Santander UDES - Colombia]

La presente ponencia hace parte de una propuesta de investigación que se inscribe en el programa de investigación "Proyecto Ciudad", del programa de Mercadeo y Publicidad de la Universidad de Santander. La investigación plantea, desde la mirada del diseño, un acercamiento a la cultura culinaria de la Plazas de mercado de la ciudad de Bucaramanga, Colombia, y tiene como objetivo analizar las relaciones entre las categorías; memoria culinaria y plaza de mercado, que pueden ser implementadas para el diseño de una experiencia transmedia que propicie la restitución simbólica territorial de las plazas de la ciudad de Bucaramanga como centros de saberes culinarios tradicionales.

IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES [B]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050
Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 2 – Aula 12

458. Metamorfosis Arquitectónica, nuevos usos culturales para viejas edificaciones

Alessandra Cecilia Contessi [Universidad de Palermo - Argentina]

La preservación de la imagen de la ciudad y el sentido de identidad se enfrentan a los cambios que conlleva la planificación urbana. La memoria colectiva está ligada a la arquitectura histórica de las localidades, estas edificaciones funcionan como componentes inscritos en el paisaje urbano. Dichas estructuras permanentes pueden ser consideradas como elementos patológicos o elementos propulsores; nos servimos de estos para intentar comprender la ciudad o acabamos quedando atados por una serie de hechos que no se relacionan con el sistema urbano. Es aquí donde se debe tomar la decisión de eliminarlos o transformarlos, y por lo tanto preservarlos.

459. Sistemas de información para el control de tráfico. Caso de Cuenca – Ecuador

Manuela C. Cordero Salcedo [Universidad del Azuay - Ecuador]

Pensar en el entorno de la ciudad como construcción social permanente, determinada por factores sociales, económicos y políticos, permite reflexionar sobre el papel que, los sistemas de información para el control del tránsito (SICT) cumplen en este entramado así como: cuáles son los momentos en los que emerge, cuáles son las formas que adquieren, cómo son apropiados por los entornos en los que se insertan y cómo son practicados y negociados por los sujetos. El trabajo propone reconocer y estudiar estos sistemas en el caso de la ciudad de Cuenca - Ecuador a partir del año 2000, y planea un recorrido por los campos disciplinares en los que se inscriben estos sistemas.

460. La cultura como esfera del vestido, el cuerpo y su performance

Angela Dotor [Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

El vestido ha sido estudiado desde múltiples perspectivas, en este caso bajo el objetivo de estudiarlo como objeto cultural generador de sentidos y representaciones simbólicas e imaginarios de la cultura, se plantea una reflexión de enfoque semiótico y de interpretación de la cultura, de esta forma se busca explicar cómo se configuran los paradigmas estéticos y de identidad en espacio-tiempo determinados. Según Y. Lotman, el vestido no puede desvincularse ingenuamente de su campo de significación, por lo anterior se propone pensar el vestido en relación con el cuerpo dentro de la semiosfera cultural del narcotráfico en Colombia, de 1984 al 2000.

461. Psicología del vestido: Las marcas culturales en la comunidad A'í Cofán

Taíña Escobar [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

Los estudios fragmentados de sistemas indumentarios y marcas culturales del cuerpo de comunidades como los A'í Cofán de Ecuador dieron cuenta de la relevancia del presente estudio. El objetivo de la presente investigación fue generar un relato de las marcas culturales de la comunidad A'í Cofán a través del postulado Flugeliano sobre la psicología del vestido. Se consideró los tres motivos principales del vestir: 1) adorno; 2) pudor y 3) protección. Se apoyó en el análisis de ocho imágenes de shamanes y mujeres de la comunidad A'í Cofán. Se interpretó la significación de las marcas culturales del cuerpo y vestiduras.

462. Diseño del espacio público respecto a la vivienda social

Andres Espin Carrion | Lissette Dayanara Carangui Villa | Joselyne Bastidas Rodriguez [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

Este trabajo recoge una discusión en el aula, acerca de metodología del diseño de vivienda social, relacionada con el espacio público, en la que se proyectan varias reflexiones de estudiantes de diseño urbano, sobre el caso del proyecto habitacional de interés social Socio Vivienda 1, en la ciudad de Guayaquil-Ecuador.

463. A Formação Continuada em Design de Joias para artesãos e ourives de Ouro Preto e região

Lorena Gomes [Instituto Federal de Minas Gerais - Brasil]

Este trabalho pretende apresentar o curso de Formação Continuada enquanto modalidade de ensino capaz de atender a demandas específicas da comunidade e dos arranjos produtivos, em consonância com a realidade local e regional. O objetivo é apresentar experiências, desafios e alguns resultados do curso de Formação Continuada em Design de Joias ofertado, nos últimos dois anos, pelo Instituto Federal de Minas Gerais - IFMG Campus Ouro Preto (Brasil). O público atendido é formado principalmente por artesãos e ourives, experientes ou novatos, que produzem joias artesanais em Ouro Preto e região.

464. Diseño Tzeltal Autónomo: encuentro y co-creación entre diseñadora y artesanas

Zita Gonzalez [Universidade federal do Maranhao - México]

Este artículo presenta una discusión teórica del diseño para la necesidad, diseño participativo y diseño autónomo, sus principios y diferencias, así como un acercamiento hacia el diseño Des-colonial. Se busca una profundización hacia nuevas formas de hacer diseño con diseñadores y no diseñadores enfocados en saberes y haceres tradicionales sin caer en patrones hegemónicos y subalternos, para acercarnos a un mejor entendimiento de nuestro papel como diseñadores en el encuentro con una comunidad. Tomaremos un estudio de caso de la comunidad de Yochib, con artesanas del textil donde se consiguió co-crear prendas junto a una diseñadora.

465. Diseño mestizo. Estrategias para una enseñanza apropiada de las disciplinas proyectuales

Pablo Mastropasqua [UNMdP FAUD - Argentina]

Después de más de 20 años de experiencia donde trabajamos junto con estudiantes de 4 carreras de nuestra facultad (arquitectura, diseño de productos, de textiles y de indumentaria), hemos encontrado en estos últimos tres cursos un formato pedagógico de producción que nos convence en varias de las estrategias propuestas. El objetivo más ambicioso de nuestro espacio es formar a los nuevos proyectistas en un mercado cada vez más diverso y competitivo donde creemos que la mejor manera de ser exitosos es ser auténticos, originales, con identidad, es decir mestizos.

IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES [C]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Mañana: 9.30 hs. a 13 hs. | Piso 3 – Aula 6

466. La vestimenta de la Primera Dama de Ecuador como parte de las estrategias de comunicación política de gobierno

Yamila Moreira [Argentina]

La vestimenta es un conjunto de prendas que se accionan en el acto de vestir, además de cumplir una necesidad básica de proteger y cubrir los cuerpos, ésta cumple de identificación visual y de comunicación. Dentro de la dupla política, las Primeras Damas cumplen un rol sustancial dentro del gobierno, creando a través de su vestimenta apariencias que proceden de su ideología política. En este trabajo se analizará la vestimenta de la Primera Dama de Ecuador, y la inclusión de artesanías en calidad de accesorios como parte de las estrategias de comunicación política de gobierno.

467. Variables en los elementos de una nueva marca

Jaiber Andrés Palacio Pinzón [Universidad de Palermo - Argentina]

El objeto de estudio de esta tesis, tiene como propósito principal identificar los elementos que componen esta nueva marca, la cual pretenden posicionarse como herramienta para unificar la cultura de un país,

así lograr ser punto referente de identificación de un país, dejando atrás la división de las regiones creadas por la cultura cervecera. Para lograr el buen desarrollo de este estudio se propone recorrer algunas variables como lo son: Cultura, imagen, marca, identidad nacional, cultura.

468. Bauru sem tomate é mixto: identidade e design social

Henrique Perazzi de Aquino [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

A proposta é a de apresentar sistema de composição visual e metodologia de análise gráfica a partir de um conjunto de camisetas. Produzidas ao longo de sete anos, conferem identidade a um Bloco de Carnaval na cidade de Bauru, interior de São Paulo (Brasil). O Bloco Bauru Sem Tomate é Mixto desfila no Centro da Cidade no sábado de Carnaval reunindo cerca de 500 integrantes. Os designers e artistas visuais convidados são profissionais que compreendem e agregam valor ao produto que comunica e transmite um conceito de crítica social.

469. El diseño textil como resultado de la interacción étnica en Quito

Annabella Ponce / María Carolina Comejo [Universidad UTE - Ecuador]

Este artículo tiene como finalidad realizar una aproximación a los textiles: su diseño e interpretación, a través del análisis iconográfico de la escultura San Lucas Arcángel, restaurado en el taller de Bernardo de Legarda, realizado en Quito en la segunda mitad del siglo XVIII, el mismo da cuenta de la incorporación de elementos locales en el diseño textil de su indumentaria. El estudio visibiliza la materialización de la transformación cultural, resultado de las diversas relaciones entre las capas sociales de la sociedad quiteña en la etapa colonial. El diseño textil de dicha obra, evidencia el proceso de transformación que trasciende las fronteras étnicas y sociales del siglo XVIII.

470. Glocalidad, actividades de extensión y desarrollo del curriculum

Liliana Salvo de Mendoza / Héctor Monteserín [Escuela de Diseño en el Hábitat - Argentina]

El presente trabajo se propone mostrar la experiencia de un abordaje integral a la problemática de la identidad cultural en una cultura global, a partir de actividades de extensión y de metodología del diseño. Este abordaje integral consistió en: 1) La realización de las Jornadas Patagónicas de Diseño VIII: "Identidad Cultural y Cultura Global" con invitados nacionales con clara proyección internacional. 2) La realización de un "Debate taller" interdisciplinario abordando la misma temática, con el objeto que identifiquen variables propias de la Patagonia. 3) La implementación de una metodología para la realización de proyectos de diseño con identidad cultural para el mundo.

471. Projeto de Produto e cultura alagoana: pensando luminárias para interiores

Roseane Santos da Silva [Instituto Federal de Alagoas - Brasil]

Este trabalho tem como objetivo explanar sobre experiência vivida como docente na disciplina Atelier Projeto de Produto para o curso de Design de Interiores do Instituto Federal de Alagoas (IFAL). Para tanto, irá ser relatado o processo de desenvolvimento e resultados dos projetos das luminárias que tinham como objetivo ser utilizadas no Hotel Porto Jatiúca, localizado em um bairro turístico da cidade de Maceió, no estado de Alagoas, Brasil. Além disso, as luminárias deveriam ter valor estético referente a cultura alagoana.

472. Expressões no Design de Superfície brasileiro: cartografia, percursos e discursos

Sergio Sudsilowsky [Universidade Anhembi Morumbi - Brasil]

A pesquisa tem como objetivo realizar uma "cartografia" da produção em Design de Superfície brasileiro, a partir do registro das trajetórias profissionais de alguns projetistas que desenham estampas e padronagens no país, personagens que contribuíram para a disseminação e consolidação, através dos seus projetos e expressões de "brasileiradas", deste "novo" campo de atuação profissional em design.

IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES [D]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 2 – Aula 6

473. Gualaguaychú: Capital Nacional de la Comunicación y Retaguardia del Expresionismo

Federico Roza [Argentina]

¿Para qué somos diseñadores gráficos? Vaya pregunta. Para lograr el resultado de un balance entre estética cultural y lo más importante que a través de ella entregemos un mensaje llegue a destino y cumpla su función. Dentro de este contexto se presentará al "Diseño Autóctono". Esta disciplina es el diseño gráfico de aquellas poblaciones en donde no necesariamente hay un diseñador gráfico profesional/universitario, pero sí existe el artista, el cartelista, o simplemente el dueño del negocio que se aventura a comunicar su propuesta. El resultado funciona y además decora. (En ese orden).

474. Arquitectura y Naturaleza. Territorios creativos insulares como recurso para dinamizar estrategias didácticas

Adriana Alejandra Sarricchio | Nelson José Bressan | Mónica Osella | Federico Oscar Ravioli [Universidad Nacional del Litoral. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

El presente trabajo abarca la relación entre arquitectura y naturaleza en el contexto del sistema insular de la ciudad de Santa Fe y el área metropolitana como propuesta pedagógica y metodológica de integración de las identidades regionales y los elementos socioculturales y geográficos al proceso de diseño. Reponiendo el concepto

de "territorios creativos" y "rutas singulares" del experto en Ciudades Creativas Felix Manito, se plantea el desafío de configurar experiencias didácticas que incorporen a las prácticas formativas, los rasgos identitarios de la región fluvial y su paisaje, la toma de conciencia y el desarrollo crítico de las problemáticas emergentes de la realidad del hábitat.

475. La indumentaria como voz de protesta

Cynthia Valladares [Universidad de Palermo - Argentina]

La presente tesis persigue el objetivo de realizar una investigación de comunicación y diseño que aplique teorías sociológicas. De esta manera la tesis se enfoca en su objeto de estudio, los pañuelos verdes, que indican el apoyo a la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto, desde el punto de vista del diseño desde su valor simbólico y de la indumentaria como un identificador ideológico.

476. Tipologías de viviendas tradicionales en madera de la parte baja de la Provincia de El Oro, Ecuador (1880-1950)

Jorge Alberto Vega Verduga [Universidad Católica Santiago De Guayaquil - Ecuador]

La ponencia tiene como objetivo principal dar a conocer la arquitectura tradicional de la provincia de El Oro en su parte occidental, en lo que a su parte constructiva se refiere, a través del análisis cuantitativo de inmuebles construidos en madera en el periodo comprendido entre 1880 y 1950. El análisis de estas tipologías son útiles para la elaboración de nuevos diseños y su replicabilidad en base a los procedimientos y técnicas que utilizaron los constructores de estas viviendas con el que permitan rescatar esta arquitectura tradicional que está por perderse.

477. Trezando el amor a lo local: Diseño e identidad santandereana

Ernesto Vidal [UDI - Argentina]

La ponencia aborda mediante ejemplos pedagógicos desarrollados en los cursos Taller de Diseño Artesanal e Identidad Objetual Colombiana (UDI, Bucaramanga) la importancia de conceptualizar, entender, aplicar y re-significar el contexto de identidad dentro del universo del diseño industrial.

478. Tejiendo Memoria

Adriana Villafañe Solarte | José Rafael de la Cruz Ruiz [Colombia]

En este proyecto se presenta al patrimonio, en tanto "lugar de memoria", como manifestación que delimita y se establece en la interacción simbólica de sus habitantes para, por medio de unos productos visuales y audiovisuales, reconstruirla y representar su identidad. La investigación comporta aspectos cuantitativos y cualitativos de carácter etnográfico y se desarrollará en el marco del proyecto integrador del año 2019, en el programa T.P. de Producción Audiovisual de la Fundación academia de Dibujo Profesional (FADP) de la ciudad de Cali.

479. O livro como forma de resistência

Henrique Perazzi de Aquino [Universidade Estadual Paulista - Brasil]
Trata-se de apresentar resultados de um ensaio fotográfico realizado por ocasião das últimas eleições presidenciais no Brasil. O país encontrava-se dividido e o radicalismo de opiniões se fez presente em alguns momentos com violência. Um grupo de pessoas decidiu por outra forma de protesto e, ao mesmo tempo, forma pacífica de posicionamento político. Antevendo a extinção de órgãos relacionados à Educação, Cultura, Direitos Humanos, Ciência, Tecnologia e Garantias Individuais, elegeram um livro para a pose fotográfica. O resultado gerado criou uma rede educativa e cultural gerando importantes reflexões.

480. El cartel comercial en el barrio

Vilma Lucia Naranjo Huera [Universidad Técnica de Cotopaxi - Ecuador]

Actualmente los barrios de comercio popular tienen la necesidad de dar forma a los nuevos carteles digitales. Los comercios tienen la posibilidad de elaboración de sus gráficas de manera manual y mediante impresión digital. Sin embargo, por el limitado reconocimiento que tiene la profesión de diseño gráfico en los sectores populares, la oferta y facilidades que brinda las tecnologías de impresión digital, en Ecuador se construyen e imprimen carteles comerciales de manera rápida. Limitando de esta manera el trabajo más detenido del dibujante publicitario y del diseño profesional.

IDENTIDADES LOCALES Y REGIONALES [E]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Mañana: 9.30 hs. a 14 hs. | Piso 1 – Aula 4

481. Cartografía de Nellyteca, dimensiones de la vida social

José Rafael de la Cruz Ruiz | Adriana Villafañe Solarte [Colombia]
Uno de los elementos constitutivos del Diseño es el estético, desde el cual se ejerce atracción o rechazo, permeando así dimensiones de la vida social, estudiarlo desde los elementos estéticos manifestados en las interrelaciones sociales expresadas en torno a un objeto social como la salsa, en los bailadores y melómanos asistentes a un contexto ligado al consumo de esta fusión musical, como es Nellyteca, aporta a la construcción de memoria e identidad de la ciudad de Cali, y se materializa a través del diseño de productos audiovisuales, visuales y paisaje sonoro.

482. Análise bibliométrica de como tem sido discutido no campo científico as interações entre as práticas de design e a produção artesanal de caráter tradicional e espontâneo

Richtter Nasser [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]
A pesquisa trás lacunas que faz-se pensar questões como a relevância do reconhecimento de valores intangíveis no Design que se estruturam em aspectos como identidade local, valor ao patrimônio

histórico e cultural por exemplo. Neste sentido a pesquisa torna-se potencia investigativa para pensar o ensino do Design na contemporaneidade, e de que maneiras tem sido pensado as práticas pedagógicas na área. Por se tratar de um campo multidisciplinar, a disseminação de maneiras mais holísticas e sistêmicas em detrimento de uma visão mecanicista se faz necessária, não somente pela busca da inovação social, mas na busca de interações éticas entre práticas de design e saberes tradicionais.

483. Diseño y memoria colectiva: cruces para la reconstrucción y conservación del patrimonio cultural no declarado

Carolina Gutierrez Ferreira [Colombia]

El patrimonio cultural de una sociedad refiere a todas aquellas manifestaciones, bienes, objetos, oficios, entre otros elementos que se consideran representativos de ésta y que poseen características de valor histórico que, al declararse, se propicia su conservación. En el presente documento se pretende indagar de qué manera el diseño interviene en objetos que, a pesar de no ser declarados, tienen un valor histórico, cultural y social para la sociedad y a partir de estas intervenciones dar cuenta de cómo en el contexto de Barranquilla – Colombia permite pensar en la reconstrucción y conservación de la memoria colectiva en torno a estos objetos.

484. O Design de Serviços Turísticos de Base Comunitária a partir da Análise Sustentável do Território

Raquel Canaan [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

A proposta desta pesquisa visa abordar uma nova área de estudos em Design, identificando possibilidades de integração junto ao setor do Turismo no desenvolvimento de projetos em comunidades. Busca entender e apresentar, por meio de pesquisa aplicada e estudos de caso, como o design pode apoiar o desenvolvimento de serviços que valorizem a cultura e os atores locais junto ao setor do turismo. Foi possível perceber que este, como vetor de desenvolvimento local, bem como o design aplicado para a valorização das características do território, apresenta grande potencial como atividade complementar às tradicionalmente executadas localmente e, neste trabalho, são apresentados encaminhamentos que podem ser trabalhados junto ao Design de Serviços e o Turismo de Base Comunitária.

485. Ilustración en la literatura Infantil latinoamericana. Imagen holística de la memoria cultural

Erika Cristancho Torres [UFPA - Colombia]

Esta investigación busca reflexionar acerca de la ilustración como imagen holística en la construcción del imaginario cultural latino en la globalización. Por tanto, se revisarán iniciativas de autores locales que aportan historias enraizadas en un pasado no colonial, en memoria de pueblos indígenas, afrodescendencias, mestizajes y toda forma socio cultural que construye una latinoamericanidad idiosincrática. En otras palabras, esta investigación persigue resaltar la labor del ilustrador gráfico como actor participativo en la construcción de

la ilustración como lenguaje visual plasmado en la literatura infantil latinoamericana.

486. El diseño y la construcción de identidades culturales en permanente transformación

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

El concepto de identidad cultural puede ser interpretado desde diversas miradas teóricas, pero ya no puede ser entendido como algo histórico y separado del contexto en el cual se recrea, transmitiendo valores, creencias, símbolos etc. El carnaval como fiesta popular en Uruguay construye identidad, nutriéndose de diversas manifestaciones artísticas, que recrean diversos estilos, que con diferentes velocidades vienen presentando transformaciones con el devenir del tiempo. El Diseño ha encontrado un lugar para poder expresarse a través de la elaboración de las diferentes indumentarias y accesorios que recrean las diversas categorías.

487. Historia de los textiles prehispánicos

Martin Claude [Bolivia]

Mediante un largo tiempo de investigación, he estudiado los textiles andinos producidos a través del tiempo, desde hace más de diez mil años hasta nuestros días; tenemos una herencia cultural que debemos conocer, estudiar, disfrutar y difundir. Es por ese motivo, que aprovechando esta oportunidad deseo difundir esta experiencia, hacer conocer sus costumbres, la evolución de su arte, sus necesidades y las influencias de otras culturas en Perú y los Andes. La transmisión de sus legados a través de la iconografía y la maravillosa experiencia de los artesanos compartida entre ellos por generaciones.

RELACIONES ENTRE: DISEÑO, ARTE Y ARTESANÍAS [A]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Mañana: 9.30 hs. a 14 hs. | Piso 1 – Aula 4

488. Design Inclusivo. Criação participativa de figurinos e cenografia para o espetáculo teatral

Pedro Cardoso Lança | **Claudio Goya** [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

O trabalho consiste na descrição do projeto de desenvolvimento dos figurinos e da cenografia para o espetáculo teatral "Enrolados" que foi apresentado pelo Centro Especializado em Reabilitação SORRI - Bau-ru, observando os conceitos do Design Inclusivo quanto à adaptação para as diversas realidades presentes. É resultado da parceria entre o projeto de extensão universitária Laboratório de Design Solidário do Departamento de Design, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho com a instituição. A participação ativa dos usuários em todas as etapas do processo de produção foi preconizada.

489. Design e Artesanato: Conectando processos criativos

Raquel Carneiro [CESJF - Brasil]

O artesanato está intrinsecamente ligado à história da humanidade, no entanto, está ameaçado pela sua desvalorização econômica e, desinteresse das novas gerações. O atual destaque no mercado, no meio urbano, surge como uma ferramenta contra a extinção e, uma forma reconhecimento cultural. Este trabalho tem como objetivo re-integrar a relevância da produção artesanal através da conexão e do intercâmbio de processos criativos entre os alunos de cursos Design (CES JF) e os artesãos da cooperativa Linhas de Minas (MG, Brasil), trazendo novos conceitos e experiências, para a comunidade rural e para a comunidade acadêmica. Usou-se como metodologia a revisão de literatura e workshops presenciais, gerando a reflexão do conhecimento e a integralização dos saberes.

490. Proyecto de impresión 3D y joyería contemporánea

Roberto Landivar | **Felipe Luis Valdez Castro** [Universidad del Azuay - Argentina]

El presente Proyecto desarrollado en la cátedra de computación 4 de la Escuela de Diseño de Objetos de la Universidad del Azuay, se ha desarrollado en el año lectivo marzo julio 2018, la premisa del ejercicio se basa en construir joyería contemporánea, que pasó desde la elaboración de un boceto, mediante las operatorias de diseño básico bidimensional y tridimensional y los conocimientos de diseño de los ciclos superiores. La concreción final del ejercicio se la realizó mediante el uso de software libre de construcción tridimensional (Blender) y los sistemas de impresión tridimensional, pasando por él laboratorio de joyería para seleccionar diferentes técnicas de vaciado.

491. El concepto de "motivo gestor" presente en el tapiz salasaca

Andrea Daniela Larrea Solorzano [Ecuador]

En la década de los años 1980 el Instituto Andino de Artes Populares desarrolló un proyecto de trabajo junto a los sectores artesanales ecuatorianos que estuvo guiado por el concepto de "motivo gestor". En este concepto se resumía el vínculo entre el arte y la artesanía, y se encontraba cobijado por las denominaciones establecidas desde la estructura de la forma plástica. Durante estos años, en Ecuador, la disciplina del diseño comienza a definirse desde el plano académico. Paralelo a este proceso el concepto de motivo gestor es trasladado a la representación visual salasaca que se pone de manifiesto por medio del tejido en el tapiz.

492. El Diseño Gráfico y su interactividad en los espacios expositivos de arte

Lina Cedeño [Universidad San Gregorio de Portoviejo - Ecuador]

La presente ponencia muestra los resultados parciales de la investigación doctoral que tiene como objetivo explorar la incursión del Diseño Gráfico y como este ha ido interactuando en los espacios expositivos de arte y cultura en la ciudad de Quito, que ha logrado

crear espacios donde el visitante tiene la oportunidad de vivir una experiencia gratificante por medio de la interacción e interactividad en su museografía. Gracias a estos recursos se puede brindar al usuario experiencias significativas. Así como también, en casos extremos como ausencia o poco uso de estos recursos puede terminar en que la experiencia del usuario no sea gratificante.

493. Diseño de productos artesanales: valores, enseñanza y difusión

Larisa Esparza | Francisco Javier González Tostado [Universidad de Guadalajara - México]

En la docencia, la perspectiva del diseño se nutre y se transforma a través de varios factores que giran en torno a la enseñanza: la constante actualización, el diseño de estrategias y tácticas para comunicar los contenidos y la convivencia dentro y fuera de las aulas entre alumnos, profesores y los entes extra académicos. Ésta sinergia conlleva a una reflexión constante resultando en la permanente reconstrucción de la ideología del diseño. En el presente artículo se reflexiona sobre la influencia que genera la enseñanza en la Licenciatura de Diseño de Artesanías con el objetivo de definir, difundir y dignificar su práctica y su pertinencia en las nuevas tendencias de la enseñanza.

494. Abstracción y pensamiento gráfico en el proceso de diseño

Carlos Mario Perez Nanclares [Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín - Colombia]

La aparición de las vanguardias, entre ellas el neoplasticismo disponen la abstracción como instrumento para la proyectación y el ejercicio del diseño, una perspectiva desde el arte reivindica el proceso de abstracción progresiva en el cual las formas se van reduciendo a la mínima expresión a través del uso de los elementos conceptuales (puntos, líneas, planos, colores, entre otros). En la proyectación ocurre un proceso similar, aunque inverso, pues la idea surge a través del pensamiento gráfico en un alto nivel de abstracción que luego en el proceso de diseño evoluciona para dar cabida a imágenes y gráficos que la hacen susceptible de ser materializada.

RELACIONES ENTRE: DISEÑO, ARTE Y ARTESANÍAS [B]

Martes 30 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Turno Tarde: 14 hs. a 17.30 hs. | Piso 6 – Aula 5

495. Propuesta modelo metodológico de trabajo entre Diseño y Artesanía, en contexto rural

Pia Lindemann | Izaúl Parra [Universidad del BíoBío - Chile]

Evaluación de la metodología desarrollada el 2018 en Taller rural de la EDI de la UBB, se propone un modelo metodológico que contiene los logros, aprendizajes, y dificultades enfrentadas por los estudiantes, docentes y artesanos participantes de la experiencia pedagógica desarrollada desde un enfoque cualitativo basado en la realización de

entrevistas en profundidad y análisis de discurso. El estudio observa los significados y aportes que los estudiantes otorgaran a la experiencia vivida el segundo semestre de 2018 con artesanos de la comuna de Parral, Chile. Se puso énfasis en las fases de desarrollo del taller, co-diseño, co-desarrollo y co- producción de objetos diseñados en conjunto.

496. La relación diseño-artesanía y su construcción de sentido en contextos diversos

Genoveva Malo [Universidad del Azuay - Ecuador]

Este proyecto indaga los posibles vínculos y construcción de sentido en la relación diseño-artesanía, haciendo una comparación de dos momentos de la historia reciente en el pensamiento latinoamericano: el primero remite al surgimiento del Diseño como disciplina en el año 1984 en Cuenca, Ecuador, en su vínculo con la artesanía. Se trata de una carrera planteada en base a criterios propios, respecto de los que referían a objetivos de industrialización. El segundo momento lo situamos en los comienzos del siglo XXI hasta la actualidad; interesa comprender el proceso de transformación de la relación diseño-artesanía, respecto de una postura etnocéntrica que se manifestaba en los años setenta y ochenta, así como del giro epistemológico y de las teorías de la complejidad, hacia finales del siglo XX e inicios del siglo XXI.

497. Diseño social y trabajo colaborativo

Erika Mejía Reyna [México]

¡Diseñar está de moda! ... y a la moda lo que le acomoda. La línea delgada entre inspiración y plagio, las distintas prácticas entre diseñadores y artesanos que a lo largo de muchos años éstos y su cultura han servido de inspiración para la realización de grandes proyectos pero que sin embargo y a pesar de todo ello no han sido reconocidos.

498. Diseño de Campeonato Mundial

Carlos Ariel Ocampo Ledezma [Instituto Casa de las Artesanías de Chiapas - México]

Los cinturones de campeonato tienen su propia historia y no necesariamente la de sus campeones, sino la de sus creadores. El diseño textil maya proporciona ese atractivo que hace que cada elemento sea único e irrepetible para el consumidor. Un proceso creativo "Diseñador- Artesano", para concebir y materializar la fajilla conmemorativa del WBC como una pieza única, con un alto valor cultural para la proyección de los pueblos del sur de México. Una ponencia que invita a abordar el diseño que da forma a los objetos, a través de la teoría, la práctica y las expresiones culturales que nos rodean.

499. El diseño como facilitador para la recuperación del oficio de colchandera

Paola Margot de la Sotta Iazzerini [Universidad de Chile - Chile]

La artesanía en paja de trigo que se desarrolla en el Valle del Itata con mas de 300 años de historia y en su confección involucra hombres y

mujeres, quienes cada uno en su especialidad hoy configuran principalmente sombreras y chupallas (sombrero de huaso) y otros accesorios. Por medio de las didácticas y metodologías de la enseñanza del diseño, y el vínculo entre estudiantes y artesanos, se contribuye a la recuperación del trenzado tradicional de este material. Enfocado a facilitar la visualización del proceso proyectual como insumo para la toma de decisiones en el proceso, logrando potenciar su identidad y fomentar una artesanía local propia.

500. Renovación del diseño y manufactura de productos artesanales artísticos en base a condiciones de conservación y promoción del patrimonio y tendencias de consumo de bienes culturales

Xavier Jimenez [Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador]
En la siguiente ponencia, se analizará la renovación del diseño y la manufactura de los productos artesanales artísticos en base a las condiciones de conservación y patrimonio de los mismos. Además, se analizarán las tendencias de consumo de los bienes culturales.

501. Técnicas ancestrales aplicadas al diseño de moda

Laura Muñoz [Servicio Nacional de Aprendizaje, SENA - Colombia]
La economía naranja ofrece diversas oportunidades que el sector de diseño de moda puede aprovechar para generar valor. Así, el Grupo de Investigación INAMOD del SENA, desarrolló una metodología de trabajo que consolidó una sinergia entre los conocimientos de la comunidad indígena Embera y los de estudiantes de diseño para la industria de la moda. Esta sinergia se materializó en la creación de piezas de vestuario y joyería a través de las cuales, tanto estudiantes como indígenas tuvieron la oportunidad de aprender unos de otros y de crecer como creadores de productos que aporten valor a sus usuarios.

502. De la escultura a la joya, propuestas de diseño

Beatriz Bekerman [Argentina]

Se planteará el diseño de joyería como la creación de piezas escultóricas a las que se suman usos y funciones específicas, para lo que se realizará una revisión de los criterios generadores de escultura en general, y de escultores modernos y contemporáneos en particular. Se realizará un recorrido conceptual, formal, espacial, estructural y constructivo tanto de las esculturas como de las joyas. Se analizarán las propuestas plásticas generadoras en escultura, y se proveerá el modo práctico de aplicarlas al diseño de piezas de joyería. a través de un recorrido por la obra de grandes escultores contemporáneos como moore, giacometti, penalba, oteyza, serra, chillida, hadid y schapiro, entre otros.

PONENCIAS NO PRESENCIALES

503. Cambio Climático, Desarrollo Sostenible y Diseño para la Sustentabilidad (2da Edición: 2019)

María Alejandra Herrera [Universidad Javeriana - Colombia]

La actividad humana ha cambiado la función del sistema de la Tierra, alterando sus ciclos biogeoquímicos, el clima y la biodiversidad, entre otros. Por consiguiente, los límites del planeta están siendo sobrepasados y el Desarrollo Sostenible ha surgido como una solución a esta problemática. También, el Diseño Sostenible (D4S) con un enfoque sistémico puede ser una de las soluciones para combatir los problemas ambientales, generando nuevas propuestas en el sistema productivo y analizando el ciclo de vida de los productos para reducir el impacto ambiental; logrando mitigar los gases de efecto invernadero que son la principal causa del Cambio Climático.

504. Efecto de sentido entre materialidad arquitectónica e imagen gráfica comercial

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

Esta investigación es resultado de hallazgos obtenidos posteriores a lo presentado en el Doctorado en Diseño, sobre el trabajo complementario entre el arquitecto y el diseñador gráfico, para la planeación y edificación de fachadas comerciales en la ciudad de Tampico, México. Reflexiva y críticamente se discutió la forma propuesta de la comunicación del diseño gráfico en su construcción, funcionalidad estructural hasta la señalética interna. En otras palabras, la vinculación o desvinculación de la producción visual comunicacional del diseño identificativo-corporativo en las fachadas arquitectónicas comerciales y su funcionalidad edificada fueron observadas a través de casos de estudio.

A

Acir Fortunato Paiva > p. 12
Adolfo Marchesini > pp. 14, 34
Adriana Alejandra Saricchio > pp. 70, 73
Adriana Olaya > p. 67
Adriana Vielma > p. 42
Adriana Villafañe Solarte > pp. 73, 74
Agustin Santiago Vanegas Peña > pp. 54, 58
Alain Minera > p. 34
Alban Martínez Gueyraud > p. 50
Alejandra Blanco > p. 51
Alejandra Guardia > p. 49
Alejandra Silvina Ochoa Saad > p. 8
Alejandro Folga > p. 58
Alejandro Gil > p. 30
Alejandro Lanuque > p. 25
Alejandro Zapico > p. 35
Alessandra Cecilia Contessi > p. 71
Alexandra Martins Vieira > p. 70
Alexandre Farbiarz > pp. 11, 12
Alicia Vera > p. 60
Alma Elisa Delgado Coellar > p. 53
Almir Mirabeau > p. 15
Alonso Esteban Lepe Pino > p. 25
Ana Beatriz Pereira De Andrade > pp. 16, 50, 68
Ana Carolina Albanese > p. 36
Ana Domínguez > p. 37
Ana Gelsemina Galafassi > p. 12
Ana Laura Cascón Treo > p. 20
Ana Lorena Villar > pp. 20, 29
Ana Lucia Rivera > p. 32
Ana Mahon Clarke > p. 59
Ana María Rebello > pp. 50, 68
Ana María Solis > p. 42
Ana Patricia Telles Nunes > p. 42
Ana Paula Carvalho > p. 56
Ana Paula Rodao > p. 30
Ana Sofía Miguel de Priego > p. 15
Ana Vanessa Siviero Pérez > p. 21
Ana Victoria Costilla > p. 44
Anabel Soraya Quelal Moncayo > p. 62
Analía Fava > p. 54

Analía Girardi Barreau > p. 40
Anderson Luis Da Silva > p. 19
André de Freitas Ramos > p. 10
Andrea Carri Saravi > p. 17
Andrea Daniela Larrea Solorzano > p. 75
Andréa de Souza Almeida > p. 45
Andrea del Pilar Pabón Méndez > p. 45
Andrea Fernanda Santamaría Naranjo > p. 47
Andrea Mardikian > p. 51
Andrea Margozzini > p. 14
Andrea Morales > p. 34
Andrea Sánchez > p. 54
Andrea Suárez > p. 19
Andres Espin Carrion > p. 71
Andrés López > p. 58
Andrés Ricardo Navarro Carreño > p. 65
Angela Carcamo > p. 44
Angela Dotor > p. 71
Ángela Esther Aranda > p. 31
Ángela Ferrada > p. 12
Ángela Rubino 61
Ángeles Marambio > p. 60
Anggely Enríquez > p. 25
Angie Milena León Cárdenas > p. 64
Anna Tripaldi > p. 57
Anna Tripaldi > p. 58
Annabella Ponce > p. 72
Antonio E. Palacios Villacorta > p. 76
Ariana Canepa > p. 40
Ariel Khalil > p. 60
Astrid Portillo > p. 17
Avatar Flores Gutiérrez > p. 64
Ayelén Santamaría > p. 58

B

Barajas Camilo > p. 56
Bárbara Emanuel > p. 11
Barbara Guerschman > p. 68
Bárbara Pino > p. 23
Beatriz Bekerman > p. 77
Beatriz Oliveira > p. 16
Bertha Alejandra Paredes Calderón > p. 62

Bianca Martins > p. 15
Bierman Suarez Martinez > p. 17

C

Camila Afanador-Llach > p. 7
Camila Hernández Navarro > p. 37
Camilo Páez > p. 22
Camilo Rivera Vásquez > p. 56
Camilo Rojas > p. 61
Carina del Valle Capriotti > p. 70
Carla E. Terán Espinosa > p. 39
Carla Montoya > pp. 15, 29
Carla Pozo > p. 44
Carla Rebecchi > p. 18
Carla Viera > p. 32
Carlos Alberto Incio Cumpa > p. 40
Carlos Andrés Patiño Portilla > p. 27
Carlos Ariel Ocampo Ledezma > p. 26
Carlos Caram > p. 9
Carlos Eduardo Burgos > p. 57
Carlos Fiorentino > p. 28
Carlos Marcelo Borja Galeas > p. 62
Carlos Mario Perez Nanclares > p. 76
Carlos Rada > p. 23
Carlos Roberto Soto Mancipe > p. 39
Carlos Rolando Jimenez Quimiz > p. 32
Carlos Suárez > p. 35
Carlos Torres de la Torre > p. 51
Carmen E. García Rotger > p. 16
Carolina Correa Araujo > p. 42
Carolina Donadi > p. 26
Carolina Gutierrez Ferreira > p. 74
Carolina Guzmán > p. 26
Carolina Guzman > p. 70
Carolina Muñoz Reyes > p. 16
Carolina Pino > p. 37
Carolina Raigosa Díaz > p. 56
Carolina Soria > p. 65
Carolina Vivar Cordero > p. 52
Caroline Manucelo Colpo > p. 14
Catalina Albán Crespo > p. 63
Cecilia Castellanos > p. 34

Cecilia Mouat > p. 30
Cecilia Szydelko > p. 48
Cecilia Veronica Zarzón > pp. 21, 29
Celina Bustos > p. 9
Cesar Alfonso Bolado Silva > p. 39
César Castiblanco Laurada > p. 33
Cesar Raul Yachi Leiva > p. 20
Chaemoon Yoo > p. 69
Chi Muñoz Kazmy > p. 9
Christian Castro > p. 23
Cinthia Bravo > p. 24
Cinthia Noelia Mareco > p. 14
Cintia Lucila Mariscal > p. 58
Cintia Slobodiuk > p. 14
Clara Santana Lins Cerqueira > pp. 25, 43
Claudia Alejandra Di Paola 33
Claudia Cutrera > p. 21
Claudia Espinosa > p. 12
Claudia Monsalves > p. 50
Claudio Eiriz > p. 59
Claudio Goya > p. 75
Claudio Roberto y Goya > p. 43
Coca Sevilla > p. 24
Conrado Daniel Mazziari > p. 66
Consuelo Andrade > p. 23
Cristian Eduardo Vázquez > p. 20
Cristian Iza > p. 61
Cristian Ruth Moyano > p. 67
Cristina Amalia López > pp. 13, 31
Cristóbal Moreno > pp. 42, 45
Cynthia Dias > p. 11
Cynthia Vanesa Picon > p. 48
Cyntia Valladares > p. 73

D

Damián Exequiel Aquino > pp. 14, 44
Daniel Caja Rubio > pp. 27, 36
Daniel Vega > p. 20, 47
Daniela Barra > p. 70
Daniela González > p. 29
Daniela Mendoza > p. 64
Daniela Pereira > p. 18

Danielle Neugebauer Wille > p. 60
Danilo Saravia > p. 32
David Elam Delcid Bertrand > p. 53
David Isín > p. 47
David Martínez > p. 53
David Ortiz > pp. 26, 70
Dayana Cordero > p. 36
Débora de Oliveira Real > p. 13
Deby Zepeda Jopia > p. 63
Diana Boada > p. 53
Diana Moreno Reyes > p. 50
Diego Labrin > p. 60
Diego Larriva > p. 38
Diego Machado > p. 63
Dora Pabón > p. 56
Durgan A. Nallar > p. 11

E

Édgar Montaña Lozano > p. 68
Edisson Fernando Viera Alulema > p. 48
Edith Tuercoconza Maguiña > p. 47
Edson Carpintero > p. 25
Eduardo Ottaviani > p. 63
Edward Jimeno Guerrero Chinome > p. 54
Edward Venero > p. 18
Elda E. Almeida > p. 63
Elí Josué Tello Bragado > p. 42
Eliana Patricia Quintero Figueroa > p. 17
Elizabeth Caiza > p. 33
Elizabeth Retamozo > p. 63
Elkin Alejandro Cruz Castro > p. 45
Emily Schiavinatto Nogueira > p. 50
Erik Ciravegna > p. 49
Erika Cristancho Torres > p. 74
Erika Mejía Reyna > p. 76
Ernesto Vidal > p. 73
Esteban Celi > p. 49
Esteban Salas > p. 38
Estefanía Alicia Fantini > p. 11
Estefanía Cisneros > p. 35
Estela López > p. 15
Estela Moisset De Espanés > pp. 33, 43

Ethel Carolina Mir Caula > p. 15
Eugenia Alvarez > pp. 44, 54
Eugenia Saavedra Romero 4 > p. 4
Eugenia Veronica Prego > p. 56
Fabian Bautista Saucedo > p. 59

F

Fabián Cordero > p. 49
Fabiana Agosto > p. 8
Fabiana Silva > pp. 43, 48
Fabricio Lozano > p. 66
Facundo Colantonio > p. 11
Farouk Campos > p. 44
Federico Ferme > p. 58
Federico Oscar Raviol > pp. 70, 73
Federico Roza > p. 73
Felipe Luis Valdez Castro > pp. 37, 75
Félix Jaramillo > p. 40
Fernanda Henriques > p. 41, 68
Fernanda Merlo > p. 56
Fernanda Samayoa > p. 35
Fernando Brarda > p. 36
Fernando Gabriel Estévez > p. 14
Fernando Luis Rolando > p. 23
Fernando Meneses Carlos > p. 22
Fernando Rosellini > p. 21
Flavia Giangliulo Taveira > p. 10
Florencia Elena Antonini > p. 24
Francisca Leichtle > p. 37
Francisco Javier González Tostado > p. 76
Freddy Eduardo Veliz Verzosa > p. 53
Frederico Braidá > p. 9
Fredy Yesid Higuera Díaz > pp. 54, 71

G

Gabriel Burgueño > p. 63
Gabriel Fernandes dos Santos > pp. 18, 65
Gabriel Fernando Juani > p. 19
Gabriel Lasso > p. 13
Gabriel Leonardo Medina > p. 15
Gabriela Alejandra Negri > p. 38
Gabriela Chavez Mosquera > p. 36

Gabriela Sciascia > p. 60
Gastón Eduardo Girod > p. 54
Genoveva Malo > p. 76
Germán Rosso > p. 58
Germán Soria > p. 19
Germán Streckwall > p. 64
Gianello Juan Pablo 3 > p. 8
Giovanny Delgado > p. 53
Gisela Monteiro > pp. 26, 56
Giselle Safar > p. 8
Gloria Mercedes Múnera > p. 26
Graciela Beatriz de Cara > p. 9
Graziela Grigolo > p. 67
Greta Clinckspoor > p. 63
Guido Olivares > p. 61
Guilherme de Almeida Xavier > p. 11
Guillermina Victoria Avalos Carrillo > p. 48
Guillermo Iván López Domínguez > pp. 22, 64
Guillermo Sánchez Borrero > p. 61
Gustavo Alcaraz > p. 50
Gustavo Avila de Vargas > p. 31
Gustavo Rincón > p. 41

H . I

Héctor A. Canteros > p. 10
Héctor Jiménez R. > p. 28
Hector Lopez Aguado > p. 13
Héctor Montaserin > p. 72
Hector Palavicino > p. 52
Héctor Patricio Escudero Goldenberg > p. 11
Heidy Elizabeth Vergara Zurita > pp. 32, 47
Hélen Kerkhoff > p. 64
Hely Costa Jr > p. 33
Henrique Perazzi de Aquino > pp. 50, 72, 74, 68
Hipatia Galarza > pp. 48, 62
Hyemi Jeon > p. 69
Iara Davila Zorzal > pp. 25, 43
Ignacio Ariel Herrero > p. 8
Ignacio Giménez > p. 37
Ignacio Riboldi > p. 15
Ingo Cescatto Germer > p. 66
Iran Pontes das Mercês > p. 27

Irma Soledad Abades > p. 7
Isaac Almeida Ortiz > p. 31
Isaac Pereira Loureiro > p. 68
Isabel Molinas > p. 15
Ivan Tarasconi > p. 23
Izaúl Parra > pp. 16, 76

J . K

Jackeline Farbiarz > pp. 11, 12
Jaiber Andrés Palacio Pinzón > p. 72
Jaime Alzérreca Pérez > p. 70
Jaime José Pedreros Balta > p. 17
Jeimy Johana Acosta Fandiño > p. 7
Jeison Estiven Duque Céspedes > p. 17
Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete > p. 13
Jessica Ledesma > p. 63
Jesús Alonso > p. 22
Jesús Ramón Rivera Coral > p. 39
Jhonn Alarcón > p. 39
Jimena Mariana García Ascolani > p. 33
Joffre Bernardo Looz Rosales > pp. 29, 55
John Alfredo Arias Villamar > p. 8
Jonathan Mauricio Camberos Bustos > p. 10
Joo Jaewoo > p. 69
Jordan Martins > p. 14
Jorge Alberto García Sánchez > pp. 40, 73
Jorge Manuel Castro Falero > p. 75
José María Doldan > p. 53
José María Paz Gago > p. 46
José Rafael de la Cruz Ruiz > pp. 73, 74
Joselyne Bastidas Rodríguez > p. 71
Juan Carlos Lepe Muñoz > p. 31
Juan Carlos Morales Posada > p. 51
Juan Diego Moreno Arango > pp. 28, 56
Juan Emilio Sánchez Arteabaro > p. 18
Juan Fernando Mosquera > p. 22
Juan Manuel Fernandez > p. 14
Juan Manuel Fernandez Torres > p. 50
Juan Ramón Ayala Nunes > p. 8
Juan Vicente Pantin Ruiz > p. 68

J . K

Julia Mena > p. 21
Juliana Patrouilleau > p. 58
Juliana Soares de Souza > p. 43
Juliana Vieira > pp. 13, 66
Julio Bariani > p. 31
Julio Mazzilli > p. 59
Karen Márquez > p. 31
Karla Moscoso > p. 65
Karol Suarez > p. 19
Karolay Garavito García > p. 66
Katherine Ramos > p. 63
Keity Daiane Mantelli Lima > p. 16

L

Laís Margadona > pp. 16, 41
Larisa Esparza > p. 76
Larissa Santos > p. 9
Laura Andrea Rueda Pilonieta > p. 50
Laura Angulo > p. 30
Laura Muñoz > p. 77
Laura Pazos > p. 16
Laura Sofía Estévez Villarreal > p. 22
Léa Schmitt Leal > p. 56
Leda María Muñoz Henríquez > p. 15
Leidy Vega Rodríguez > p. 43
Leonardo Hortencio > p. 33
Leonardo Quiroga Jaramillo > p. 17
Leslie Tipán > p. 62
Leticia Duarte > p. 24
Liege Bertolini Fasolo > p. 12
Lila Pagola > pp. 27, 55
Lilian González 46
Liliana Maria17
Liliana Salvo de Mendoza 72
Liliana Sangiorgi > p. 38
Lina Cedeño > pp. 21, 75
Lisette Chaudary > p. 10
Lisette Dayanara Carangui Villa > p. 71
Lizeth Vanessa Guerrero Serrano > p. 30
Lolita Marques de Lira > p. 29
Lorena Gomes > p. 71

Lorena Steinberg > pp. 21, 60
Lorna Lares > pp. 48, 65
Lucía Acar > p. 70
Lucía Plaza Olmos > p. 43
Lucia Rebello > p. 18
Ludmila Maia Strycek > p. 57
Luis Carlos Araya-Rojas > pp. 23, 24
Luis Eduardo Hernández > p. 58
Luisa F. Hernández > p. 35
Luiz Antonio Vasques Hellmeister > p. 16
Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel > p. 49
Luz Rodríguez Collioud > p. 59

M

Mabelle Rua Hincapie > p. 35
Macarena Valenzuela > pp. 35, 42
Maela Pascullo > p. 35
Magdalena Ponce de León > p. 61
Maira Gouveia > p. 54
Manuel Mayayo > p. 58
Manuel Villalta > p. 51
Manuela C. Cordero Salcedo > p. 71
Marcel Márquez > p. 38
Marcelino Lucero > p. 38
Marcelo Baêta > pp. 8, 33
Marcelo Eduardo Venegas > p. 65
Marcelo Fabián Jereb > p. 29
Marcelo Lalli > p. 59
Marcelo Quezada > p. 47
Marcelo Torres > p. 60
Marcio Esdras de Godoy > pp. 13, 66
Marco Aurelio Lobo Junior > p. 34
Marcos Aurélio Castanha Jr > p. 45
María Alejandra Herrera > p. 77
María Alejandra Uribe > p. 48
María Alfaro > p. 63
María Bernabela Pelli > p. 44
María Carolina Cornejo > p. 72
María Carolina Vivar Cordero > p. 30
María Cecilia Brarda > p. 9
María Cecilia Gil > p. 29
María Consuelo Parot Barros > p. 44

Maria Cristina González > p. 40
 María Cristina Nanton > p. 34
 Maria Cristina Paredes Morales > p. 64
 Maria Cristina Rossell Vittorini > p. 44
 María del Carmen Albrecht > p. 15
 María del Carmen Trelles Muñoz > p. 37
 Maria Elena Tosello > p. 21
 María Eugenia Cardoni > p. 70
 María Eugenia Cazares > p. 23
 Maria Florencia Longarzo > pp. 24, 33
 Maria Garcia > p. 46
 María Georgina Bredanini Colombo > pp. 21, 29
 Maria Isabel Balmaceda > p. 20
 María José Ruiz Rivas > p. 65
 María Laura Badella > pp. 8, 35
 María Laura Tsuru > p. 20
 Maria Magdalena Guajala Michay > p. 34
 María Magdalena Peña Rodríguez > p. 16
 María Margarita Ramirez Jefferson > p. 47
 María Martha Tsuru > p. 20
 Maria Pia Estebecorena > p. 33
 María Sara Müller > p. 52
 Maria Soledad Gonzalez > p. 44
 Mariana Alejandra Gordillo > p. 45
 Mariana Amaral de Souza > p. 70
 Mariana Bavoletto > p. 38
 Mariana Berenice Alvarado De la Rosa > p. 39
 Mariana Gonzalez Insua > p. 67
 Mariana Luz Oliva > p. 61
 Mariana Piccoli > p. 66
 Mariana Piccoli > p. 56
 Mariana Torres Luyo > pp. 11, 19
 Mariano Martín Vázquez > p. 68
 Maricel Gonzalez > p. 25
 Maricel Rosana Nieto > p. 66
 Mariela Alejandra Marchisio > p. 14
 Marina Fernández > p. 46
 Marina Freitas > p. 70
 Marina Puyuelo > p. 45
 Marina Ulver > p. 28
 Mario Fernando Mercado > p. 19
 Marisa Cubalo > p. 10

Martha Gutierrez > p. 13
 Martha Maldonado > p. 14
 Martin Claire > p. 75
 Martín Francisco Fontana 33
 Martín Gonzalo Gómez > p. 51
 Martin Pettinati > p. 28
 Martín Valenzuela > p. 34
 Martina Fornes > p. 12
 Matilde Rosello > p. 18
 Mauricio Tapia Reyes > p. 31
 Maurício Valadão > p. 16
 Mauricio Vico > p. 31
 Mauricio Yagode > p. 28
 Mauro German Suarez Torrico > p. 27
 Melina Feld > p. 46
 Melisa Paula Genatti > p. 64
 Mercedes de los Milagros Nicolini > p. 41
 Mercedes Martínez González > p. 46
 Miguel Ángel Nigro > p. 60
 Miguel Ángel Muñoz > p. 66
 Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza > pp. 17, 18
 Milagro Farfan > p. 17
 Milagros Di Uono > p. 17
 Milagros Fois > p. 65
 Miriam Ubaid > pp. 39, 55
 Mirian Mariela Coral López > p. 49
 Mitzi Vielma > p. 11
 Mónica Bachot > p. 70
 Mónica Castro > p. 18
 Mónica Manciana > p. 45
 Mónica Osella > pp. 8, 35, 73
 Moriana Abraham > pp. 23, 28
 Munique Andrade Franco > p. 43
 Myriam Treviño > p. 27

N

Nahuel Sánchez > p. 26
 Nancy Brito > p. 18
 Nancy Ramírez > p. 62
 Natalia Otranto > p. 61
 Nathalie Rodriguez > p. 64
 Nelson José Bressan > p. 73

Nestor Adrian Borroni > p. 9
Nicolas Iannone > p. 55
Nicolás Larenas > p. 37
Nicolás Neira > p. 30
Nidia Maidana > p. 55
Nora Karina Aguilar Rendón > p. 8
Nuñez Sandra > p. 62

O . P . Q

Orietta Polifroni > p. 23
Osvaldo Muñoz Peralta > p. 16
Pablo Mastropasqua > p. 72
Pablo Poveda > p. 44
Pablo Ramirez > p. 17
Pacheco Díaz > p. 52
Pamela Echeverría > p. 34
Paola Margot de la Sotta Iazzerini > p. 76
Paolo Bergomi > pp. 13, 31
Patricia Alejandra Pieragostini > pp. 8, 35, 70
Patricia Delgado > p. 37
Patricia Iurco > p. 34
Patricia Polo > p. 67
Patricio Ortiz > p. 41
Paul Carrión > p. 39
Paul Peralta > p. 62
Paula Calvente > p. 17
Paula Estefanía Moyano Lucero > p. 58
Paula Rebello M. de Oliveira > pp. 50, 68
Paula Taratuto > p. 52
Paula Visoná > p. 68
Paulina Paula > p. 32
Paulo de Tarso Fulco > p. 56
Paulo José Rossi > p. 10
Pedro Cardoso Lança > p. 75
Pedro Enrique Espitia Zambrano > p. 57
Pedro Orazzi > pp. 26, 64
Pedro Sorto > p. 57
Percy Hooper > p. 13
Pia Lindemann > pp. 16, 76
Priscila Andrade > p. 26

R

Rafael Mauricio Diaz Yañez > p. 17
Rafael Salguero > p. 61
Raquel Canaan > p. 74
Raquel Carneiro > p. 75
Rebeca Isadora Lozano Castro > p. 77
Rebecca Bandeira Rods > pp. 9, 10
Rebecca Isabel Ponce Cepeda > p. 9
Regina Álvares Dias > pp. 8, 37
Reguina Parra > p. 46
Remedios Pérez Reyes Vengoechea > p. 41
Renata Porcellis > p. 56
Re-nato Bertão > p. 69
Renato Echegaray > p. 24
Ricardo Emilio Rosero > p. 52
Ricardo José Barbosa Olimpio > p. 36
Ricardo José Viveros Báez > p. 20
Ricardo Romero > p. 59
Richitter Nasser > pp. 55, 74
Rita E. Ludueña > p. 14
Róber Dias Botelho > p. 24
Roberto de la Parra > p. 47
Roberto Landivar > p. 37
Roberto Landivar > p. 75
Rodolfo Nucci Porsani > p. 16
Rodolfo Silvero Caballero > p. 57
Rodrigo Eduardo Gómez Mura > pp. 37, 40
Rodrigo Gonzalez de Cosio Barron > p. 67
Rodrigo López > p. 38
Rodrigo Martinez > p. 66
Rodrigo Pérez Zúñiga > p. 27
Rodrigo Vargas > p. 25
Roger Díaz Carreño > p. 36
Roger Moreno Chávez > p. 32
Roger Ronquillo > p. 31
Rosa Ramos > pp. 32, 47
Rosana Leonor Gonzalez > p. 66
Roseane Santos da Silva > pp. 57, 73
Ruben Jacob > p. 31
Rubén Vázquez Esquivel > pp. 20, 42
Rubiana Sandri > p. 18

S

Sandra Depexe > p. 60
Sandra Navarrete > p. 46
Sandra Nuñez > p. 58
Sandro J. Buitrago Parias > p. 17
Santiago Fernando Brito González > p. 52
Santiago Geywitz > pp. 25, 66
Santiago Suárez > p. 63
Sara Daniela Loterstein Botero > p. 48
Sara Lauria > pp. 8, 35
Sarah Barros > p. 57
Sebastián Aguirre Boza > p. 43
Sebastian Alejandro Gallo > pp. 12, 49
Sebastián Eduardo Morales Jiménez > p. 41
Sebastián Javier Aguirre > pp. 8, 26
Sebastiana Luiza Bragança Lana > p. 24
Sergio Andrades > p. 36
Sergio Darío Bentivegna > p. 19
Sergio Donoso > p. 11
Sergio Sudsilowsky > pp. 26, 73
Silvana Alejandra Guamán Egas > p. 64
Silvana Rocha > pp. 41, 55
Silvia Andorni > p. 67
Silvia Brusa > p. 10
Silvia Cristina Vásquez Castro > p. 65
Silvia Sasaoka > pp. 18, 65
Silvia Torres Luyo > p. 19
Silvia Zeas > p. 30
Silvina Lopaczek > pp. 26, 45
Sofía Alamo > p. 11
Sofía Ginestra > p. 24
Sonia Grotz > p. 26
Stella Maria Peixoto De Azevedo Pedrosa > p. 8

T

Taño Escobar > pp. 54, 71
Teresa Cristina Vannucci Gouvêa > p. 32
Teresa Trevino > pp. 20, 47
Toa Tripaldi > pp. 57, 58
Tomas Acuña > p. 27
Tomás Barata > p. 67
Tomás Queiroz Ferreira Barata > p. 66

U . V

Urias Montanaro Crivelli > p. 66
Valentina Perri > p. 17
Valeria del Carmen Frontera > p. 48
Valeria Drellichman > p. 11
Valeria Stefanini > p. 60
Valeria Teles > pp. 29, 57
Vanessa Martello > p. 59
Vanessa Borquez > p. 22
Vanessa Patiño Hinostroza > p. 22
Vania Salguero Duchén > p. 27
Vanina Daraio > p. 52
Venecia Campbell > p. 31
Verónica Méndez > p. 30
Verónica Ode > p. 49
Verónica Rainaudó > p. 29
Victor Guijosa Fragozo > p. 29
Víctor Manuel Pipa Valladolid > p. 43
Victor Thiago > p. 57
Victoria Roldán > p. 51
Victoria Wintour > p. 32
Wilma Lucia Naranjo Huera 74
Vitor Bitencourt > pp. 60, 70
Vivian de Castro > p. 28
Viviana del Valle Lillo > p. 29
Viviana Guzmán > p. 46
Viviana Marcela Corredor Gómez > pp. 11, 53

W . X . Y . Z

Walvyker Alves de Souza > p. 25
Wansok Jang > p. 69
Xavier Jimenez > p. 77
Ximena Izquierdo > p. 24
Yamila Moreira > p. 72
Yane Diniz Omaia > p. 9
Yerith Eliana Gómez Rojas > p. 22
Younghwan Pan > p. 69
Zita Gonzalez > p. 72



AdbA Art Deco Argentina (Argentina) • ADDIP - Asociación de Diseñadores Interioristas Profesionales del Uruguay (Uruguay) • ADOPRODI - Asociación Dominicana de Profesionales del Diseño y la Decoración de Interiores (República Dominicana) • ALADI - Asociación Latinoamericana de Diseño (Argentina) • ALADI República Dominicana (República Dominicana) • ALADI Sello Respaldo - Asociación Latinoamericana de Diseño (Argentina) • ALADI Uruguay (Uruguay) • Alianza Francesa de Buenos Aires (Argentina) • AAMNBA - Asociación Amigos del Museo Nacional de Bellas Artes (Argentina) • APDP - Asociación Patagónica de Diseñadores Profesionales Integrados (Argentina) • APE - Asociación Argentina de Empresas de Publicidad Exterior (Argentina) • AAM - Asociación Argentina de la Moda (Argentina) • Asociación Peruana de Diseño (Perú) • AVEDIP - Asociación Venezolana de Diseñadores y Publicistas (Venezuela) • BOOK 21 (Argentina) • CAA - Cámara Argentina de Anunciantes (Argentina) • CAAP - Centro Argentino de Arquitectos Paisajistas (Argentina) • CEPRODI - Centro Promotor del Diseño (Argentina) • CONPANAC - Confederación Panamericana de Profesionales de Alta Costura (Argentina) • DArA - Diseñadores de Interiores Argentinos Asociados (Argentina) • DIPRAP - Diseñadores de Interiores Profesionales Asociados del Perú (Perú) • Fundación El Libro (Argentina) • Grupo Colonia Diseño (Uruguay) • Hecho en Argentina - Museo del Diseño y de la Industria (Argentina) • IAE - Instituto Argentino del Envase (Argentina) • Instituto Poussin (Perú) • International Institute for Integral Innovation 4i (Suiza) • MAP - Museo de Arte de Pirapolis (Uruguay) • Modelba - Moda del Bicentenario (Argentina) • MUA - Mujeres en las Artes "Leticia de Oyuela" (Honduras) • Museo Xul Solar - Fundación Pan Klub (Argentina) • ONDI - Oficina Nacional de Diseño (Cuba) • PRODIS (Argentina) • Programa Artodos (Argentina) • RAD - Asociación Colombiana Red Académica de Diseño (Colombia) • RedArgenta Ediciones - Contenidos por y para diseñadores (Argentina) • SIEN - Sociedad Industria y Empresa Nacional (Argentina) • Sociedad Estimulo Bellas Artes RM (Argentina) • UGA LA - United Global Academy Latinoamérica (Argentina).



UNESCO - Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura • Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología, Secretaría de Políticas Universitarias - Presidencia de la Nación • Ministerio de Producción y Trabajo, PND Plan Nacional de Diseño - Presidencia de la Nación • Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires • Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires • Ministerio de Turismo - Presidencia de la Nación • INTI - Instituto Nacional de Tecnología Industrial • Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto - Presidencia de la Nación.

EMBAJADAS EN ARGENTINA QUE AUSPICIAN LA SEMANA INTERNACIONAL DE DISEÑO EN PALERMO 2019



Embajada del Reino de España - AECID, Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo - CCEBA, Centro Cultural de España en Buenos Aires • Embajada del Estado Plurinacional de Bolivia • Embajada de la República Dominicana • Embajada del Perú • Embajada de Italia • Instituto Italiano di Cultura Buenos Aires - Oficina Cultural de la Embajada de la República Italiana • Embajada de Colombia • Embajada de la República de El Salvador • Embajada de los Estados Unidos • Embajada de Honduras • Embajada de Portugal - Camões - Instituto da Cooperação e da Língua • Centro Cultural Coreano - Embajada de la República de Corea • Embajada de la República de Serbia.

XI CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO: DEL 27 AL 29 DE JULIO 2020. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Buenos Aires. Argentina. Inscripción libre y gratuita: www.palermo.edu/congreso. Más información: congreso.palermo@gmail.com | Para adherirse al Foro de Escuelas de Diseño: foro.de.esuelas@gmail.com | Para publicar en Actas de Diseño: actasdc@gmail.com | Para enviar material por correo: Decanato. Facultad de Diseño y Comunicación. Mario Bravo 1050, 6to piso (C1175ABT) CABA Argentina | Decano de la Facultad de Diseño y Comunicación: Oscar Echevarría (oechev@palermo.edu) Teléfono: (54) 11 5199 4500 int. 1505