

2020 DISEÑO PALERMO ENCUENTRO LATINOAMERICANO

XV EDICIÓN. DEL 27 AL 31 DE JULIO

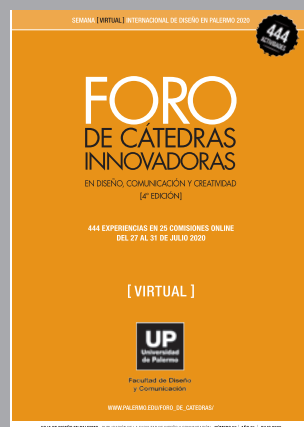
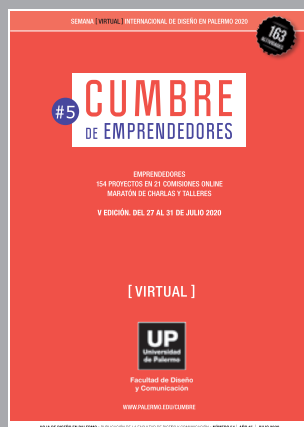
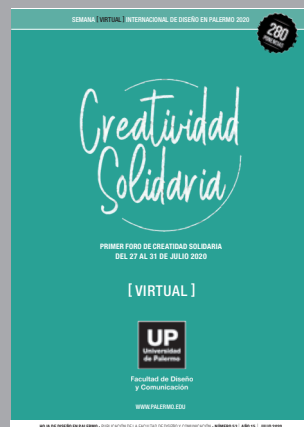
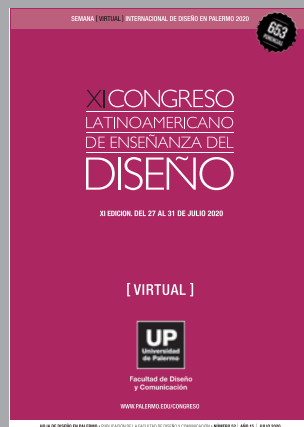
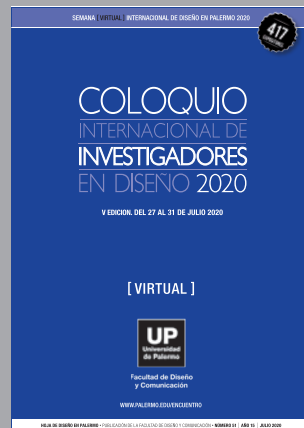
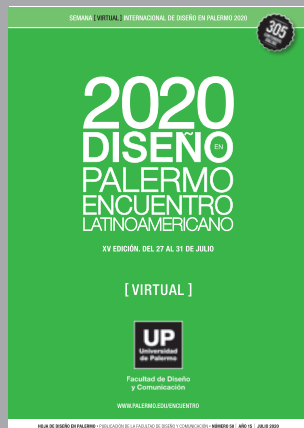
[VIRTUAL]



Facultad de Diseño
y Comunicación

WWW.PALERMO.EDU/ENCUENTRO

SEMANA [VIRTUAL] INTERNACIONAL DE DISEÑO EN PALERMO 2020



En el año 2020 se realizó la XV edición del Encuentro (Virtual) Latinoamericano de Diseño, que integra la actual Semana Virtual Internacional de Diseño en Palermo. El Encuentro convocó en esta oportunidad a 336 expositores que presentaron conferencias, tutoriales, ensayos, reflexiones, desarrollos temáticos, portafolios, trabajos finales de carreras, diseño y más.

El Encuentro fue el origen y es uno de los motores de crecimiento y desarrollo en forma ininterrumpida desde el año 2006, de la Semana Internacional de Diseño en Palermo. A partir de las necesidades planteadas y detectadas en cada edición del Encuentro fueron surgiendo los otros espacios (Coloquio, Congreso, Foro, Cumbre) hasta constituir el actual formato de la Semana Internacional de Diseño en Palermo.

El Encuentro se ubicó en el lugar de liderazgo de los eventos internacionales de Diseño desde su creación y fue consolidándolo año tras año hasta avanzar hacia un estadio superior: la Semana Internacional de Diseño. Este liderazgo fue construido y alcanzado por su estructura y perspectiva innovadora sostenida a lo largo de más de una década. Por su organización y su dinámica participativa y su propuesta democrática de capacitación, actualización y vinculación entre los expositores y asistentes.

Además del **XV Encuentro (Virtual) Latinoamericano de Diseño**, la XV Edición de la Semana Internacional de Diseño 2020 está integrado por los siguientes cinco espacios, **XI Congreso (Virtual) Latinoamericano de Enseñanza del Diseño**, **V Coloquio (Virtual) Internacional de Investigadores en Diseño**, **V Cumbre (Virtual) de Emprendedores**, **IV Foro (Virtual) de Cátedras Innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad** y el **I Foro (Virtual) de Creatividad Solidaria**. Todos los seis espacios se desarrollaron simultáneamente en más de 160 comisiones on line desde el 27 de julio al 31 de julio 2020.

El Encuentro organiza las actividades en los ejes conceptuales que estructuran el quehacer profesional del Diseño de nuestra época: Tecnología, Creatividad, Negocios.

La XV edición del Encuentro tuvo la particularidad de realizarse de forma completamente virtual. En la misma, además de contar con más de 300 contenidos de acceso libre y gratuito, se desarrollaron 14 comisiones en vivo con referentes del diseño latinoamericano que expusieron e intercambiaron sobre diferentes temáticas vinculadas, entre otras, al diseño en su diálogo e interrelación con la comunicación, a los negocios y emprendimientos, a las nuevas tecnologías.

Las actividades de la edición 2020 del Encuentro se organizaron en las siguientes categorías: tutoriales, videoconferencias, mi primera conferencia, ensayos, reflexiones y desarrollos temáticos, trabajos finales de carreras, portafolios de estudiantes, presentaciones de

agencias y estudios y de jóvenes profesionales, mi mejor diseño y comisiones temáticas en vivo.

305 ACTIVIDADES EN EL XV ENCUENTRO (VIRTUAL) LATINOAMERICANO DE DISEÑO

El XV Encuentro (Virtual) Latinoamericano de Diseño reunió contenidos en múltiples formatos virtuales, atendiendo a los intereses de sus públicos. A continuación, se detallan los tipos de actividades y los formatos de los contenidos que se desarrollaron y/o presentaron en esta edición:

- 1. Tutoriales** (videos que incluyen el desarrollo de ejercicios prácticos de procesos manuales creativos o de herramientas/plataformas digitales)
- 2. Videoconferencias** (videos sobre una temática vinculada a tecnología, creatividad, innovación, tendencias u otras disciplinas que amplían las fronteras creativas y potencian los saberes respecto a teorías, herramientas, materiales, plataformas y procesos)
- 3. Mi primera conferencia** (videos de jóvenes profesionales o estudiantes en los que se desarrolla una temática vinculada a tecnología, creatividad, innovación o tendencias)
- 4. Ensayos, reflexiones y desarrollos temáticos** (ideas, experiencias e investigaciones que reflexionan sobre el pasado, presente y futuro del diseño y la comunicación)
- 5. Trabajos finales de carreras** (propuestas innovadoras, con aportes a los campos del diseño y la comunicación, realizadas por estudiantes y recién graduados)
- 6. Portafolios de estudiantes** (carpetas de presentación de los trabajos más destacados de estudiantes de carreras creativas)
- 7. Presentaciones de agencias y estudios y portafolios de jóvenes profesionales** (carpetas de presentación con los trabajos más destacados de agencias y estudios creativos)
- 8. Mi mejor diseño** (gráfico / de moda / industrial / de interiores / audiovisual)
- 9. Comisiones temáticas** (actividades online en vivo con destacados referentes del diseño y la comunicación)

En la presente edición 50 de La Hoja de Diseño se transcribe la agenda completa de la XV edición del Encuentro (Virtual) Latinoamericano de Diseño 2020 (305 actividades y 336 expositores) con un resumen de cada una de las presentaciones a las mismas.

Las siguientes comisiones se realizaron y transmitieron en vivo durante el XV Encuentro Virtual Latinoamericano de Diseño y están disponibles para ser vistas a través del sitio web. Los resúmenes de cada expositor pueden leerse en la sección "Contenidos" (Páginas 9 - 40).

1. Diseño Industrial y de Mobiliario: Proyectar para nuevas necesidades y usuarios	4
2. Diseñar y comunicar en tiempos de pandemia	4
3. Las mil caras de la ilustración	5
4. Diseño de interiores: nuevos espacios para experiencias distintas	5
5. Investigar sobre diseño: temáticas, experiencias y métodos	5
6. El camino de la creatividad	5
7. Sustentabilidad: ideas y procesos para un planeta mejor	6
8. Comunicación de marca: branding, contenidos y emociones	6
9. Cibercultura: hiperinformación, narrativas y prosumidores	6
10. Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida	7
11. El diseño es negocio: identidad, presupuesto y ventas	7
12. El futuro llegó: ux, interactividad, gamificación y realidad aumentada	7
13. Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces	8
14. Entender para poder emprender	8

1. DISEÑO INDUSTRIAL Y DE MOBILIARIO: PROYECTAR PARA NUEVAS NECESIDADES Y USUARIOS

Comisión en vivo realizada el lunes 27 de julio, 14 a 16hs.

DISEÑO ESTRATÉGICO. EL DISEÑO AMPLIADO PARA AFRONTAR NUEVAS COMPLEJIDADES (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Ticiana Alvarado Wall [Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires - Argentina]

PROSUMER: ACTUALIDAD Y TENDENCIA. POTENCIALIDAD DEL DISEÑO MODULAR (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Laura Asión Suñer [Estudio Mique - España]

LEGADO, SISTEMA DE MOVILIARIO URBANO (Trabajos Finales de Carrera)

Cesar Augusto Cadena Cortes [Universidad de Nariño - Colombia]

YOINGA: FAMILIA DE OBJETOS INTELIGENTES PARA EL APRENDIZAJE Y LA PRÁCTICA DEL YOGA (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Angela N. Chinchilla Chaparro [Poder Promocional - Colombia]

CARTO DESIGN (Mi Primera Conferencia)

Aldana Jenny [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina]

2. DISEÑAR Y COMUNICAR EN TIEMPOS DE PANDEMIA

Comisión en vivo realizada el 27 de julio, 16:30 a 18:30

EL DISEÑO COMO HERRAMIENTA PARA NUEVAS FORMAS DE CONVIVENCIA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Reny Aguirre [ASYPE - Perú]

COVIDIANIDAD VS. CREATIVIDAD. COMUNICACIÓN EN TIEMPO DE INCERTIDUMBRE. (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

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

CÓMO COMERCIALIZAR UNA NUEVA MARCA EN EL CONTEXTO DEL COVID-19 (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Zoila Castro [Perú]

DEL CONSUMISMO AL LIMITARISMO: LA METAMORFOSIS SOCIAL Y SOSTENIBLE DEL VESTIDO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Taña Escobar [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

LA EVALUACIÓN DEL DISEÑO EN TIEMPOS DE COVID-19

(Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Nidia Raquel Gualdrón Cantor [Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia]

EN CASA: UNA ALTERNATIVA PARA EL ENTRETENIMIENTO DE LOS NIÑOS DURANTE LA PANDEMIA (Mi Primera Conferencia)

Diego A. Sánchez Sánchez [No estoy trabajando - México]

CÓMO COMUNICAR EN TIEMPOS DE CRISIS (Conferencia)

Laura Vaillard [Medialo Consulting - Argentina]

3. LAS MIL CARAS DE LA ILUSTRACIÓN

Comisión en vivo realizada el 27 de julio, 19 a 21hs

ME PIENSO, ME SIENTO, ME REPRESENTO (Conferencia)

Carla Michelle Aponte [Marca Personal - Venezuela]

EL ANTIESPECISMO EN LA ILUSTRACIÓN (Mi Primera Conferencia)

Fernanda Barral [Independiente - Bolivia]

DE LA NARRATIVA, EL COLOR, LOS CUENTOS Y EL TIEMPO

(Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Hernandez Contreras Joice [Universidad Politécnica de Valencia - Colombia]

¿CÓMO SE ILUSTRAL AL FEMINISMO? (Taller)

Viviana Roa Cardenas [Colombia]

4. DISEÑO DE INTERIORES: NUEVOS ESPACIOS PARA EXPERIENCIAS DISTINTAS

Comisión en vivo realizada el 28 de julio, 14 a 16hs

DISEÑO INTERIOR: ESTRATEGIA DE GESTIÓN PROFESIONAL Y CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Verónica Alvarez [Verónica Alvarez, Diseño Interior - Ecuador]

DISEÑO INTERIOR EXPERIENCIAL PARA MUSEOS INCLUSIVOS (Conferencia)

Santiago Gordillo [Ecuador]

¿CÓMO DARLE PERSONALIDAD A TUS ESPACIOS? (Taller)

Jamilly Guerra Llano [Jamilly GUerra Arquitectura.Interiores - Perú]

DISEÑO Y CREATIVIDAD EN ESPACIOS COMERCIALES (Conferencia)

Paola A. López Gambarte [Emergente Estudio de Arquitectura - Bolivia]

TRASCENDENCIA DE MATERIALES Y TÉCNICAS ARTESANALES AL INTERIORISMO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Cecilia Miranda Campos [Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

5. INVESTIGAR SOBRE DISEÑO: TEMÁTICAS, EXPERIENCIAS Y MÉTODOS

Comisión en vivo realizada el 28 de julio, 16:30 a 18:30hs

DISEÑO E INNOVACIÓN: ¿QUIÉN INCITA A QUIÉN? (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Oscar Acuña [Secretario Académico Escuela de Diseño Universidad de Valparaíso - Chile]

ARTEFACTOS UTILITARIOS, MÁS ALLÁ DE LA ESTÉTICA Y LA EFICIENCIA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Rafael Ángel Bravo [Grupo de Investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR - Colombia]

DISEÑO UNIVERSAL, UN ENFOQUE NECESARIO EN EL DISEÑO DE INFORMACIÓN (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Javier E. Chacón Q. [Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia]

¿QUÉ ES EL DISEÑO? ¿HAY UN DISEÑO ARGENTINO? (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Mariana Pittaluga [Editorial Jusbaire - Argentina]

PERCEPCIÓN Y SENSACIÓN EN EL ESPACIO FÍSICO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Daniela Tobon [Independiente - Colombia]

6. EL CAMINO DE LA CREATIVIDAD

Comisión en vivo realizada el 28 de julio, 19 a 21hs

LEAN DESIGN, LOS MÉTODOS DE DISEÑO PARA OPTIMIZAR LOS PROYECTOS (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Javier Ernesto Castrillón Forero [Instituto Tecnológico Metropolitano/Universidad Eafit - Colombia]

DISCIPLINA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD (Conferencia)

Laura González Flesher [Independiente - Colombia]

EL SKETCHBOOK COMO COMPLEMENTO EN EL TRABAJO (Taller)

Juliana Koenigsder [Autonomo - Argentina]

ECONOMÍA NARANJA: LA CREATIVIDAD GENERANDO VALOR

(Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Melany Kors [ExtreModamente - Venezuela]

PROCESOS Y TÉCNICAS ALTERNATIVAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD (Taller)

Joselyn López [Ecuador]

MAXIMIZAR LA CREATIVIDAD DESDE LA FÍSICA CUÁNTICA Y EL AUTO CONOCIMIENTO (Conferencia)

Silvia Saiz [Independiente - Argentina]

7. SUSTENTABILIDAD: IDEAS Y PROCESOS PARA UN PLANETA MEJOR

Comisión en vivo realizada el 29 de julio, 16:30 a 18:30hs

ECOS (Trabajos Finales de Carrera)

Valentina Agudelo [No aplica - Colombia]

DISEÑO Y DESARROLLO SOSTENIBLE (Conferencia)

Elda E. Almeida [Triness - Argentina]

REINVENTARSE. CASO REAL DE CÓMO TRANSFORMAR UNA MARCA DE MODA EN UN NEGOCIO DE DISEÑO SUSTENTABLE

(Conferencia)

Ornella Basilotta [Basilotta - Argentina]

BIOTEXTILES (Presentaciones de Agencias y Estudios y Portfolios Jóvenes Profesionales)

Emilce Cesarini [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

IDEAS: APLICANDO DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD SOSTENIBLE Y SUSTENTABLE EN FAVOR DEL CUIDADO AMBIENTAL

(Mi Primera Conferencia)

Rabbi Nieto Paladines [Nativo Yachay Creative - Ecuador]

8. COMUNICACIÓN DE MARCA: BRANDING, CONTENIDOS Y EMOCIONES

Comisión en vivo realizada el 29 de julio, 19 a 21hs

A EXPERIÊNCIA DO CONSUMIDOR COMO O NOVO CORAÇÃO DO MARKETING (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Fabiana De Almeida [Docente no Centro Universitário Una - Brasil]

EL STORYTELLING EN LA CONSTRUCCIÓN DE RELATOS PUBLICITARIOS Y DE MARCA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Beatriz Donayre [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

COMUNIDADES VIRTUALES: EL CASO DE LOS ARTISTAS DIGITALES (Mi Primera Conferencia)

Griselda Jiménez Alvarez [Universidad de Sonora - México]

FRAME A FRAME. CABEZA Y CÁMARA EN LA GRABACIÓN DE CONTENIDOS PARA REDES SOCIALES (Taller)

Diego Moscato [Rosebud Film&Post, FADU, Ministerio de Cultura y Educación de la Nación, editoriales varias - Argentina]

BRANDING EMOCIONAL. CREANDO MARCAS CON PROPÓSITO (Conferencia)

Belén Paoletti [Belén Paoletti - Argentina]

BRAND 2020 EL PRESENTE DE LAS MARCAS (Conferencia)

Andrea Pol [Andrea Pol Branding Simbólico - Argentina]

¿CÓMO CREAR Y LANZAR UN MEDIO DE COMUNICACIÓN DIGITAL DE NEGOCIO? (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Igor Ybáñez [Perú Retail - Perú]

9. CIBERCULTURA: HIPERINFORMACIÓN, NARRATIVAS Y PROSUMIDORES

Comisión en vivo realizada el 30 de julio, 14 a 16hs

¿CÓMO ESCRIBIR PARA VENCER LA DESINFORMACIÓN?

(Conferencia)

Paola Alborno [PDA International - Venezuela]

BILA, MIRA LO QUE VES - NARRACIONES INTERACTIVAS PARA LA ALFABETIZACIÓN VISUAL (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Laura Leotta [Independiente para clientes propios y Freelance para la agencia ElPixel - Argentina]

SOBRE LA MESA, EL CONTEXTO: OBSERVACIONES SOBRE LA IMPORTANCIA DE LA COYUNTURA EN LOS DISCURSOS PUBLICITARIOS (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Juan Patricio Mendez [Freelance - Argentina]

LA MICRO SEGMENTACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL DISEÑO (Conferencia)

Angélica Ordóñez [Next_U - Venezuela]

HACIA UN MODELO RESPONSIVO DE MARCA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Lucas Tenllado [VYX Soluciones en Comunicación - Argentina]

10. DISEÑO SOCIAL: IMPACTO POSITIVO PARA LA CALIDAD DE VIDA

Comisión en vivo realizada el 30 de julio, 16:30 a 18:30hs

MODA INCLUSIVA: CÓMO HACER UNA PRENDA PARA PERSONAS CON DISCAPACIDADES? (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Mariana Luisa Schaeffer Brilhante [Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil]

CERCANOS: DISEÑO DE PRODUCTO PARA REGULACIÓN EMOCIONAL EN ADULTOS MAYORES (Trabajos Finales de Carrera)

Manuel Cortes [Colombia]

DISEÑO DE MATERIALES PARA TERAPIA OCUPACIONAL (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Romina Belén Guerrero [CIC / UNMdP - Argentina]

VIHSIBLES (Trabajos Finales de Carrera)

Lucila Leone [Globant - Argentina]

SISTEMA DIGITAL PARA LA SALUD PÚBLICA - RED INTEGRAL DE MASTOLOGÍA (Conferencia)

Sabrina Nuñez [En búsqueda - Argentina]

SAVANT (Conferencia)

María Mercedes Ruiz Toledo [Institución Universitaria Colegio Mayor Del Cauca - Colombia]

PRODUCTO MULTIMEDIA INTERACTIVO PARA LA PREVENCIÓN DE ENFERMEDADES EMERGENTES (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Yadira J. Salas Gonzalez [Instituto de Altos Estudios - Venezuela]

11. EL DISEÑO ES NEGOCIO: IDENTIDAD, PRESUPUESTO Y VENTAS

Comisión en vivo realizada el 30 de julio, 19 a 21hs

COMO TE VEN TE TRATAN, SI TE VEN BIEN ¡TE CONTRATAN! (Conferencia)

Noelia Liñeiro [Noeh Liñeiro - Argentina]

DISEÑA TU MARCA PERSONAL EN 3 PASOS (Taller)

Claudia Lombardi [Universidad de Palermo - Argentina]

BIENESTAR FINANCIERO (Taller)

Verónica Pulis [Priority Group - Consultora Integral de Finanzas de la Agencia Sincronicidad - Argentina]

VIDEO CV PARA GANAR CLIENTES O CONSEGUIR TRABAJO EN LINKEDIN (Conferencia)

Mariana Quesada [La Marca soy yo - Argentina]

CÓMO PRESUPUESTAR Y NEGOCIAR SERVICIOS DE DISEÑO (Conferencia)

Karina Riesgo [Administración Creativa - Argentina]

PRINCIPALES TIPS SOBRE LA GESTIÓN FINANCIERA Y ADMINISTRATIVA (Conferencia)

Luis Guido Saldaña [Fixfi - Argentina]

LA PLANIFICACIÓN EXITOSA EN EL DISEÑO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Patricia Torres [Universidad de Palermo - Argentina]

12. EL FUTURO LLEGÓ: UX, INTERACTIVIDAD, GAMIFICACIÓN Y REALIDAD AUMENTADA

Comisión en vivo realizada el 31 de julio, 14 a 16hs

A INTERAÇÃO ENTRE HUMANO E MÁQUINA E COMO ELA PODE-RIA SER UMA CONVERSA (Trabajos Finales de Carrera)

Lucas Abdack [Itau Soluções Previdenciárias - Brasil]

EL ROL DEL UX EN LA INDUSTRIA DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Laura Angulo [Liftit S.A.S - Colombia]

INTERFAZ DE USUARIO EN DISPOSITIVOS LÚDICOS CON REALIDAD AUMENTADA (Mi Primera Conferencia)

Lorenzo Balmaceda [Estudiante de la Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

CROSS-MEDIA, UNA EXPLORACIÓN A LAS NARRATIVAS DIGITALES Y EL CÓMIC (Mi Primera Conferencia)

Juan Daniel Castañeda [Colombia]

LAS TENDENCIAS EN EL DISEÑO UX (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Luciana Franco [Educat - Argentina]

EL FUTURO DE LA ANIMACIÓN ES HOY (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Santiago Lucano [Universidad UTE - Ecuador]

EL PAPEL DE LA PANTALLA EN LA EXPRESIÓN GRÁFICA: UNA BREVE REFLEXIÓN DESDE UNA OBRA INTERACTIVA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Ronald Fernando Meléndez Cardona [Pontificia Universidad Javeriana - Colombia]

NAIPES CON REALIDAD AUMENTADA, DESDE LA TEORÍA AL DESARROLLO IDENTITARIO (Mi Primera Conferencia)

Priscila Ravano [FADU/UNL - Argentina]

PIXEL ART: ÍDOLO GRÁFICO EN EL VIDEOJUEGO (Conferencia)
Reiban Zapata [Universidad del Zulia - Venezuela]

13. UNIVERSOS GRÁFICOS: IDEAS, PAPELES E INTERFACES

Comisión en vivo realizada el 31 de julio, 16:30 a 18:30hs

ELEMENTOS DE DISEÑO PARA CUBIERTAS DE COLECCIONES EDITORIALES (Conferencia)

Erik Omar Avalos Delgado [AGMedia - México]

LUDIFICACIÓN Y GAMIFICACIÓN EN MUSEOS (Mi Primera Conferencia)

Aylen Aviles [FADU UNL - Argentina]

LA MARCA PAÍS: UN NUEVO ÁMBITO DE INCIDENCIA DEL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL (Mi Primera Conferencia)

Victoria Cina [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

ANÁLISIS DE FACTORES DETERMINANTES EN LA JUGABILIDAD DE INTERFACES LÚDICAS (Mi Primera Conferencia)

María Micaela Frisón [Argentina]

¿CÓMO DISEÑAR UN PROYECTO GRÁFICO? (Taller)

Mario Nigro [UNIP - Universidade Paulista - Brasil]

EL PROCESO DESPUÉS DE UNA IDEA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Luis Eduardo Pérez González [AIEP de la Universidad Andres Bello Nihilia Group - Venezuela]

VISUALIZACIÓN DE INFORMACIÓN MEDIADA A PARTIR DE TECNOLOGÍA VIRTUAL (Conferencia)

Oscar Rojas Ramirez [Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia]

10 TIPS PARA LOS NUEVOS LANZAMIENTOS DE PACKAGING (Conferencia)

Hugo Máximo Santarsiero [TS Producción Gráfica Ediciones - Argentina]

¿LOS DISEÑADORES DIGITALES REEMPLAZARÁN A LOS HUMANOS? EL USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL DISEÑO GRÁFICO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Rodney Schunck [Schunck Design - Brasil]

14. ENTENDER PARA PODER EMPRENDER

Comisión en vivo realizada el 31 de julio, 19 a 21h

EL PAPEL DE LAS HABILIDADES DE DISEÑO EN LOS EQUIPOS EMPRENDEDORES (Trabajos Finales de Carrera)

Laura Casasbuenas [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

¿CÓMO COMENZAR A EMPRENDER? (Conferencia)

Marina De Giobbi [VisualMarketing.com.ar - Argentina]

LA PERMEABILIDAD DEL DISEÑO : EL DISEÑADOR INDUSTRIAL EMPRENDEDOR COMO AGENTE DE INTEGRACIÓN DE

DISCIPLINAS Y SABERES (Trabajos Finales de Carrera)

Enrique D'Amico [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

ARTE Y ÉXITO (Conferencia)

Valeria Giovannetti [Artista independiente - Argentina]

#ACTITUDCIRCO (Mi Primera Conferencia)

Juan Manuel Gorjon [Circo diseños - Argentina]

ABC PARA EL REGISTRO DE MARCAS (Conferencia)

Mariela Luppino [puntoAD - Argentina]

3 PASOS PARA CREAR UN EMPRENDIMIENTO DE DISEÑO (Conferencia)

Sebastián D. Molina [Molina Diseño - Argentina]

BUSINESS THINKING PARA CREATIVOS Y DISEÑADORES (Conferencia)

Silvina Rodríguez Picaro [SRP Communication Brand Design - Argentina]

LA IMPORTANCIA DE CONOCER AL MERCADO PARA LA CREACIÓN DE TU MARCA Y EL CRECIMIENTO DE TU NEGOCIO

(Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Seiji Takahashi [Diseño Dos Asociados - México]

5 PASOS PARA EMPRENDER, EXPERIENCIA DAM (Conferencia)

Mariana Travella [Argentina]

EMPRENDER EN MODA: DESDE EL INICIO HASTA TU PRIMERA VENTA (Taller)

Rocío Turk [Rocio de Dios - Argentina]

Los proyectos, conferencias, diseños y portfolios de **305** profesionales y estudiantes de más de 15 países fueron seleccionados para formar parte de la agenda del XV Encuentro virtual Latinoamericano de Diseño 2020.

Los materiales que enviaron pueden consultarse gratuitamente a través del LOGIN, de registro gratuito, ubicado en www.palermo.edu/encuentro.

En el siguiente listado se los menciona agrupados por temática:

**68 contenidos de Diseño Gráfico
y Diseño de Información 9**

**31 contenidos de Diseño Industrial
y Diseño de Mobiliario**

17 actividades de Diseño de Interiores

3 contenidos de Diseño de Packaging

**29 contenidos de Diseño de Modas,
Producción de Modas, Vestuario y Joyería**

**23 contenidos de Cine y TV, Guión,
Fotografía, Diseño de Imagen y Sonido,
E-Design y Diseño interactivo**

**6 contenidos de Publicidad, Comunicación
Empresaria, Dirección de Arte, Creativo
Publicitario y Redacción Publicitaria**

10 contenidos de Creatividad y Tendencias

**23 contenidos de Negocios
y Emprendimientos**

**32 contenidos de Investigación
y Desarrollo**

**37 contenidos de Sustentabilidad
y Diseño social**

12 contenidos de Branding y Comunicación de marca

68 CONTENIDOS DE DISEÑO GRÁFICO Y DISEÑO DE INFORMACIÓN

1. TRABAJO EDITORIAL: COLOMBIA, UNA HISTORIA COTIZADA EN BILLETES (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Este libro es el resultado del trabajo de mi trabajo de diseño, diagramación y fotografía para apoyar el tema del libro, como resultado se presentó en el 2018 en la Feria del Libro en Colombia y fue uno de los más vendidos.

Fernando Alba Guerrero [Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO - Colombia]

2. SELO EDITORIAL DO IFSULDEMINAS - CAMPUS PASSOS: LUME EDITORA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Este trabalho propõe relato de experiências de Projeto de Extensão realizado no Instituto Federal do Sul de Minas Gerais. Teve o intuito de atender desde pequenas demandas da comunidade para desenvolvimento de projetos gráfico-visuais à editoração eletrônica, além da difusão da Pesquisa e Extensão.

Cleiton Hipólito Alves, Samara Brabosa dos Reis [IFSULDEMINAS - Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais - Brasil]

3. IMAGEN GRÁFICA PARA ZYMPA (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Zulma Yugar, reconocida cantante Boliviana que socializó su arte por los más importantes escenarios del mundo. Decide concentrar su trayectoria en un centro cultural y nace ZYMPA iniciativa gestada con el soporte de la fundación Zulma Yugar, el proyecto otorga la identidad gráfica al emprendimiento.

Jaime Alzérreca Pérez [Universidad Mayor de San Simón - Bolivia]

4. SELECCIÓN DE AFICHES (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Selección de afiches diseñados para diferentes iniciativas de carácter social, político y ecológico. Algunos expuestos en exhibiciones de Bielorrusia, Hungría, Polonia, Rusia, Perú y Ucrania entre 2018 y 2020, y otros inéditos.

Sebastián Aravena [Universidad de Chile - Chile]

5. ELEMENTOS DE DISEÑO PARA CUBIERTAS DE COLECCIONES EDITORIALES (Conferencia)

El diseño de cubiertas de colecciones editoriales tiene la complejidad de conseguir que cada libro mantenga su identidad y la de la colección. Se realizó un análisis de diferentes colecciones respecto a los elementos básicos de diseño, generando lineamientos como guía para el diseño de cubiertas.

Erik Omar Avalos Delgado, Mónica Georgina Avelar Bribiesca, Cynthia Lizette Hurtado Espinosa [AGMedia - México]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces*.

6. LUDIFICACIÓN Y GAMIFICACIÓN EN MUSEOS

(Mi Primera Conferencia)

El Diseño de la Comunicación Visual como operador cultural. Su intervención en la nueva lógica museográfica (estrategias de ludificación y gamificación) para democratizar conocimiento a partir de su previa decodificación y su post codificación en sistemas visuales y accesibles para la sociedad toda.

Aylen Aviles [FADU UNL - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces.*

7. QUAN, LA DECONSTRUCCIÓN DE LA SUSTANCIA

OCCIDENTAL (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Quan es una publicación monográfica que enfatiza sobre el concepto de lo "original". Vinculando la Producción Visual y la Propiedad Intelectual reflexiona sobre los cánones oriental y occidental, proponiendo la deconstrucción de la sustancia canónica a través del "quan", es decir, movimiento.

Aylen Aviles [FADU UNL - Argentina]

8. SUBLIMACION TRANSFER Y PLOTTER (Taller)

Explicamos como es una maquina de sublimación y transfer, partes y uso. Cómo poner un porta cuchilla para plotter y sus partes, cómo se sublima y se imprimen tazas y gorros, qué es una cinta térmica para tazas y un papel de sublimación

Marcos Berkowicz [MARGRAF - Argentina]

9. CREACIÓN DE MARCA (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Creación de marca para una agencia de diseño que brinda servicios de publicidad y marketing. Desde el Logotipo, tarjetas, folleto creativo, papelería corporativa y diseño de página web.

Karina Bravo Lucas [Clínica IBNSINA - Perú]

10. MUESTRA DE CARTELES (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

En esta muestra se expone una muestra de carteles recopilación de los últimos 5 años desarrollados por los estudiantes de diseño gráfico de Bucaramanga, en ella se se recopilan parte de la memoria cultural y creativa. En esta primera publicación editorial se pueden apreciar un resumen del trabajo.

John Breton [UDI - Colombia]

11. MATADOR: EL DISEÑO GRÁFICO EN LA FILMOGRAFÍA DE PEDRO ALMODÓVAR (Conferencia)

Un repaso a la impronta gráfica del cineasta español y el tratamiento que otorga al diseño dentro de su narrativa, de la mano con sus colaboradores frecuentes, brindando un análisis formal, estructural y contextual a dos de sus elementos más icónicos: el póster cinematográfico y las secuencias de créditos.

Andreina Bustillos [Yellapro - Venezuela]

12. FISIO SPORT (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Diseño de Logo e Identidad corporativa para Fizio Sport una empresa que se centra en el cuidado y estética físico culturista.

Jefferson Arley Caballero [Ideogruppo S.A.S. - Colombia]

13. TALLER DE ESCENARIOS POP UP (Taller)

Descubrir, explorar e interpretar diversos mecanismos que se utilizan en la confección de libros Pop-Up y piezas gráficas. Desde el armado de la estructura del libro pasando por variados mecanismos de diversa complejidad que pueden lograrse a través de cortes y plegado del papel.

Griselda Carriso [Taller Curiosearte - Argentina]

14. PORTFOLIO PERSONAL (Portafolios de Estudiantes)

Les presento mi portfolio Personal como ilustradora, y diseñadora. Presento propuestas para libros ilustrados, para utilización en merchandising. Propuestas tipográficas y de originalidad única. Personajes carismáticos y divertidos.

Melissa Cassan [Freelance - Argentina]

15. FREAKSHOW / REVISTA (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Freakshow es una revista de pauta blanda que trata con ironía temas de interés general. A través del uso del fotomontaje y la tipografía busca transmitir, más que un mensaje, una postura crítica: en este freakshow todos somos ridículos, todos somos freaks.

Victoria Cina [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

16. LA MARCA PAÍS: UN NUEVO ÁMBITO DE INCIDENCIA DEL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL (Mi Primera Conferencia)

Retomando una problemática de diseño actual, este proyecto de investigación indaga las diferentes maneras en las que el país y las ciudades eligen mostrarse al mundo a través de sus marcas-lugar, relacionando los conceptos y planteos teóricos con lo que efectivamente sucede en la práctica.

Victoria Cina [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces.*

17. HAIKU: AFICHE TIPOGRÁFICO (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

A partir de 5 familias tipográficas de uso libre y la temática de poesía japonesa se trabajó sobre la combinación tipográfica a nivel comunicacional pero también sobre la tipografía como imagen y su respectivo impacto visual.

Paloma D Urbano [Argentina]

18. LES IMMIGRANTS: PROYECTO EDITORIAL (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Es un proyecto editorial cultural (revista trimestral) que tiene como objetivo mostrar la vida de los inmigrantes en Argentina. Retrata los procesos que conlleva ser un inmigrante y cómo las nuevas culturas

se integran y se van transformando unas a otras enriqueciendo la vida de las comunidades.

Paloma D Urbano [Argentina]

19. ULTRAPROCESADO (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Infografía diseñada en base a los datos sobre las viandas brindadas en las escuelas de la Ciudad de Buenos Aires. La infografía busca reflejar los mismos de una manera simple y clara, haciendo uso de pocos elementos para lograr un mayor impacto visual.

Paloma D Urbano [Argentina]

20. PORFOLIO CREATIVO (Portafolios de Estudiantes)

En este portfolio encontrarán algunos de mis mejores trabajos: los fotomontajes, el diseño de identidad visual y las ilustraciones, son las predominantes de esta pequeña muestra.

Kevin Dos Santos [Fuerza Natural - Argentina]

21. PORTAFOLIO (Portafolios de Estudiantes)

Este trabajo es el portafolio final para la culminación de la carrera, no cuenta como proyecto de grado, solo es una recopilación de los mejores trabajos realizados durante la carrera.

Valentina Estrada [Alcaldía Municipal de Ulloa Valle del Cauca - Colombia]

22. LIVRO: QUEM É TU, PIQUENO? (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

"Quem é tu, Piqueno?" é um livro-brinquedo desenvolvido para o público infantil, com o objetivo de promover um museu localizado em São Luís (Brasil) e valorizar a cultura local. O projeto foi pensado como uma ferramenta didática e de lazer, trazendo diversão e leveza ao processo de aprendizagem.

Hiago Fernandes Ferreira, Leandro Coqueiro Batalha, Ana Paula Costa, João Matheus de Barros Câmara João Matheus, Mychaelly Oliveira Dos Santos Myckaelly [UFMA - Brasil]

23. PENSAR EN DISEÑO: MODIFICAR EL ESPACIO GRÁFICO (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Serie de gráficas que han sido desarrolladas desde los acercamientos a los estudios del espacio plástico, la deconstrucción y fundamentos de la percepción. Me planteo un ensayo sobre la geometría flexible, un principio de la abstracción-forma-color y la movilidad óptica.

Genrry Flores [Universidad Experimental de las artes UNEARTE - Venezuela]

24. ANÁLISIS DE FACTORES DETERMINANTES EN LA JUGABILIDAD DE INTERFACES LÚDICAS (Mi Primera Conferencia)

Reflexionar sobre la importancia de la imagen y de la jugabilidad en el diseño de interfaces lúdicas, indagando sobre teorías de la imagen y el diseño de información para identificar factores que se constituyan como determinantes de la jugabilidad de los juegos de mesa.

María Micaela Frisón [Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces.*

25. CREACIÓN DE VETOR PARA MODA (Taller)

Aprendí a trabajar con el Adobe Illustrator, la principal herramienta de diseño. Veremos los procesos de vectorizado, cómo organizar tu proyecto en etapas: línea creativa y brainstorm. Crearemos un diseño con conceptos y objetivos para tu cliente. Por último aprenderás como finalizar y exportarlo.

Gleidson Gouvêa [Universidade de Araraquara - UNIARA - Brasil]

26. CREACIÓN DE PERSONAGEM 2D EN VETOR (Taller)

Aprendí cómo trabajar con Adobe Illustrator, la principal herramienta de diseño. Vectorización. Organización de tu proyecto. Desarrollo de una línea creativa. Brainstorm. Aprendí a crear un diseño para tu cliente, cómo finalizarlo y exportarlo.

Gleidson Gouvêa [Universidade de Araraquara - UNIARA - Brasil]

27.COMPOSICIÓN DE IMÁGENES PARA PUBLICIDAD (Taller)

Aprendí a trabajar con recortes, luces, sombras y colores en Adobe Photoshop. Cómo organizar tu proyecto en etapas: línea creativa y brainstorm. Vamos a crear una imagen con los conceptos y objetivos de tu cliente. Por último veremos cómo finalizar y exportar tu trabajo.

Gleidson Gouvêa [Universidade de Araraquara - UNIARA - Brasil]

28. PORTFÓLIO - DESIGN DE PRODUTO E DESIGN GRÁFICO

(Portafolios de Estudiantes)

A proposta visa apresentar alguns dos trabalhos que já realizei em minha carreira como designer gráfico. Atuando em empresas e em projetos acadêmicos, desenvolvendo materiais digitais (logomarcas, identidades visuais, publicações para redes sociais, etc) e impressos (camisas, folders, flyers, etc).

Gabriel Guedes [Universidade Federal de Campina Grande - Brasil]

29. BRANDING PARA O NUDHA (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

O Núcleo de Diversidade, Ações Afirmativas e Direitos Humanos (NU-DHA) precisava de uma comunicação visual que englobasse todas as diversidades, sem pender apenas para uma. Sob os pilares conceituais de movimento e transformação, a marca representa rodas de conversas com traços irregulares.

Hugo Horácio [UDESC - Brasil]

30. CARTAZ PARA APRESENTAÇÃO SOBRE O PENSAMENTO PROJETO NA ESCRAVIDÃO (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

O cartaz foi feito para apresentação de um TCC chamado "O pensamento projetual espontâneo: Resistência negra no período escravocrata brasileiro através da sua produção de imagens e artefatos", onde trouxe as primeiras práticas projetuais feitas por negros no Brasil.

Hugo Horácio [UDESC - Brasil]

31. POSTER PARA O CURTA-METRAGEM (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Pôster feito para o curta metragem "Este não é o fim", dirigido por Gabriel S. Silva. O suspense gira em torno de uma árvore e suas raízes. Então, esse elemento foi trazido ao cartaz misturando a vetorização com uma ilustração feita com canetas hidrográficas. O pôster tem duas variações.

Hugo Horácio [UDESC - Brasil]

32. PORTFÓLIO ACADÊMICO (Portafolios de Estudiantes)

O Portfólio apresenta uma série de trabalhos desenvolvidos durante minha vivência acadêmica na universidade, dentre projetos de livros, marcas e de pesquisas.

João Matheus de Barros Câmara João Matheus [Editora Universitária - EDUFMA - Brasil]

33. IDENTIDADE VISUAL: IZABEL MATOS CERÂMICA E CULTURA (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Construída junto à ceramista Izabel Matos e suas artesãs no Maranhão (Brasil), a identidade visual busca representar o trabalho artesanal feito com as mãos pela comunidade, que gera produtos em cerâmica sobre a cultura afro maranhense e valoriza o Tambor de Crioula como Patrimônio Imaterial.

João Matheus de Barros Câmara João Matheus, Sânio Barbosa [Editora Universitária - EDUFMA - Brasil]

34. PROJETO GRÁFICO - GRAÚNA EM ROÇA DE ARROZ (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Diagramação e capa produzida ao autor Waldemiro Viana em sua obra intitulada "Graúna em Roça de Arroz", que tematiza a luta do ser humano na circunstância que lhe é dado viver. O autor retrata o cenário da vida rural maranhense (Brasil), documentando-a na imensa riqueza de sua linguagem.

João Matheus de Barros Câmara João Matheus [Editora Universitária - EDUFMA - Brasil]

35. TIPOGRAFIA VIELA (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

A tipografia Viela trata de uma fonte vernacular que tem referência a atmosfera boêmia e elegante do Centro Histórico de São Luís do Maranhão, popularmente conhecido como Reviver, no Brasil. Se relaciona através da oposição entre claro-escuro com a elegância do luar das ruas que inspiram seu nome.

João Matheus de Barros Câmara João Matheus [Editora Universitária - EDUFMA - Brasil]

36. LANDING PAGES PARA LANACION.COM (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

La propuesta consiste en mostrar las mejores landing pages (especiales de eventos y noticias) que diseñé para el diario online lanacion.com, en las cuales se pueden apreciar varias temáticas/rubros y su correspondiente conceptualización a través de recursos gráficos que las representen.

Ariel Lanci [Hipódromo de Palermo - Argentina]

37. PORTFOLIO DE TRABAJOS (Portafolios de Estudiantes)

Hola, soy Florentina y este es mi portfolio personal. Soy estudiante de la Universidad de Buenos Aires, en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU). Siento un gran interés en la tipografía y sus diferentes maneras de utilización, por eso es la llave central de todos mis diseños.

Florentina Lupiz [Freelance - Argentina]

38. ATLAS. FRAGMENTOS DEL PAISAJE. CONCEPCIÓN

(Mi Mejor Diseño / Gráfica)

El libro es un documento gráfico que ilustra las características de los agentes del paisaje que componen los ecosistemas de la ciudad de Concepción, su estado de conservación y los efectos de fragmentación que generan las diversas dinámicas de transformación del territorio.

Grace Mallea [Particular - Chile]

39. MITOLOGÍA AGRIA, O CUANDO EL SER HUMANO SE HACE PROMETEO (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Proceso creativo para visibilizar las correspondencias de sentido entre el padecimiento del titán Prometeo con el efecto embriagante que experimentan los consumidores de la emblemática cerveza colombiana marca Águila.

Manuel Antonio Zuñiga Muñoz [Casa Museo Rafael Núñez - Colombia]

40. POLLO 11: UMA AVENTURA INTERATIVA ATÉ A LUA

(Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Com este trabalho, pretende-se propor o Design Gráfico, focado em editoração e produção gráfica como um método de ensinar crianças sobre a importância e os desafios de uma viagem espacial. O tema é a Missão Apollo 11, a primeira missão bem sucedida que permitiu que o homem pisasse na lua.

Maria Beatriz Marigonda de Araujo, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Victoria Zocchio [Studio ESP - Brasil]

41. RELICÁRIO DE CAETANO: EXPERIMENTAÇÃO GRÁFICA DE LIVRO-OBJETO (Trabajos Finales de Carrera)

Apresentar, a produção do livro-objeto "Relicário de Caetano", inspirado na obra de Dom Casmurro do autor Machado de Assis. O projeto experimental foi desenvolvido como trabalho de conclusão do curso de Comunicação Social - Produção Editorial da UFSM.

Alexandra Martins Vieira, Marina Freitas [042.175.910-04 - Brasil]

42. MY SKILLS - MY PROJECT (Portafolios de Estudiantes)

My portfolio of graphic design including illustration, branding, packaging and editorial.

Nhi Nguyen [Freelance - Vietnam]

43. MANUAL DE IDENTIDAD VISUAL - PADOCA (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Manual de identidad visual desarrollado para una panadería artesanal en la ciudad de Araraquara, en el interior del estado de São Paulo, Brasil.

Mario Nigro [UNIP - Universidade Paulista - Brasil]

44. PRESENTACIÓN DE AGENCIA (Presentaciones de Agencias y Estudios / Portfolios Jóvenes Profesionales)

Carpeta de presentación de la Agencia de Publicidad "Caso Pensado" en la ciudad de Araraquara (BR)

Mario Nigro [UNIP - Universidade Paulista - Brasil]

45. ¿CÓMO DISEÑAR UN PROYECTO GRÁFICO? (Taller)

Información, paso a paso, sobre cómo diseñar un proyecto gráfico, las 5 fases del diseño gráfico (información, lluvia de ideas, bocetos, diseño y material gráfico).

Mario Nigro [UNIP - Universidade Paulista - Brasil]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces.*

46. ECOS (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

La exposición "ECOS" rinde homenaje a la creatividad de los estudiantes y su constante espíritu de lucha en cada movimiento social en México, en este caso el movimiento de 1968. Esta exposición se presentó en la Galería ICONOS en octubre de 2018.

Ulises Ortiz [DGENAM - SEP - México]

47. EL PROCESO DESPUÉS DE UNA IDEA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Comprender el Proceso de Desarrollo Creativo, desde el punto de vista de la comunicación gráfica, desde la gestación de una idea hasta su culminación como un producto de diseño final, abordando todos los factores fundamentales que intervienen en su correcto desarrollo y elaboración como un TODO.

Luis Eduardo Pérez González [AIEP de la Universidad Andres Bello Nihilia Group - Venezuela]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces.*

48. EL DISEÑO, EL DIBUJO Y SUS ZONAS DE CONFLICTO. (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

No somos dibujantes ni ilustradores, sin embargo el diseño se nutre de ambas herramientas. Tres enfoques que ejemplifican y determinan los conflictos que solemos tener con el dibujo. Una herramienta que en muchas ocasiones utilizamos mal. Ya sea por falta de capacidad o por no delegar en el profesional indicado.

Jorge Piazza [redargenta - Argentina]

49. 36 AÑOS PARA VOLVER (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Este diseño fue creado a manera de homenaje por la clasificación de Perú a un mundial luego de un eterno descanso de 36 años. Desde pequeño he alentado a otros países en los distintos mundiales, pero ver a tu selección entrando a la cancha en un mundial es un lujo que valió la espera.

Abad Darío Ponce Morales [Fábrica de Chocolates La Iberica - Perú]

50. LO INTUITIVO COMO INCENTIVO PARA LA LECTURA (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

la tipografía tiene un carácter llamativo, que desea promover una interacción con las piezas de cada letra, esto con la intención de fomentar la lectura; la característica de esta tipografía se crea a partir de su inspiración en el concepto de intuición que manejan juguetes creados para bebés.

Laura Danielle Poveda Giraldo [Aún vacantes - Colombia]

51. FUENTE TIPOGRÁFICA RR-CLUSTER (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Es una fuente tipográfica display, monolínea y condensada. El set incluye mayúsculas, minúsculas, numerales y signos, caracteres acen-tuados y caracteres rellenos. Las variables disponibles son Regular, Regular itálica, Bold, Bold itálica, Fluted bold, Fluted bold itálica, Bold sombreada y Bold sombr

Rafael Ramírez Lozano [Brandana IBG / BajoType - México]

52. SAVE THE NATURE (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Hay cosas que parecieran ser irreversibles, algunas de ellas son im-presionantes y contundentes, el hecho de ver imágenes de los osos polares tratando de salvar su vida en un hábitat que parece desinte-grarse cada día es realmente impactante. En la gráfica del póster se hace una metáfora visual.

Rafael Ramírez Lozano [Brandana IBG / BajoType - México]

53. TOLERANCE (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

«2019, Año internacional de la tolerancia» en Dubai, este póster fue diseñado tomando en cuenta múltiples significados y dando solución gráfica a los retos comunicacionales que implica un tema tan complejo como es la tolerancia.

Rafael Ramírez Lozano [Brandana IBG / BajoType - México]

54. INFOGRAFIA SOSTENIMIENTO DEL EMPLEO DURANTE CON-TINGENCIA COVID 19 EN COLOMBIA (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Mostrar ayudas y opiniones para que las empresas puedan mantener el empleo.

Alejandra Riaño [Eleven Bella - Colombia]

55. MARCA COLECTIVA DEL TABACO (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Las marcas colectivas elementos gráficos que permiten reivindicar los productos con principios empresariales distintos, pero con orí-

genes en común, por su indicación geográfica, la materia prima utilizada, su modo de fabricación e incluso su legado artesanal. En la construcción de una marca colectiva que cumpla con la función de transmitir sus atributos tangibles y emocionales, se inicia por contar su historia a través del tiempo.

Mary Yaneth Rodríguez Villamizar, Luis Carlos Florez Granados [Universidad Cooperativa de Colombia - Colombia]

56. VISUALIZACIÓN DE INFORMACIÓN MEDIADA A PARTIR DE TECNOLOGÍA VIRTUAL (Conferencia)

El inicio del proyecto, su intención investigativa inicial, las premisas abordadas y el proceso desarrollado que parte del salón de clase y finaliza en la realización de un prototipo interactivo en realidad virtual, modelado de manera tridimensional donde se observa un ejercicio de navegación y posteriormente un ejercicio de interface.

Oscar Rojas Ramirez [Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces*.

57. DESENVOLVIMENTO DA MARCA DA COORDENADORIA DE DESIGN IFAL (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

A identidade visual é algo importante para um grupo. O intuito desse trabalho é mostrar o desenvolvimento da marca da coordenadoria de Design do Instituto Federal de Alagoas da cidade de Maceió no Brasil.

Roseane Santos da Silva, Philippe Lopes, Rosalino Rosângela [Instituto Federal de Alagoas - Brasil]

58. ¿LOS DISEÑADORES DIGITALES REEMPLAZARÁN A LOS HUMANOS? EL USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL DISEÑO GRÁFICO. (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

El uso de algoritmos de inteligencia artificial en diseño gráfico ya es una realidad. Ahora estamos viviendo un nuevo momento y la pregunta es: ¿puede la inteligencia artificial reemplazar a los diseñadores humanos?

Rodney Schunck [Schunck Design - Brasil]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces*.

59. FUSÃO ENTRE O DESIGN GRÁFICO E A DANÇA CONTEMPORÂNEA: UMA ANÁLISE DO ESPETÁCULO GLOW (2006) (Conferencia)

O espetáculo Glow, é uma realização da Companhia Chunky Move, coreografada por Gideon Obarzanek em parceria com o designer interativo Frieder Weiss. Com duração de 27 minutos, o solo explora como as formas gráficas projetadas reagem sob o movimento proposto pela bailarina. Serão analisados os elementos gráficos que utilizam formas hexagonais, linhas, sombras que contornam o corpo no palco.

Karen Shimoda [Maurício de Sousa Produções - Brasil]

60. STRAWBERRY SHORTCAKE - A IMAGEM DA MULHER

(Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Um infográfico sobre a música Strawberry Shortcake da cantora Melanie Martinez baseado na discussão sobre a crítica a imagem da mulher perante a sociedade.

Carla Stefanne, Victoria Araujo [Universidade Federal do Maranhão - Brasil]

61. DISEÑO DE LA MARCA ACADEMIA BOLIVIANA DE HISTORIA ECLESIASTICA (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Diseño de la marca para la Academia boliviana de Historia Eclesiastica.

Windson Tapia Mamani, César Trujillo [Bolivia]

62. CREACIÓN DE MARCA: LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA PARA COMPRENDER LA RELACIÓN HUMANO - ANIMAL Y SU IMPORTANCIA EN EL PROCESO CREATIVO (Conferencia)

Los resultados de esta investigación cualitativa, descubren a través de la etnografía, las características que describen el comportamiento de los humanos y sus perros, cuyos hallazgos sirven como insumo para la creación, desarrollo, diseño y publicidad de una marca.

Ximena Torres Rodríguez [Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

63. DISEÑO DE MARCA DE LA PROVINCIA MISIONERA SAN ANTONIO EN BOLIVIA (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Este proyecto surgió ante la necesidad de dar una identidad visual a la labor realizada por los franciscanos en Bolivia. La dedicación a los pobres y las virtudes de la fe y la obediencia son los valores que se quieren transmitirse a través de esta marca muy sobria según el espíritu franciscano.

César Trujillo, Windson Tapia Mamani [Bolivia]

64. DISEÑO DE MARCA DE NUESTRA SEÑORA DE LA CANDELARIA (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Este proyecto surgió ante la necesidad de dar una identidad visual a la Parroquia Nuestra Señora de la Candelaria, ubicada en la ciudad de Achocalla, Bolivia.

César Trujillo [Bolivia]

65. PORTAFOLIO DE DISEÑO CATA URQUIJO (Portafolios de Estudiantes)

Mi portafolio es mi expresión y mi esencia, es un caleidoscopio, y en cada giro se pueden ver diferentes posibilidades, la versatilidad con que los mismos elementos y colores se reorganizan una y otra vez sin repetirse es la misma que busco en cada uno de los proyectos en los que trabajo.

Angie Catalina Urquijo Boada [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

66. LE CHATEAU FRONTENAC (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Poster tipográfico del castillo Frontenac.

Catalina Vera [Colombia]

67. DEJANDO HUELLA (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Dejando huella es una propuesta de vinculación entre el diseño editorial y el tipo de experiencia que deseo brindarle a nietos y abuelos haciendo que la interrelación de estos se convierta en una forma dinámica de enseñar y aprender mediante juegos e historias que conectan el espacio emocional.

Daniela Maria Villalobos Gonzalez [Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia]

68. DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL EN EL FOMENTO CREATIVO INFANTIL (Trabajos Finales de Carrera)

Se aborda la importancia de una adecuada implementación y relación entre el diseño gráfico y la comunicación visual con un enfoque en el usuario infantil para actividades de interacción e interactividad que propician la creatividad, en beneficio del progreso del infante.

Mariana Zaragoza Utrilla [Academia + arte - México]

13 CONTENIDOS DE DISEÑO DE HISTORIETAS E ILUSTRACIÓN

69. DIARIO DE UNA EXTRATERRESTRE - WEB CÓMIC (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Diario de una extraterrestre es un webcomic que relata el cotidiano vivir de Luna (una extraterrestre) en el planeta tierra, mostrando sus pensamientos, sueños, situaciones "random" y frustraciones sociales al no poder encajar entre los seres humanos.

Perla Coral Ali Rafael [Freelance - Bolivia]

70. ME PIENSO, ME SIENTO, ME REPRESENTO (Conferencia)

Crecimos viendo en revistas un modelo irreal de ser mujer. Aquí, tienes la oportunidad de darle vida a una revista que represente a una mujer real ¡TU!; desde el autoconocimiento, promoviendo el amor propio, empleando el collage para representar tu identidad en imágenes.

Carla Michelle Aponte [Marca Personal - Venezuela]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Las mil caras de la ilustración*.

71. EL ANTIESPECISMO EN LA ILUSTRACIÓN (Mi Primera Conferencia)

En los últimos tiempos han aparecido muchas ilustradoras en redes sociales con una tendencia que se denomina "antiespecismo", esto se debe a que en nuestro contexto actual se están manifestando cambios estructurales y nuevos movimientos, que son reflejados en el mundo de la ilustración con la primicia de difundir el mensaje de la liberación animal. En esta exposición hablaré del trabajo de ciertas

ilustradoras e ilustradores que trabajan en esta área, y la importancia de reinventarnos en nuestras disciplinas.

Fernanda Barral [Independiente - Bolivia]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Las mil caras de la ilustración*.

72. ¿QUIÉN SOY? (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

En mis trabajos trato de expresar cómo intento salir del mundo cotidiano que me rodea e ilustro mi mundo interior, en él muestro cómo me siento o veo significados distintos de la realidad adaptándola en este mundo que he creado de soledad, miedo, auto-conocimiento en el busco mi más profundo ser.

Maria Elvira Beltran Argumedo [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia]

73. JUEGO DE CARTAS (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Es un juego de cartas conformado por 13 personajes en donde el objetivo del juego es revelar entre los participantes quiénes son los lobos en la aldea antes de que estos se devoren a todos los aldeanos. RE MADE de hombres lobo de castronegro.

Johan Chaves [UCAN online - Costa Rica]

74. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO URBANO A TRAVÉS DEL URBAN SKETCHING (Conferencia)

El principal objetivo de esta propuesta es mostrar cómo a través del Urban sketching se obtienen, no sólo expresiones gráficas únicas, sino también registros de tiempo y lugar, conceptos fundamentales para la comprensión de la ciudad e introducción al diseño urbano.

Mirna Carolina Colmenares Donoso [Independiente - Venezuela]

75. ILUSTRAR POR ENCARGO (Conferencia)

Consideraciones y consejos a aquellos dibujantes que estén evaluando comenzar a trabajar en el ámbito profesional, analizando los procesos y desafíos que esto implica.

Juan Pablo Galant [Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación - Argentina]

76. AUTORETRATO (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

La ilustración hace referencia al cruce de culturas que se dan a través de los nuevos y no tan nuevos medios de comunicación y exploración, siendo los jóvenes creadores y recolectores de nuevos signos creando nuevos significados.

Mariel Garbarino [Empresa - Uruguay]

77. JOSH ENTRE SUEÑOS Y PESADILLAS (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Josh entre sueños y pesadillas es un libro que habla sobre la depresión desde la perspectiva de un niño, donde relata paso a paso su experiencia en el psicólogo, cambiando así la perspectiva que este

lugar, el propósito de este libro es contribuir de manera positiva a los infantes y a los adultos.

Laura Garzón [Colombia]

78. LOS DATOS, EL COLOR Y LA ILUSTRACIÓN DE LOS CUENTOS CLÁSICOS (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Este trabajo profundiza en el significado del color y su relación con los datos (contextuales e intertextuales que influyen en la lectura del mismo) en los cuentos clásicos, usando las ilustraciones de Blancanieves de Disney para su análisis, mostrando la existencia de una constante del color.

Jeice Hernandez Contreras [Universidad Politécnica de Valencia - Colombia]

79. DE LA NARRATIVA, EL COLOR, LOS CUENTOS Y EL TIEMPO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Este trabajo propone la existencia de una narrativa del color en las ilustraciones de cuentos clásicos, que permanece e influencia la lectura de la imagen. Dicha narrativa permanece ligada a una línea temporal que se establece como una constante que influencia nuestra lectura actual de la imagen.

Jeice Hernandez Contreras [Universidad Politécnica de Valencia - Colombia]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Las mil caras de la ilustración*.

80. CUATRO TEMPORADAS LOTUS (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

En el budismo, Lotus es también un símbolo de las cuatro chicas puras en la pintura que representa a las Cuatro Estaciones en Vietnam, el país tropical por lo que las cuatro estaciones traen un color amarillo cálido. En la túnica hay imágenes de pinturas populares y trajes tradicionales de la mujer.

Truc Son Nguyen Minh [Hong Bang International University - Vietnam]

81. LA COMPOSICIÓN SINGULAR DE LO RARO (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Mi serie de ilustraciones se caracteriza mayormente por la composición entre elementos gráficos que mantengan una misma lectura. En estas composiciones me gusta retratar cosas que pueden llegar a ser poco comunes o consideradas raras en el contexto social (gore, manga, el ser, entre otros).

Yoshua Ordoñez [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia]

82. ¿CÓMO SE ILUSTRAL AL FEMINISMO? (Taller)

Feminismos hay como mujeres en el mundo. Es imposible ilustrar un sólo tipo de cuerpo, un sólo tipo de mujer y de feminismo. Acompañame en este taller para aprender a salirnos de la norma, ser rebeldes y descubrir cómo se ilustra en el feminismo.

Viviana Roa Cardenas [Colombia]. Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Las mil caras de la ilustración*.

31 CONTENIDOS DE DISEÑO INDUSTRIAL Y DISEÑO DE MOBILIARIO

83. DISEÑO ESTRATÉGICO. EL DISEÑO AMPLIADO PARA AFRONTAR NUEVAS COMPLEJIDADES (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Una revisión del concepto de diseño estratégico en la práctica cotidiana laboral de las pequeñas empresas o emprendimientos, en donde el rol del diseñador podría participar en las decisiones estratégicas de una organización siendo un factor diferencial frente a la competencia.

Ticiana Alvarado Wall [Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseño industrial y de mobiliario: proyectar para nuevas necesidades y usuarios*.

84. GEMSBOK (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

El monopatín GEMSBOK es un producto industrial esencial en los tiempos que estamos viviendo. Ideal para la ciudad y para momentos de ocio. Incluyendo materiales de alta calidad y un sistema de propulsión eléctrico, hace de este producto, el ideal para circular por la ciudad cuando el tránsito colapsa.

Facundo José Alvarez [Dar Argentina - Argentina]

85. PROSUMER: ACTUALIDAD Y TENDENCIA. POTENCIALIDAD DEL DISEÑO MODULAR (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Trece entrevistas realizadas a expertos del ámbito maker con el objetivo de conocer el potencial del uso del diseño modular en la creación de productos para prosumers, usuarios que producen lo que consumen.

Laura Asión Suñer, Ignacio López Forniés [Estudio Mique - España]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseño industrial y de mobiliario: proyectar para nuevas necesidades y usuarios*.

86. DISEÑO DE UN TAZÓN LIMPIO Y SALUDABLE (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

El diseño de este tazón de cerámica es para mejorar nuestro hábito tradicional de servir el tazón y es insalubre que nuestros dedos toquen los aleros del tazón cuando comemos. La cintura de este tazón tiene un borde, parece una falda voladora alrededor de la cintura del cuenco. Este cambio puede mantener la mesa limpia.

Liyuan Bao [Kookmin University - China]

87. DISEÑO DE VESTIDO DE TALLE AJUSTABLE PARA MUJERES EMBARAZADAS (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

La figura de la mujer cambiará mucho durante el embarazo. Su ropa anterior se volverá inconsistente, por lo que deben elegir comprar ropa de maternidad. COAT es un diseño pensado para mujeres em-

barazadas. Este vestido es adecuado para pre-embarazo, embarazo y después del parto.

Liyuan Bao [Kookmin University - China]

88. PLACA GIRATORIA DISEÑADA PARA PERSONAS CIEGAS PARA DISTINGUIR CINCO PLATOS AL ROTARLA (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Las personas ciegas no pueden seleccionar comida en la mesa debido a su discapacidad visual. Por lo general, mezclan todos los platos en un recipiente en el que no pueden probar un solo plato solo. La placa especial revopetal es giratoria para una sola persona. Se parece a cinco pétalos. El plato se divide en cinco pétalos y puede contener cinco alimentos diferentes, el borde exterior del plato también tiene una forma de cinco pétalos. La placa se puede girar mediante la bandeja de madera en la parte inferior. El ciego siente la placa giratoria a través de los cinco bordes exteriores, girando cada comida frente a él más cercana para que pueda comer fácilmente.

Liyuan Bao [Kookmin University - China]

89. REACCIÓN EN CADENA (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Este dispositivo de madera captura el símbolo estético de la porcelana tradicional, y lo divide y reconstruye a través de la estructura del platillo. La estructura lateral de cola de milano y la estructura de pasador longitudinal están enclavadas entre sí, realizando así la función de bloqueo en cada módulo. Hay una miríada de dimensiones geométricas, y nos reorganizamos a través de la búsqueda de dimensiones comunes entre módulos, altos y bajos, formando una serie de nuevos lenguajes visuales.

Liyuan Bao, Weimin Zhai [Kookmin University - China]

90. DISEÑO DE DRON PARA TRATAMIENTOS DE ANIMALES (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Diseño de dron para el tratamiento de animales salvajes. El mismo reduce el miedo a los animales, evita la intervención humana excesiva en la naturaleza y el daño del personal médico a los animales. Se trata de un tratamiento más preciso y oportuno de los animales enfermos.

Liyuan Bao [Kookmin University - China]

91. DISEÑO DE TAZÓN PARA EVITAR QUEMADURAS (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

La sensación de seguridad y bienestar está garantizada a través de pequeños detalles, es por ello que diseñamos un tazón que permita a las personas ciegas protegerse de quemaduras con agua caliente.

Liyuan Bao [Kookmin University - China]

92. PUNGADA: LUMINÁRIA EM CERÂMICA (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Construída unindo saberes tradicionais e acadêmicos pelas mãos de

estudantes e artesãs do Maranhão (Brasil), a Luminária Pungada é um produto para decoração e iluminação, com representações da cultura afro maranhense em curvas, cores e formas inspiradas no chitão e nas coreiras do Tambor de Crioula.

Sâmio Barbosa, Hiago Fernandes Ferreira, Raissa Figueiredo, João Matheus de Barros Câmara João Matheus [NIDA - Brasil]

93. SISTEMA CONSTRUCTIVO DE EQUIPOS PARA SUMINISTRO MÉDICO EN ÁREAS HOSPITALARIAS (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Las unidades de suministro garantizan en los hospitales flujos de trabajo eficientes y ayudan a prevenir infecciones, ponen al alcance del personal tanto dispositivos médicos y accesorios como conexiones seguras a redes de electricidad regulada, de gases medicinales y de datos. Para responder al mercado local, desarrollamos un sistema constructivo flexible y modular que permite fabricar 5 modelos diferentes.

William Javier Cáceres Gómez [Universidad Nacional Abierta y a Distancia - Colombia]

94. LEGADO, SISTEMA DE MOVILIARIO URBANO (Trabajos Finales de Carrera)

Legado es un sistema de mobiliario urbano, para parques en el que se procura fomentar el significado de los petroglifos en un entorno diferente al que ellos están. Este es el resultado de la esquematización de los símbolos indígenas para luego ser aplicados como base formal y estructural.

Cesar Augusto Cadena Cortes, William Camilo Coral Chamorro [Universidad de Nariño - Colombia]

Estos expositores participaron en la comisión en vivo: *Diseño industrial y de mobiliario: proyectar para nuevas necesidades y usuarios*

95. YOINGA: FAMILIA DE OBJETOS INTELIGENTES PARA EL APRENDIZAJE Y LA PRÁCTICA DEL YOGA (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

YOINGA es una herramienta para yoguis y para personas que están empezando a adentrarse en el mundo yoga, la cual permite tener un manejo de prácticas y clases más dinámicas y secuenciales. Por medio de una familia de objetos tecnológicos (IoT): - Un acompañante - Esterilla - Brazaletes.

Angela N. Chinchilla Chaparro [Poder Promocional - Colombia]
Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseño industrial y de mobiliario: proyectar para nuevas necesidades y usuarios.*

96. SEEART VAN GOGH – BRINQUEDO EDUCATIVO (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Sendo um projeto conceitual, SeeArt é uma linha de brinquedos que aborda a arte da pintura como tema, retratando pintores famosos e suas obras. Tendo Vincent Van Gogh como artista escolhido, possui

um sistema interno que projeta suas obras em versões animadas, estimulando um novo olhar sobre a arte.

Hiago Fernandes Ferreira [UFMA - Brasil]

97. AMPLIFICATOOR - AMPLIFICADOR EM IMPRESSÃO 3D

(Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Visando aplicar os conceitos da Indústria 4.0 no design de produto, foi desenvolvido o Amplificatoor, amplificador de som para celular, com suporte para fones de ouvido e carregador feito em impressão 3D. Além disto, possui um design leve e compacto, perfeito para o usuário levar para onde desejar.

Gabriel Guedes [Universidade Federal de Campina Grande - Brasil]

98. LENTES FUTURISTAS PARA ARMONIZAR AMBIENTES (Conferencia)

En ocasiones la intensidad de nuestras emociones impide la racionalidad para enfrentar situaciones cotidianas, desde el estudio del color, se busca armonizar el factor energético del ambiente que influye en la interpretación del mismo, para ello se propone el diseño de unos lentes futuristas.

Ana Gustin Cabrera [Universidad de Nariño - Colombia]

99. CARTO DESIGN (Mi Primera Conferencia)

El fin de este proyecto es que todos podamos acceder a un mobiliario de diseño cómodo, versátil, económico, con pocos materiales y resistente. Pensando en la morfología, ergonomía y resistencia básica del cartón. Haga usted mismo un sillón/biblioteca, capaz de soportar 100kg!

Aldana Jenny [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseño industrial y de mobiliario: proyectar para nuevas necesidades y usuarios.*

100. DUNO. MOBILIARIO PARA FAMILIAR PARA SALAS DE ESPERA DE PEDIATRÍA

(Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Duno es un mobiliario multimodal para salas de espera pediátricas que presta funciones distintas de privacidad y contacto según su configuración. Por un lado da visibilidad sobre el niño y asegura la sensación de calma y control; por el otro provee un espacio privado a otros pacientes u acompañantes

Mateo Isaac Laguna Muñoz, Angela Maria Mora Lara

[Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

101. TRINITY. ENTREGA CAPILAR AUTOMATIZADA DE PEDIDOS E INSUMOS AL INTERIOR DE LAS CIUDADES

(Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Trinity es un SPS para la distribución automatizada de pedidos e insumos al interior de la ciudad. El sistema usa un vehículo expandible, adaptable a las dimensiones de la carga y puede comprimirse cuando va vacío transitando por vías principales. Un vehículo más pequeño entrega pedidos a domicilio.

Mateo Isaac Laguna Muñoz [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

102. LONGU (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Longu es una herramienta para alcanzar elementos a distancia, cuenta con una estructura retráctil que evita la necesidad de agacharse disminuyendo el riesgo de perder el equilibrio y caer. Su fabricación en neopreno lo hace ligero y fácil de limpiar, listo para cualquier ocasión.

Maria Paula Mora, Laura Sofia Cruz Silva, Erika Muñoz

Larsson, Martín Sebastián Pinilla Zapata, Laura Sofia

Rodríguez Muñoz [Pontificia Universidad Javeriana - Colombia]

103. CARTON_GRAFIA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Cómo hacer un globo terráqueo a partir de distintos tipos de poliedros. Empezaremos con un repaso a cerca de los poliedros, luego seguiremos con cómo dibujarlos en un software y consejos para su impresión y construcción.

Natalia Motta, Ramiro Mugas [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

104. LUMINÁRIA (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

A Luminária "Benedita" é fruto de um projeto de produto realizado entre o curso design da Universidade Federal do Maranhão e uma dupla de artesãs de São José de Ribamar, Brasil, através de metodologias de projeto e design colaborativo, utilizando matéria-prima local e representação imagética.

Lais Norton Fonseca dos Santos, Jardim Costa João Marcos

[Universidade Federal do Maranhão - Brasil]

105. ANGRA - IMPRESSORA 3D (Trabajos Finales de Carrera)

Trabalho de Conclusão de Curso para graduação em Design de Produto, que aborda sobre o processo de design e produção de uma impressora 3D FFF homemade utilizando de metodologias de desenvolvimento de projeto de produto para criar uma máquina com diferenciais de mercado.

Rodolfo Nucci Porsani [Universidade Estadual Julio de Mesquita Filho Unesp - Brasil]

106. BOMAC (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Es un artefacto que recepciona los residuos orgánicos producidos en la preparación de alimentos en los hogares, para transformarlos en sustratos y abonos para la obtención de alimentos orgánicos en el mismo dispositivo. Forma su nombre a partir de las palabras: bote, materia y compostera.

Daniel Pantoja [El canje - Colombia]

107. TOY DESIGN: THE FAIRY GARDEN TOY (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Plantación de juguetes para niños de 3 a 5 años. El producto está

diseñado e inspirado en personajes de cuento de hadas vietnamitas: "Toad sue God".

Gia Hue Pham Ngoc [Van Lang University - Vietnam]

108. AYUDA PARA ANCIANOS CON DIFICULTADES MOTORAS. SILLA DE RUEDAS ELÉCTRICA

(Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)
Se ubi es una silla de ruedas eléctrica que le permite al anciano superar barreras arquitectónicas y sociales dentro y fuera del hogar gracias a un mecanismo de elevación y descenso de altura lineal y un Joystick.

Beatriz Ruiz García [Instituto Superior de Diseño - Cuba]

109. CONCENTRADOR DE OXÍGENO PARA OXIGENOTERAPIA DOMICILIARIA

(Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)
Bajo el principio de funcionamiento de adsorción por presión oscilante (PSA), el equipo presenta adecuaciones ergonómicas implícitas en su interfaz autoevidente y amigable haciendo no solo cumplir su función de soporte vital para el paciente, sino que también le ofrece una experiencia de uso mucho más cercana y placentera.

Beatriz Ruiz García [Instituto Superior de Diseño - Cuba]

110. SILLA VENUS Y ASTRA DISEÑADAS POR SOFÍA SILVA STUDIO

(Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)
Diseño de Sillas colgantes inspirados en una elementos de la naturaleza. La silla Venus está inspirada en la morfología de una concha marina y la silla Astra en la primera y última fase de la luna, ambas brindan el efecto de levitación y de introspección al poseer un diseño a modo de capullo.

Sofía Silva [Sofía Silva Studio - Perú]

111. ESPUMAS AUXÉTICAS APLICADAS AOS ASSENTOS DE AVIÕES: UMA ABORDAGEM HOLÍSTICA

(Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)
O artigo aborda as principais propriedades mecânicas diferenciadas e aplicações das espumas auxéticas nos assentos de aviões comerciais, sob a ótica do design, com atenção à ergonomia e tecnologia de materiais. São apresentadas formas de fabricação, bem como mensuração da propriedade auxética.

Maria Adircila Starling Sobreira, Eliane Ayres, Caroline Salvan Pagnan [Centro Universitário UNA - Brasil]

112. PROJETOS DE PRODUTOS DO ESTÚDIO PABLO TORRES DESIGN

(Presentaciones de Agencias y Estudios / Portfolios Jóvenes Profesionales)
O Estúdio Pablo Torres Design, especializado em Design de Produtos, apresenta suas peças, desenvolvidas ao longo de mais de 15 anos de experiência. São objetos que vão desde móveis, luminária, suporte pra tablet, até um Sistema de Produto-Serviço.

Pablo Torres [Universidade Federal de Campina Grande - Brasil]

113. SOLUCIONES PARA LA PRESERVACIÓN Y CUIDADO DE LAS ABEJAS EN APIARIOS DESDE EL DISEÑO INDUSTRIAL

(BeeSystem) (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)
Las abejas son ese eslabón en la naturaleza que es fundamental para la existencia del 70% de diversidad de flora y fauna en el planeta. BeeSystem es un proyecto orientado a aportar a la reducción de mortalidad de la abeja melífera en apiarios debido al uso de agrotoxicos.

Alejandra Tovar Bastidas, Carlos Enrique Quiñonez Patiño [CORD - Colombia]

17 ACTIVIDADES DE DISEÑO DE INTERIORES

114. JEITINHO ESTUDIO CREATIVO

(Presentaciones de Agencias y Estudios / Portfolios Jóvenes Profesionales)
Portfolio y Presentación de Jeitinho Estudio Creativo, estudio de Diseño de Interiores radicado en la ciudad de La Plata.

Ticiana Alvarado Wall, María Victoria Raimondi [Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires - Argentina]

115. DISEÑO INTERIOR: ESTRATEGIA DE GESTIÓN PROFESIONAL Y CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO

(Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)
La investigación contribuye al posicionamiento del Diseño Interior con una reflexión teórica de complejidad que permite interpretar al interiorismo como una profesión que toma sentido en los vínculos que es capaz de generar entre su significación, la gestión profesional y el contexto sociocultural.

Verónica Alvarez [Verónica Alvarez, Diseño Interior - Ecuador]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseño de Interiores: nuevos espacios para experiencias distintas.*

116. LENCERÍA BOUTIQUE

(Mi Mejor Diseño / Interiorismo)
Una lencería boutique que representa a la mujer desde las líneas de su cuerpo sin un estereotipo, exhibiendo el producto en forma de galería de arte, marcando así lo femenino como lo importante del espacio tanto en su ambientación, iluminación y atracción.

Lourdes Beronic [Universidad de Rio Negro - Argentina]

117. INTERIORISMO Y COVID 19

(Conferencia)
En poco más de 4 meses este virus ha logrado que nosotros los profesionales de los distintos rubros nos veamos obligados a repensar nuestra forma de trabajo desde varios puntos. Por lo cual surgieron los siguientes puntos que podrían servirnos como guía de ahora en adelante al momento de intervenir espacios públicos o residenciales. 1. Diseñar para el usuario no para el virus 2. Re conociendo los materiales 3. Automatic – GO espacios inteligentes 4. + Verde 5. Rediseñar la vivienda.

Maria Fernanda Garcia [Bolivia]

118. FUSIÓN SIN ESCALAS: LA ILUSTRACIÓN Y EL DISEÑO DE INTERIORES (Taller)

Podemos aplicar la Ilustración dentro de un proceso creativo interiorista. Desde cómo presentar de una manera más artística un dibujo arquitectónico para un proyecto, hasta cómo complementar un espacio físico desde murales hasta objetos y mobiliario intervenidos.

Yasnaia Paola Gaya [Yas Gaya - Brasil]

119. DISEÑO INTERIOR EXPERIENCIAL PARA MUSEOS INCLUSIVOS (Conferencia)

Este proyecto parte con el interés de generar diferentes perspectivas de inclusión y accesibilidad en el Museo Pumapungo de la ciudad de Cuenca - Ecuador, con el fin de transmitir nuevas experiencias y sensaciones al momento de visitarlo. Esta investigación, enfatiza en el concepto de diseño experiencial, a partir de la relación de las variables: inclusión, accesibilidad, dinamismo y experiencia, en búsqueda de crear nociones innovadoras en la circulación de las personas.

Santiago Gordillo, Juan Carlos Solano Sanchez [Ecuador]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Diseño de Interiores: nuevos espacios para experiencias distintas.*

120. ¿CÓMO DARLE PERSONALIDAD A TUS ESPACIOS? (Taller)

Proceso de diseño que sirve para desarrollar propuestas con personalidad adaptadas a las necesidades del usuario. El paso a paso del desarrollo de un proyecto de interiorismo.

Jamilly Guerra Llano [Jamilly GUerra Arquitectura.Interiores - Perú]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseño de Interiores: nuevos espacios para experiencias distintas.*

121. DISEÑO Y CREATIVIDAD EN ESPACIOS COMERCIALES (Conferencia)

Esta visión del proceso creativo, pretende ser una guía esencial para cualquier persona involucrada en el diseño de interiores y la arquitectura. Ejemplos propios de arquitectura comercial en relevantes exposiciones de diseño de interiores, como manejar el contenido, la forma y la función.

Paola Alejandra López Gambarte [Emergente Estudio de Arquitectura - Bolivia]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseño de Interiores: nuevos espacios para experiencias distintas.*

122. DISEÑO INTERIOR Y CONFORT TÉRMICO EN OFICINAS INSTITUCIONALES (Trabajos Finales de Carrera)

El presente trabajo de titulación busca mejorar el confort térmico en las oficinas del municipio mediante sistemas de acondicionamiento térmico e implementación de materiales de la zona aplicados en una propuesta de diseño interior que se preocupa de parámetros de función y estética, con la finalidad de crear ambientes confortables.

Analy Marín, María Mercedes Palacios [Ecuador]

123. LIMA & CAFÉ, LOUNGE CAFÉ BAR (Mi Mejor Diseño / Interiorismo)

"Lima y Café" Lounge Café Bar, es un espacio diseñado en medio del caos de la ciudad de San Miguel, el salvador, lo que el proyecto ofrece es un concepto al aire libre, con materiales 100% reutilizables, pero al mismo tiempo con un diseño rústico, natural y completo. Lo que vuelve atractivo al proyecto es la sinergia de integrar la naturaleza con el ajetreo de la ciudad.

Wendy Patricia Martínez Alvarenga [Almacenes Siman - El Salvador]

124. TRASCENDENCIA DE MATERIALES Y TÉCNICAS ARTESANALES AL INTERIORISMO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Existen varias muestras significativas en comunidades artesanales, de especial interés en los textiles, de la cultura Jalq'a y Yampara, de Chuquisaca, que tienen una lectura enriquecedora por medio de la combinación de formas, colores y técnicas que puede apostar a nuevos procesos en el interiorismo.

Cecilia Miranda Campos, Carla Ximena Sánchez Montoya

[Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

Estas expositoras participaron en la comisión en vivo: *Diseño de Interiores: nuevos espacios para experiencias distintas.*

125. FEMINIDAD DEL ARTE DECORATIVO Y ESCULTÓRICO DE CHAMPA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

El arte de la decoración de Champa tiene una vitalidad intensa con los estándares de configuración de la mezcla entre el hinduismo y la tradición de Champa.

Thi Thuy Anh Ngo [HIU - Vietnam]

126. ARTE EN EL ESPACIO INTERIOR CONTEMPORÁNEO VIETNAMITA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

En las tendencias arquitectónicas actuales de Vietnam, la construcción está desarrollando la mayor parte del estilo moderno. Todos los propietarios de la casa desean decorar o poseer pinturas artísticas de diferentes estilos.

Truc S. Nguyen Minh [Hong Bang International University - Vietnam]

127. GUARIDA - COLECCIÓN DE REVESTIMIENTOS MODULARES PARA ENTORNOS LÚDICOS (Mi Mejor Diseño / Interiorismo)

Es una colección de revestimientos para crear ambientes y entornos amigables que permitan la socialización, el crecimiento, el desarrollo cognitivo, simbólico y afectivo de los niños con o sin discapacidades. Todos los diseños son modulares y están basados en los principios del Diseño Universal utilizando formas geométricas sencillas o inspirados en formas reconocibles de la naturaleza en materiales aptos para acondicionar un espacio para el juego de los niños, tanto en el hogar como en instituciones educativas.

Julieta Richeri [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

128. COWORKING Y GALERÍA BAUHAUS (Mi Mejor Diseño / Interiorismo)

Usando la forma y la materialidad del referente de la Bauhaus, en nuestro caso; la Lámpara WA 24 Diseñada por Wilhelm Wagenfeld en 1924, Proponemos un diseño basado en la Simplicidad.

Camila Salinas, Raúl Avila, María Angelica Rosales Cisneros [CAFE Diseño Interior - Ecuador]

129. ESPACIOS COMERCIALES PARA HEINEKEN (Mi Mejor Diseño / Interiorismo)

Propuesta de un local comercial de Heineken y un stand de la marca corporativa. En los proyectos se pueden evidenciar el uso de una geometría ortogonal el cual nació de la idea de la estrella roja de Heineken, fue sometido a particiones y sus resultados aplicados a las propuestas.

Camila Salinas [CAFE Diseño Interior - Ecuador]

130. DESIGN CENOGRÁFICO EM MUSEUS: A EXPOSIÇÃO STANLEY KUBRICK (Conferencia)

Os Museus de Imagem e de Som, pela sua categoria, possuem uma intrínseca relação com o cinema. Sendo assim, tanto os museus quanto a cinematografia partilham das heranças teatrais e, consequentemente, do desenho cenográfico. Alicerçado na exposição sobre o cineasta Stanley Kubrick, do MIS-SP, o vídeo discorre sobre as correspondências entre os cenários da exposição e das respectivas obras fílmicas.

Alceu Silva Neto, Arantes Priscila [Universidade Anhembi Morumbi - Brasil]

3 CONTENIDOS DE DISEÑO DE PACKAGING

131. DISEÑO DE LÍNEA DE PACKAGING PARA EMBUTIDOS OSFIM (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Se rediseño la marca de la empresa de embutidos Osfim y sus diferentes packagings ya que los productos ahora son de más calidad y se venderán en los supermercados de Bolivia. Se diseñaron 10 envases para embutidos, con una nueva línea más elegante y con debida justificación teórica.

Sergio Calderon [Universidad Católica Boliviana - Bolivia]

132. LOS MISMOS PLÁTANOS, NUEVO DISEÑO (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Rediseño de packaging que tuvo como objetivo el reposicionar una marca ecuatoriana de productos provenientes del plátano que fue muy conocida en sus orígenes, pero a causa de la importación de nuevas marcas y cambios generacionales, perdió su "toque" y necesitaba adaptarse a la realidad actual.

Camila Sánchez [TBM - Ecuador]

133. 10 TIPS PARA LOS NUEVOS LANZAMIENTOS DE PACKAGING (Conferencia)

En los lanzamientos ocurren frecuentemente detalles puntuales en los artes y diseños que no se analizan con la mirada extremadamente exhaustiva y profesional que requieren. Esto lleva a sortear importantes pasos, que luego presentan infinitos problemas, algunos de ellos insalvables. Mucho Dinero Perdido, el enojo de los empresarios, discusiones graves entre todas las partes. Por qué llegar a estas lamentables condiciones si podemos evitarlas o llevarlas al mínimo error posible.

Hugo Máximo Santarsiero [TS Producción Gráfica Ediciones - Argentina]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Universos gráficos: ideas, papeles e interfaces.*

29 CONTENIDOS DE DISEÑO DE MODAS, PRODUCCIÓN DE MODAS, VESTUARIO Y JOYERÍA

134. OLAS EN COLORES (Mi Mejor Diseño / Colección de Moda)

Yamila Avendaño [Yami Avendaño - Argentina]

135. MODELAGEM CRIATIVA VERSUS MODELAGEM EXECUTIVA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Esta proposta de trabalho discute as mudanças ocasionadas no processo de criação de um figurino ao usarmos a modelagem tridimensional em vez da plana, usando-a não apenas como uma metodologia para executar um projeto, tal como foi concebido, mas para desenhar um traje de cena no próprio corpo do ator, ou em manequim com suas medidas. Tal escolha agregaria uma ferramenta criativa a mais para o figurinista, além de atender as demandas da execução.

Carolina Bassi de Moura [Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - Brasil]

136. DINÁMICAS DE CONSUMO DE ACCESORIOS FALSIFICADOS Y GENUINOS EN LA CIUDAD DE MEDELLÍN COMO UN ACTO COMUNICATIVO ENTRE CONSUMIDOR Y MARCA (Trabajos Finales de Carrera)

Cómo las marcas globales de moda cada vez más son objeto de deseo por parte de las personas y qué tanto están dispuestas estas a hacer para obtenerlas y poder llegar a un patrón fijado, para ser parte de grupos de pertenencia social, particularmente en accesorios de moda.

Kelly Calle, María Camila Restrepo Pedrosa, María Camila Restrepo Pedrosa [Colegiatura Colombiana - Colombia]

137. CORES AGLOMERADAS: UM COLEÇÃO DE MODA INSPIRADA NA FAVELA SANTA MARTA, RIO DE JANEIRO, BR. (Trabajos Finales de Carrera)

Consiste no desenvolvimento de uma coleção de moda, com referência conceitual na arquitetura da favela Santa Marta, no Rio de Janeiro, BR. As assimetrias e as cores presentes nesta arquitetura foram

aplicadas como referencial criativo a fim de criar um produto que traduza os elementos urbanos locais

Kelen Carvalho [UFN - Universidade Franciscana - Brasil]

138. EL GUANTE FEMENINO EN CHILE 1900-1960 (Trabajos Finales de Carrera)

La investigación "Guantes femeninos en Chile entre 1900 y 1960" buscó poner en valor la colección de guantes femeninos del Museo Histórico Nacional Chile, dando a conocer la historia y el uso de este accesorio como parte de la indumentaria y el buen vestir en las chilenas del la 1ª mitad del S.XX.

Maria Luisa Castro Palacios, Isabel Cerda, Constanza Cifuentes Palama [Colegio Cervantino - Chile]

139. DEUSAS (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

A coleção foi pensada sobre o conceito da beleza interior feminina, nas batalhas do cotidiano, sua força de permanecer e persistir no seu valor e potencial com coragem de Deusa. Assim, a coleção teve fundamentações na divindade dos anjos, seres místicos, que no século XVII marcou o estilo Barroco.

Marcelo Henrique Nascimento Almeida Celo [Universidade do Estado da Bahia - Brasil]

140. VOYAGE (Mi Mejor Diseño / Colección de Moda)

Emoción personal reflejada por las imágenes del desierto Australiano a través de la colección.

Huy Dinh [Van Lang University - Vietnam]

141. O DESIGN DOS FIGURINOS NA ENCENAÇÃO DE "O CORNO MAGNÍFICO" (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Em 1922, a peça teatral "O Corno Magnífico", é encenada por Vsévolod Meyerhold. Com característica, como a união dos elementos visuais do espetáculo no design do cenário e do figurino, o estudo da biomecânica e os questionamentos sobre a sociedade da época, tornando-se marco no teatro construtivista

Leticia dos Santos Rodrigues Pinto [Centro Universitário Belas Artes de São Paulo - Brasil]

142. ESTILO VERDE, MARCA DE DISEÑOS PARA ROPA CREATIVA (Mi Mejor Diseño / Colección de Moda)

El presente proyecto consiste en el diseño e implementación de ilustraciones sobre la flora y fauna del Parque Nacional Podocarpus, Loja-Ecuador, y su aplicación en prendas de vestir utilizando los conceptos de Diseño Gráfico. El objetivo de la colección es promover el turismo y la conservación del Parque.

Carolina Guerrero [You Can Learn Global Education - Ecuador]

143. EL PRECIO DE UN VESTIDO EN LA VILLA DE LA CANDELARIA DE MEDELLÍN (1675-1785) (Trabajos Finales de Carrera)

Este trabajo aborda las relaciones entre el vestido y el cuerpo en la

villa colonial de la Candelaria de Medellín, sus relaciones comerciales y económicas a través de los testamentos, pero también su lugar simbólico en un mundo donde la imagen corporal es signo del teatro de las apariencias.

Leifer Hoyos Madrid [I. E. Salado - Colombia]

144. HUMAN FRACTAL (Mi Mejor Diseño / Colección de Moda)

Human Fractal es un ejercicio de investigación exploratoria que busca ornamentar el cuerpo a partir de la interdisciplinariedad entre el diseño de vestuario, joyería y calzado para la generación de nuevas estéticas, integración de tecnología 3D, materiales no convencionales y técnicas manuales.

Jhon Fernando Jaramillo Taborda, Andrés Gaviria, Cristian Orlando Sabogal Falla, Santiago Tobón Salazar [Servicio Nacional de Aprendizaje SENA - Colombia]

145. LO QUE SUFREN LAS MUJERES: UNA BÚSQUEDA POR LA COMODIDAD Y CONFORT (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Una de las principales problemáticas de las mujeres al comprar ropa interior, es encontrar una talla de sostén correcta. Por esto se buscó identificar la tipología del busto de las mujeres del Valle de Aburra, a partir del estudio antropométrico 3D, logrando agruparlas estadísticamente en 5 tipos.

Jhon Fernando Jaramillo Taborda, Andrés Gaviria, Marisol Osorio Beltrán [Servicio Nacional de Aprendizaje Sena - Colombia]

146. DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE CLUTCH (Taller)

En este master class on-line aprenderás a realizar el modelo base para insertarte en el mundo creativo de la marroquinería. El clutch o sobre de mano, es muy versátil en cuanto la variedad de estilos que pueden crearse a partir de un modelo.

Rocio Ailén Krämer [Argentina]

147. LOWTIDE: DISEÑO DE CALZADO Y MARROQUINERÍA PARA LA GENZ (Mi Mejor Diseño / Colección de Moda)

Lowtide es una colección de calzado inspirada en la Marea Baja, está dirigida a chicas GenZ con perfil mental contemplativo. El diseño nace del análisis de tendencias por redes sociales y busca fortalecer la industria local de calzado a través de la innovación desde el diseño y la globalidad.

Mateo I. Laguna Muñoz, Miguel Á. López Gutiérrez, Nicolás J. Pinilla Gamboa [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

148. PANTALÓN: CÓMO OBTENER UN BUEN CALCE (Taller)

Patronaje de pantalón. Cómo lograr un buen calce en un pantalón mediante una moldiería exacta. Que tenga un efecto visual de poco abdomen y glúteos prominentes. Como evitar los comúnmente llamado "bigotes". Cómo evitar piernas torcidas. Efectos visuales que producen los bolsillos en el trasero.

Martha Maldonado [Estudio de Diseño - Argentina]

149. O DESENHO DO CORPO FEMININO FEITO PELA ROUPA AO LONGO DO SÉCULO XIX (Mi Primera Conferencia)

Fazer um breve panorama das oscilações do desenho do corpo feminino feito pela roupa ao longo XIX e dessa forma entender como esse desenho construído pela roupa, representava os pensamentos e ideologias da sociedade em que foi criada e estabelecia o papel social da mulher.

Ludmila Maltez [UEFS - Brasil]

150. A INFLUÊNCIA DO DESENHO E DO FIGURINO NA CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM LUÍSA EM O PRIMO BASÍLIO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

A pesquisa procura entender como o desenho do cenário e do figurino influenciou na construção da personagem Luísa na obra Realista/naturalista "O Primo Basílio" (1878) de Eça de Queirós e a comparação com a realização da minissérie brasileira realizada em 1988 pela Rede Globo de Televisão.

Luiza Marcato Camargo de Sousa, Sérgio Lessa Ortiz
[Centro Universitário Belas Artes de São Paulo - Brasil]

151. INEFABLE (Mi Mejor Diseño / Colección de Moda)

Inefables es una muestra de los trabajos realizados durante mi formación académica como diseñadora textil y moda, estos trabajos abarcan áreas como: experimentación y desarrollo de materiales sustentables, fusión de técnicas y wearables.

Ninoska F. Merchan Arce [Ninoska by Ninoska Merchan - Ecuador]

152. E-TEXTILES (Mi Primera Conferencia)

El proyecto se basa en el desarrollo de tejidos que son creados por medio de una impresora 3D, donde previamente se diseña la forma y estructura de estos tejidos en función a su propósito y aplicación. Estos tejidos impresos están enfocados a albergar dispositivos y/o sistemas electrónicos de tal manera que al final del proceso se pueda obtener muestras compuestas o también llamadas e-textail.

Ninoska F. Merchan Arce [Ninoska by Ninoska Merchan - Ecuador]

153. ELEMENTOS DO KABUKI NO DESIGN DE CARACTERIZAÇÃO EM "HENRY IV" (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

"Henry IV" já foi montada diversas vezes ao redor do mundo, trazendo a estética japonesa tradicional e cheia de detalhes aos olhos do público. Ariane Mnouchkine utilizou-se dos elementos de caracterização do Kabuki para montar um clássico de um modo diferente e único.

Carolina Mucci Ferreira [Centro Universitária Belas Artes - Brasil]

154. DESENHO BORDADO CONTEMPORÂNEO (Mi Primera Conferencia)

A presença da técnica do bordado na linguagem poética de artistas visuais no século XXI, através da relação entre desenhar e bordar e como essa aproximação entre o campo artístico e as técnicas têxteis

proporciona uma continuidade e uma ruptura com conceitos sobre o ato de desenhar/bordar.

Carolina Nascimento Pereira [Universidade Estadual de Feira de Santana - Brasil]

155. MATERIALES DE METAL PRECIOSO EN LA FABRICACIÓN DE JOYAS CHAMPA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

El arte de la joyería de Champa ha pasado por el largo proceso de la historia. La gente de Champa desde el principio sabía cómo hacer y usar joyas, heredaron el arte de la joyería tradicional de Sa Huynh, abrazaron los logros del arte indio y crearon el arte de la joyería de Champa, que es único.

Thi Tram Anh Nguyen [Ho Chi Minh City University of Technology - Vietnam]

156. PETIMANÍA (Mi Mejor Diseño / Colección de Moda)

Diseño de accesorios elaborados con la reutilización de botellas plásticas (P.E.T). El material es seleccionado por sus propiedades de brillo, ligereza y flexibilidad. El concepto de diseño permite fomentar una conciencia sobre el cuidado del medio ambiente.

Maray Pereda Peña [Freelance - Cuba]

157. DECODIFICAR EN MOLDES - MOLDERIA DE CARTERAS Y BOLSOS (Taller)

Iniciación a la moldería de carteras y bolsos. Aprender a distinguir entre diseño y molería. Identificar las partes que conforman a una cartera. Haremos un repaso por todas las categorías de carteras y sus particularidades.

María Barbara Rebord [Ohana Cursos - Argentina]

158. O QUE É LUXO? (Mi Primera Conferencia)

Através de uma revisão bibliográfica aprofundada, busca-se definir as particularidades que constituem o conceito de luxo. Desde a origem do termo, diversas definições surgem acompanhando a evolução das sociedades. Até o momento, pode-se identificar seis principais instâncias: etimológica, tradicional, social, mercadológica, econômica e a definição do "novo luxo".

Victória Rech Schuh [Brasil]

159. GESTIÓN DE MODA PARA EL EMPRENDIMIENTO EMERGENTE EN CUENCA, ECUADOR (Trabajos Finales de Carrera)

En la ciudad de Cuenca, el emprendimiento de moda representa una salida profesional superior al 50% en el período 2017-2019. Sin embargo, es reducido el porcentaje que logra mantenerse rentable. La siguiente investigación propone soluciones a las limitantes en el emprendimiento emergente de indumentaria, a partir de la contextualización de criterios de gestión, considerando las particularidades del contexto de la ciudad de Cuenca.

Arianna Saquisilf [Universidad del Azuay - Ecuador]

160. DESIGN DOS TRAJES DE CENA DE "ORLANDO", DE BIA LESSA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

A montagem de "Orlando", baseado na obra de Virginia Woolf e dirigida por Bia Lessa, ganha destaque no teatro brasileiro por seus importantes temas. A peça é um exemplo de produção de figurinos com baixo custo e maestria no design para levar o tema através das roupas, pensadas por Kalma Murtinho.

Heloisa Silva Nogueira [Morente Forte Produções - Brasil]

161. PORTAFOLIO MELISSA VALDÉS DUQUE (Portafolios de Estudiantes)

Mi trabajo a través de mis propuestas es contar historias, reflejar como la guerra que ha vivido mi país durante 50 años ha dejado barreras y monstruos mentales en nuestro subconsciente, historias que se olvidan y desde el dolor no nos permiten ver otras perspectivas.

Melissa Valdés Duque [Colegiatura Colombiana - Colombia]

162. MODA SOSTENIBLE: DEL PRESENTE AL FUTURO EN LA MODA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

El tema de sostenibilidad es fundamental para la moda, se habla acerca de moda sostenible, sus elementos más importantes, la situación actual de la moda en general respecto a la pandemia y como la sostenibilidad es parte importante para el futuro de la moda.

Marjorie Ventura [Mar by Marjorie Ventura - Guatemala]

23 CONTENIDOS DE CINE Y TV, GUIÓN, FOTOGRAFÍA, DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO, E-DESIGN Y DISEÑO INTERACTIVO

163. A INTERAÇÃO ENTRE HUMANO E MÁQUINA E COMO ELA PODERIA SER UMA CONVERSA (Trabajos Finales de Carrera)

O artigo lança o olhar sob o âmbito do Design de Interação e as interfaces que os designers estão desenvolvendo para replicar o compreendido na teoria da conversação em uma relação humano- máquina. Por fim, analisa os pormenores de como essa interface de interação conversacional deve se dar.

Lucas Abdack [Itau Soluções Previdenciárias - Brasil]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada*.

164. EL ROL DEL UX EN LA INDUSTRIA DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

La importancia del rol del diseñador UX y sus diferentes énfasis para el desarrollo de productos que complementan a los servicios en la industria de transformación digital para crear una experiencia positiva al usuario para anticipar y satisfacer sus necesidades.

Laura Angulo, Luis A. Muñoz Salas [Lifit S.A.S - Colombia]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada*.

165. INTERFAZ DE USUARIO EN DISPOSITIVOS LÚDICOS CON REALIDAD AUMENTADA (Mi Primera Conferencia)

¿Cuáles son los factores a tener en cuenta al momento de pensar un dispositivo lúdico con Realidad Aumentada con posibilidad de favorecer al aprendizaje? ¿Cómo el desarrollo de Interfaz podría influir en la usabilidad de estos dispositivos? Esta ponencia busca reflexionar sobre cuestiones que podrían considerarse a la hora de desarrollar una Interfaz desde el lugar del diseñador.

Lorenzo Balmaceda [Estudiante de la Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada*.

166. VOCES DEL EXILIO (Mi Mejor Diseño / Audiovisual)

Voces del Exilio es una serie que retrata y documenta las experiencias de varios migrantes venezolanos en distintos países. En dicho registro, la recopilación de testimonios y la cámara testigo crea una perspectiva única a nivel mundial, no vista jamás en ningún medio audiovisual.

Nicolas Fernando Barrionuevo Aguero [Argentina]

167. LOS VIDEOJUEGOS EN LA DIFUSIÓN DEL CÓNDOR ANDINO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

La presente investigación aborda la problemática denominada "cóndor andino en peligro de extinción en el Ecuador" y como el diseño de interfaces gráficas en conjunto con procedimientos de la gamificación para videojuegos, aportan de manera significativa a la educación inicial.

Santiago Fernando Brito González, Jonathan Lenin Paucar Paucar, Jonathan David Salazar Espinoza [Universidad Técnica de Cotopaxi - Ecuador]

168. PORTAFOLIO FOTOGRÁFICO (Portafolios de Estudiantes)

Portafolio fotográfico de Mario Brume, dividido en retratos y fotografía de conciertos (realizadas en la escena musical underground de Barranquilla, Colombia).

Mario Brume [Universidad del Norte - Colombia]

169. HERRAMIENTA CON ANIMACIONES INTERACTIVAS PARA CONCIENTIZAR SOBRE EL USO INADECUADO DE DISPOSITIVOS MÓVILES (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Dada la facilidad al acceso de dispositivos móviles, el incremento del uso inadecuado y sus repercusiones ha aumentado, por lo que se propone una herramienta multimedia e interactiva que permita concientizar a los usuarios sobre el uso adaptativo y estrategias del uso correcto de celulares.

Sebastián Carrero, Víctor Salas Gómez [Universidad Militar Nueva Granada - Colombia]

170. CROSS-MEDIA, UNA EXPLORACIÓN A LAS NARRATIVAS DIGITALES Y EL CÓMIC (Mi Primera Conferencia)

Las narrativas cross-media conectan distintos medios. Nuestro proyecto utiliza el cómic y la realidad aumentada como recursos para generar una experiencia de animación de alto nivel audiovisual, respetando cada medio por separado para que la historia pueda ser contada también, de forma independiente

Juan Daniel Castañeda, Brayan Segura [Colombia]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada.*

171. ACADEMIA MUNICIPAL (Mi Mejor Diseño / Gráfica)

Propuesta de diseño de interfaz de usuario para la plataforma Academia Municipal y de metáfora pedagógica para la representación visual de los cursos de autocapacitación dirigidos a la ciudadanía de Costa Rica.

Juan Diego Delgado Vargas [Universidad Estatal a Distancia (UNED) de Costa Rica - Costa Rica]

172. LAS TENDENCIAS EN EL DISEÑO UX (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Cómo afectan las tendencias estéticas de consumo sobre la experiencia de usuario a la hora de diseñar interfaces.

Luciana Franco [Educat - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada.*

173. FOTOGRAFÍA ANALÓGICA Y RETOQUE DIGITAL (Presentaciones de Agencias y Estudios / Portfolios Jóvenes Profesionales)

El retoque siempre ha estado presente en la fotografía, procesos análogos realizados por artistas a mano, han sido la base para crear los procesos digitales actuales. Mi trabajo consiste en potencializar los resultados del film, resaltar su estética y cumplir con las exigencias de las marcas de moda

Lina Alejandra Jiménez Pardo [Fotodesign - Colombia]

174. EL FUTURO DE LA ANIMACIÓN ES HOY (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

El desarrollo de nuevas tecnologías permitió que varias áreas del conocimiento evolucionen y faciliten procesos que antes eran impensables o complejos de desarrollar, la animación no ha sido ajena a este cambio, constituyéndose hoy por hoy en una herramienta eficaz de comunicación digital global.

Santiago Lucano [Universidad UTE - Ecuador]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada.*

175. EL PAPEL DE LA PANTALLA EN LA EXPRESIÓN GRÁFICA: UNA BREVE REFLEXIÓN DESDE UNA OBRA INTERACTIVA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Con base en la exposición en línea de una obra gráfica interactiva, se plantea una reflexión sobre las posibilidades que dentro de la cons-

trucción y comunicación de la imagen gráfica puede otorgar conceptualmente la pantalla digital como "nuevo" soporte material en el arte y el diseño.

Ronald Fernando Meléndez Cardona [Pontificia Universidad Javeriana - Colombia]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada.*

176. TE QUIERO OBSCENO (Mi Mejor Diseño / Audiovisual)

Naty vive en San Telmo en una habitación mágica abarrotada de curiosos objetos. Es conocida por la gente como Naty Menstrual, una artista que observa, vive y recita la realidad sin omitir detalles ¿Quién es Naty? El recorrido del director en diversos espacios íntimos y públicos intentan revelar la persona detrás del personaje.

Gonzalo P. Murúa Losada [Universidad de Palermo - Argentina]

177. BARBA, CABELO E MEMÓRIAS. A HISTÓRIA DO SALÃO ELITE ARARAQUARA (Conferencia)

Documental que muestra la historia del salón de peluquería más antiguo de Araraquara, ciudad de São Paulo, Brasil. Fue fundada en el año de 1956 por Antonio Nigro. En 1958, Norberto Zanucci comenzó a ejercer su oficio allí. Más tarde, en 1960, Décio Vieira y "Gim" Mascia compraron el salón de forma permanente.

Mario Nigro [UNIP - Universidade Paulista - Brasil]

178. #QUEDATEENCASA (Mi Mejor Diseño / Audiovisual)

A mediados de abril, en plena cuarentena, decidí realizar esta pequeña animación con el objetivo de incentivar el respeto del aislamiento y, a la vez, intentar acercar algo de ternura, dar un pequeño aliento a quienes se sintieran agobiados por la pandemia. La música es obra del compositor Simon Stockhausen.

Julietta Orliacq [Freelance - Argentina]

179. JUNTOS POR LAS TINGUAS (Mi Mejor Diseño / Audiovisual)

La tinguá azul es un ave migratoria de la ciudad de Bogotá, durante sus épocas de migración esta se desorienta y termina extraviada por la ciudad, buscamos ayudar a esta ave a través de un sistema de empatía dirigido a las personas para que ellas decidan ayudar de forma voluntaria.

Daniel R. Pava Ramírez [Universidad Piloto de Colombia - Colombia]

180. EL LUGAR DE LA INTIMIDAD EN EL ENCIERRO (Portafolios de Estudiantes)

Se exponen fotografías hechas a modo de autorretrato en el contexto de la crisis sanitaria actual. Se revela el proceso de duda, crisis, incertidumbre y transformación de la mujer en un espacio de soledad y vulnerabilidad; mezcla la intimidad del cuerpo con los sentidos del espacio que habita.

Natalia Ramírez Amado [Fundación Lazos de Amistad - Colombia]

181. NAIPES CON REALIDAD AUMENTADA, DESDE LA TEORÍA AL DESARROLLO IDENTITARIO (Mi Primera Conferencia)

La presente ponencia se enmarca en la contribución con el Proyecto de Investigación CAI+D 2017: «Diseño de juegos: la construcción de la imagen en interfaces lúdicas», dirigido por Horacio Gorodischer y coordinado por Silvia Torres Luyo, de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual.

Priscila Ravano [FADU/UNL - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada.*

182. TANG GEMA (Mi Mejor Diseño / Audiovisual)

The short film uses Yueli culture as a carrier to express the cross-space dialogue between the master of Impressionism, Van Gogh and the ancient Chinese painter Wu Zhen. As an experimental animation, the picture is expressed in an abstract manner. This film uses the form of stop motion animation. Draws according to the determined sub-lens and key frames.

Shilei Ren [Kookmin University - China]

183. GAMIFICACIÓN DE PROYECTOS DE DISEÑO (Conferencia)

La aplicación de la actividad de jugar en el proceso de diseño, haciendo muestra de momentos en los que el diseñador recurre a estas características. Además se expone que es la gamificación y se hace muestra de la aplicación de técnicas y herramientas en el ejercicio del diseño, esto con el fin de mostrar las posibilidades que existen en el repensar los métodos proyectuales para diseñar.

Camilo Rojas [Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada.*

184. FOTÓGRAFOS 2.0 (Mi Primera Conferencia)

Cómo convertirse en un fotógrafo reconocido a nivel mundial y exhibido en galerías de todo el mundo desde un entorno personalizado y flexible. Desarrollo de la marca personal, material para exposiciones y la cobertura mediática post-evento.

Lucas Tenllado [VYX Soluciones en Comunicación - Argentina]

185. PIXEL ART: ÍDOLO GRÁFICO EN EL VIDEOJUEGO

(Conferencia)

Un recorrido histórico sobre el gráfico de pixel como uno de los más representativos del videojuego llegando a convertirse en todo un movimiento estético contemporáneo: el Pixel Art; que navega entre la nostalgia y la innovación.

Reiban Zapata [Universidad del Zulia - Venezuela]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *El futuro llegó: UX, interactividad, gamificación y realidad aumentada.*

6 CONTENIDOS DE PUBLICIDAD, COMUNICACIÓN EMPRESARIA, DIRECCIÓN DE ARTE, CREATIVO PUBLICITARIO Y REDACCIÓN PUBLICITARIA

186. ¿CÓMO ESCRIBIR PARA VENCER LA DESINFORMACIÓN? (Conferencia)

A diario nos enfrentamos a una sobre-exposición de información, al despertar revisamos mensajes en plataformas digitales que hacen que las noticias falsas viajen a un "enviar" de distancia. Descubramos cómo vencer la desinformación con herramientas de validación de contenido y técnicas de escritura.

Paola Alborno [PDA International - Venezuela]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Cibercultura: hiperinformación, narrativas y prosumidores.*

187. BILA, MIRA LO QUE VES - NARRACIONES INTERACTIVAS PARA LA ALFABETIZACIÓN VISUAL (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Propone contribuir a democratizar el proceso de comunicación masiva, desarrollando en el público la capacidad de descodificar los mensajes soportados en imágenes publicitarias/propagandísticas. A tal fin, las ficciones ilustradas emplean y analizan el lenguaje visual como eje transversal y metáfora.

Laura Leotta [Independiente para clientes propios y Freelance para la agencia EIPixel - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Cibercultura: hiperinformación, narrativas y prosumidores.*

188. SOBRE LA MESA, EL CONTEXTO: OBSERVACIONES SOBRE LA IMPORTANCIA DE LA COYUNTURA EN LOS DISCURSOS PUBLICITARIOS (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Los discursos publicitarios están atravesados por la coyuntura de producción. En virtud de ello, el presente trabajo pretende dar cuenta de la importancia de comprender dichas instancias epocales a la hora de analizar o elaborar un mensaje publicitario. El contexto es explicado por y a través de la materialidad discursiva.

Juan P. Mendez, Daniela Coria Micó [Freelance - Argentina]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Cibercultura: hiperinformación, narrativas y prosumidores.*

189. A ANIMAÇÃO DIGITAL NA PROPAGANDA E SUA RELAÇÃO COM A MÍDIA E O CONSUMO NA CIBERCULTURA (Conferencia)

O vídeo tem como objetivo trazer breves conceitos e relações entre a animação digital enquanto parte do desenho e sua utilização na propaganda através das mídias digitais. É colocado também o papel do desenho digital em um cenário de incentivo ao consumo dentro da cibercultura, isto é, dentro da nova cultura conectada em que vivemos.

Lorena Moraes Lima de Almeida [Universidade Estadual de Feira de Santana - Brasil]

190. LA MICRO SEGMENTACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL DISEÑO (Conferencia)

La segmentación de mercado es un término usado en el marketing para identificar a grupos similares con variables y características, que puedan tener un comportamiento de compra similar. Los avances en segmentación han sido abismales, dejamos a un lado a los medios tradicionales con grupos generalizados para enfocarnos en una micro segmentación detallada y medible en los entornos digitales, donde la investigación y la correcta configuración de dicha segmentación, puede ser la clave del éxito para una mayor rentabilidad en la inversión publicitaria.

Angélica Ordóñez [Next_U - Venezuela]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Cibercultura: hiperinformación, narrativas y prosumidores.*

191. HACIA UN MODELO RESPONSIVO DE MARCA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

La clásica empresa comercial se ve forzada a reinventarse. La imagen corporativa y las estrategias que utilizemos para plasmar los valores de marca también deben poseer esa capacidad de adaptación. Los consumidores actuales ya no son los mismos: cuentan con una multiplicidad de canales y plataformas que obligan a reconfigurar nuestro paradigma tradicional y desarrollar un modelo responsivo.

Lucas Tenllado [VYX Soluciones en Comunicación - Argentina]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Cibercultura: hiperinformación, narrativas y prosumidores.*

10 CONTENIDOS DE CREATIVIDAD Y TENDENCIAS

192. LEAN DESIGN, LOS MÉTODOS DE DISEÑO PARA OPTIMIZAR LOS PROYECTOS (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

LEANDESIGN analiza el diseño como actividad proyectual, conectada con el proceso de análisis de una necesidad que permite la elección calculada de un método de trabajo que permite que un proyecto de diseño sea estructurado de forma que genere valor y se realice ajustado a una visión de ruta óptima.

Javier Ernesto Castrillón Forero [Instituto Tecnológico Metropolitano/universidad Eafit - Colombia]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *El camino de la creatividad.*

193. THE ROLE OF CREATIVE THINKING IN DESIGN (Trabajos Finales de Carrera)

La innovación del pensamiento creativo es el camino más corto que puede llevar a la industria del diseño al éxito.

Tuan Do [Van Lang University - Vietnam]

194. DISCIPLINA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD (Conferencia)

La creatividad es una de las cualidades más codiciadas para los

artistas y para las personas en general. Muchos suelen creer que no la tienen o que la tienen muy limitada, pues yo era una de esas personas, pero un buen día decidí cambiar esa realidad y empecé a incorporar a mi rutina diaria una serie de ejercicios que relato en este video. Así que este es una especie de instructivo creado a partir de mi testimonio personal.

Laura González Flesher [Independiente - Colombia]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *El camino de la creatividad.*

195. EL SKETCHBOOK COMO COMPLEMENTO EN EL TRABAJO (Taller)

creación de un breve sketchbook con el fin de identificar en la producción un desarrollo y una meta sin limitar al participante, aplicando un hilo conductor eficiente y brindarle con conocimientos necesarios para continuar con el mismo dándole el rumbo que deseen mas adelante con las bases asentadas

Juliana Koenigsder [Autónomo - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *El camino de la creatividad.*

196. ECONOMÍA NARANJA: LA CREATIVIDAD GENERANDO VALOR (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

La economía naranja es el sector económico donde la creatividad es la protagonista y está siendo la gran promesa de desarrollo para Latinoamérica, es importante que los creativos comiencen a comprender el gran impacto que sus trabajos generan. En esta actividad aprenderemos sobre el impacto económico y social de este sector y también como la creatividad resulta nuestra mejor aliada para hacer crecer nuestros emprendimientos.

Melany Kors [ExtreModamente - Venezuela]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *El camino de la creatividad.*

197. PROCESOS Y TÉCNICAS ALTERNATIVAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD (Taller)

La importancia de mantener activo nuestro genio creador y aprender a lidiar con los bloqueos creativos son el eje principal a tratarse en esta propuesta. A través de varias técnicas explicadas en vivo y la demostración de ejercicios realizados con más personas con anterioridad, se busca rescatar la necesidad de mantener activo el juego en nuestro proceso creador y salir de la zona de confort para generar nuevos conceptos e ideas.

Joselyn López [Ecuador]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *El camino de la creatividad.*

198. EL DISEÑO, LOS MÉTODOS Y LA CREATIVIDAD. (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

La palabra método suele generar un rechazo irreflexivo en nuestra

profesión. Quizás ese rechazo sea producto de no entender su real significado. Pensar que la aplicación de un método conduce indefectiblemente a un resultado certero es no comprender la función de sistematizar los procesos.

Jorge Piazza [redargenta - Argentina]

199. EL PODER DEL ENFOQUE EMPÁTICO EN EL DISEÑO RENTABLE (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Diseño a través de Design Thinking y Kanban del espacio de ingreso seguro /desinfectado al hogar. Nuestra ponencia es una actividad experiencial para que los participantes vivan el mismo proceso con el que logramos la funcionalidad y la estética de nuestro ambiente.

Marcela Romano, Ian Fridman [Innovarcoach consultoria]

200. MAXIMIZAR LA CREATIVIDAD DESDE LA FÍSICA CUÁNTICA Y EL AUTO CONOCIMIENTO (Conferencia)

En tiempos de crisis la imaginación es más importante que la inteligencia. Este encuentro se basa en despertar las energías creativas que todos llevamos dentro.

Silvia Saiz [Independiente - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *El camino de la creatividad*.

201. UM MODELO DE DESIGN PARA INOVAÇÃO SOCIAL

(Conferencia)

O Design contemporâneo vive dois paradigmas: onde as habilidades do Design podem ser aplicadas e quem pode fazer Design. Ao abordar essas questões, proponho um novo modelo de Design, iterativo, flexível e que vai além do projeto, chegando à implementação e escala. No final, apresento a aplicação prática do modelo em workshops dinâmicos de Design para Inovação Social.

Pablo Torres [Universidade Federal de Campina Grande - Brasil]

23 CONTENIDOS DE NEGOCIOS Y EMPRENDIMIENTOS

202. EL PAPEL DE LAS HABILIDADES DE DISEÑO EN LOS EQUIPOS EMPRENDEDORES (Trabajos Finales de Carrera)

El propósito de esta investigación fue analizar el papel de las habilidades de los diseñadores dentro de los equipos emprendedores con el fin de evidenciar el valor del diseño en las diferentes etapas de un proceso emprendedor y aportar a las dinámicas internas de los equipos.

Laura Casasbuenas [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]
Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Entender para poder emprender*.

203. CÓMO COMERCIALIZAR UNA NUEVA MARCA EN EL CONTEXTO DEL COVID-19 (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

El marketing efectivo es un desafío para una marca de consumo en el mercado actual, especialmente para aquellas nuevas y emergentes, que no tienen el mismo reconocimiento o penetración de los líderes de la categoría. Esto requiere un enfoque diverso para el marketing on-line y off-line.

Zoila Castro [Perú]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseñar y comunicar en tiempos de pandemia*.

204. ¿CÓMO COMENZAR A EMPRENDER? (Conferencia)

Si anhela hacer realidad una idea de negocio única, diseñar una carrera que tenga la flexibilidad de crecer con usted, trabajar hacia la independencia financiera e invertir en usted mismo, es posible que usted tenga espíritu emprendedor. Sin embargo, puede enfrentarse a un verdadero desafío cuando decida lanzar su emprendimiento, y abandonar su trabajo diario. En esta charla encontrará los consejos claves para iniciar su negocio con éxito. Un viaje de mil kilómetros comienza con un solo paso.

Marina De Giobbi [VisualMarketing.com.ar - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Entender para poder emprender*.

205. LA PERMEABILIDAD DEL DISEÑO: EL DISEÑADOR INDUSTRIAL EMPRENDEDOR COMO AGENTE DE INTEGRACIÓN DE DISCIPLINAS Y SABERES (Trabajos Finales de Carrera)

El trabajo propone adaptaciones de los conceptos de dispositivo, contemporaneidad y discurso provenientes de las Ciencias Sociales y la Estética, para visibilizar las singularidades tiempo-espaciales de nuestro país, y generar categorías propias para pensar futuros emprendimientos basados en diseño.

Enrique D'Amico [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Entender para poder emprender*.

206. ARTE Y ÉXITO (Conferencia)

Los pasos a seguir al momento de llevar a cabo un proyecto artístico de manera exitosa, es por ello que se enumera cada uno de ellos desarrollándolos con claridad, para luego pasar a una segunda etapa en la cual se aplicarán estos conceptos a un ejemplo claro y concreto.

Valeria Giovannetti [Artista independiente - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Entender para poder emprender*.

207. #ACTUDCIRCO (Mi Primera Conferencia)

Guía creativa para emprender en tiempo modernos, contada a través de experiencias. Cómo bajar ideas a la realidad. Optimización del tiempo y recursos, autoboiocot y zona de confort. Identidad & metodo-

logía del trabajo: desarrollo del pensar, decir y hacer. Beneficios de la cooperación y trabajo en equipo.

Juan Manuel Gorjon, Carla Capaccioni [Circo diseños - Argentina]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Entender para poder emprender*.

208. COMO TE VEN TE TRATAN, SI TE VEN BIEN

¡TE CONTRATAN! (Conferencia)

Hoy más que nunca nuestra imagen está expuesta digitalmente, y en la medida en que podamos potenciarla, comunicaremos mejor quienes somos, qué hacemos, y cómo nos diferenciamos.

Noelia Liñeiro [Noeh Liñeiro - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *El diseño es negocio: identidad, presupuesto y ventas*.

209. DISEÑA TU MARCA PERSONAL EN 3 PASOS (Taller)

Una actividad para que puedan los asistentes definir su Marca: Interna/ Externa y Solidaria Difundir por que es esencial Distinguirse para no Extinguirse y conceptos de Marca Personal.

Claudia Lombardi [Universidad de Palermo - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *El diseño es negocio: identidad, presupuesto y ventas*.

210. ABC PARA EL REGISTRO DE MARCAS (Conferencia)

Si estás desarrollando tu marca o trabajás creándolas para otros, sabés el esfuerzo, tiempo y dinero que implica su construcción y posicionamiento. Conocé cómo respaldar legalmente esa inversión a través del Registro de Marcas; para hacerlo vos mismo, contratar un agente o asesorar a tus clientes.

Mariela Luppino, Mariana Magliola [puntoAD - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Entender para poder emprender*.

211. 3 PASOS PARA CREAR UN EMPRENDIMIENTO DE DISEÑO (Conferencia)

La mejor manera de llevar a cabo una tarea tan importante como la de desarrollar un proyecto y lanzarlo, es dando pequeños pasos que nos acerquen a la meta principal. Los 3 pasos más importantes para que puedas iniciar tu emprendimiento de diseño.

Sebastián D. Molina [Molina Diseño - Argentina]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Entender para poder emprender*.

212. CÓMO HACER UN CV Y UN PORTFOLIO DE DISEÑO

EFFECTIVOS (Conferencia)

El CV es una herramienta para "vendernos" como la mejor opción para un puesto de trabajo. Por eso te voy a enseñar cómo deben ser tu CV y Portfolio para que cumpla con dicho propósito.

Sebastián D. Molina [Molina Diseño - Argentina]

213. TÉCNICAS DE VENTA PARA DISEÑADORES (Conferencia)

El 99% de los diseñadores fallamos a la hora de querer vender nuestros servicios o productos. Repaso de las mejores técnicas para vender online y offline.

Sebastián D. Molina [Molina Diseño - Argentina]

214. DISTANCIAS ENTRE LA EDUCACIÓN Y LA VIDA

PROFESIONAL (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Existe una brecha entre el ámbito educativo y el profesional. Para que esta diferencia no impacte en nuestra vida laboral debemos repensar el perfil profesional para luego comprender cuáles son los contenidos imperiosos que deben ser parte de la capacitación del diseñador. Este conflicto nace de comprender que un porcentaje mayoritario de quienes estudian diseño proyectan su vida laboral como profesionales independientes.

Jorge Piazza [redargenta - Argentina]

215. ANÁLISIS METÓDICO DE LOS MÉTODOS PARA PRESUPUESTAR DISEÑO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

El texto tiene como objetivo desmenuzar el conflictivo tema del presupuesto, visto de manera metódica, entendiendo que es imperioso que la tarea de adjudicarle valor a nuestros servicios responda a criterios claros. Los presupuestos de diseño no responder a variables antojadizas, sino que surgen de comprender sus componentes, que son concretos y analizables.

Jorge Piazza [redargenta - Argentina]

216. BIENESTAR FINANCIERO (Taller)

Reconocer cómo funciona el dinero, las emociones ligadas a éste para poder tomar decisiones financieras acertadas. Poder entender la importancia de la planificación financiera y cómo llevarla a cabo. Estar al tanto de las herramientas para el control de la economía.

Verónica Pulis, Ricardo Schia [Priority Group - Consultora Integral de Finanzas de la Agencia Sincronicidad - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *El diseño es negocio: identidad, presupuesto y ventas*.

217. VIDEO CV PARA GANAR CLIENTES O CONSEGUIR

TRABAJO EN LINKEDIN (Conferencia)

Si sabés que necesitás destacarte para que tus futuros clientes o empleadores te descubran, ¿qué estás esperando para hacer un Video CV ganador? Aquí te enseño cómo hacer el tuyo y, además, qué tenés que decir para lograr que te llamen y qué hacer para que tus contactos te ayuden a difundirlo.

Mariana Quesada [La marca soy yo - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *El diseño es negocio: identidad, presupuesto y ventas*.

218. CÓMO PRESUPUESTAR Y NEGOCIAR SERVICIOS DE DISEÑO (Conferencia)

¿Cómo puedo elaborar un presupuesto de honorarios de profesionales del diseño? ¿Cómo lograr que mi presupuesto sea considerado? ¿Cómo negociar mis honorarios profesionales y no morir en el intento? ¿Cómo lograr la aceptación de una propuesta efectiva? ¿Cómo trabajar con otros profesionales?

Karina Riesgo [Administración Creativa - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *El diseño es negocio: identidad, presupuesto y ventas.*

219. THINKING PARA CREATIVOS Y DISEÑADORES (Conferencia)

El mundo de los negocios está hablando de Diseño, Creatividad, Innovación y Disrupción. Los líderes empresariales aprendieron "Design Thinking" e invierten en diseño porque entienden que impacta positivamente en los negocios. Es tiempo de que Creativos y Diseñadores aprendan "Business Thinking" como si se tratase de un nuevo idioma, cuyo vocabulario será el primer paso para desarrollar la inteligencia comercial. Para poder conectarse desde otra perspectiva, ser relevantes, impactar, influir en la toma de decisiones y subir al próximo nivel.

Silvina Rodriguez Picaro [SRP Communication Brand Design - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Entender para poder emprender.*

220. PRINCIPALES TIPS SOBRE LA GESTIÓN FINANCIERA Y ADMINISTRATIVA (Conferencia)

Los principales aspectos financieros, de gestión e impositivos que hay que considerar para empezar un negocio: cómo fijamos nuestros precios, qué impuestos tendremos que pagar, cómo nos podemos financiar y otros tips para que las bases de tu negocio sean sólidas.

Luis Guido Saldaña [Fixfi - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *El diseño es negocio: identidad, presupuesto y ventas.*

221. LA IMPORTANCIA DE CONOCER AL MERCADO PARA LA CREACIÓN DE TU MARCA Y EL CRECIMIENTO DE TU NEGOCIO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

¿Por qué mi marca no tiene el impacto deseado si tengo un gran producto? la respuesta es simple, puede que conozcas el punto de partida y a dónde quieres llegar, pero si no conoces los atajos y obstáculos del camino, y sobre todo, a tu cliente, no tendrás un mapa de ruta contundente que te ayude a alcanzar tus objetivos de negocio.

Seiji Takahashi [Diseño Dos Asociados - México]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Entender para poder emprender.*

222. LA PLANIFICACIÓN EXITOSA EN EL DISEÑO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

El valor y la importancia de ordenarse en la actividad profesional para

poder comercializar de manera efectiva. Para lograr el objetivo la planificación estratégica permite disponer de manera inteligente de los recursos.

Patricia Torres [Universidad de Palermo - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *El diseño es negocio: identidad, presupuesto y ventas.*

223. 5 PASOS PARA EMPRENDER, EXPERIENCIA DAM (Conferencia)

Basadas en nuestra propia experiencia como emprendedoras, queremos compartirlas 5 pasos básicos y fundamentales para plantearse y tener en cuenta a la hora de emprender. El camino emprendedor es sinuoso, esta guía pretende ayudarlos a hacer de ese camino lo más recto y eficaz posible. Esperamos motivarlos para que se animen y lleguen a cabo eso que tanto les apasiona y quieren compartirle al mundo.

Mariana Travella, Catalina Gonzalez Moras [Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Entender para poder emprender.*

224. EMPRENDER EN MODA: DESDE EL INICIO HASTA TU PRIMERA VENTA (Taller)

Encontrar tu propia visión dentro del ámbito en el que querés desarrollarte, es la fortaleza con la que entras competir en el mercado. Respondiendo las preguntas adecuadas, llegarás a descubrir tu cliente ideal y el universo conceptual de la marca que te ayudará a captarlo y fidelizarlo.

Rocio Turk [Rocio de Dios - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Entender para poder emprender.*

32 CONTENIDOS DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

225. DISEÑO E INNOVACIÓN: ¿QUIÉN INCITA A QUIÉN? (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Parece legítimo preguntarse si el diseño provoca la innovación, o la innovación es el resultado de una expresión de diseño. El desafío para el diseño se centra en evidenciar que su relación con la innovación conmueve e incita cuando es aplicado a una solución auténtica imaginada para las personas.

Oscar Acuña [Secretario Académico Escuela de Diseño Universidad de Valparaíso - Chile]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Investigar sobre diseño: temáticas, experiencias y métodos.*

226. LA PLAZA DE MERCADO: CRISOL CULTURAL EN EL CONTINENTE AMERICANO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

En el continente americano, los mercados populares se convierten en espacios de conservación, donde diversas identidades se definen a través del encuentro de las culturas europea, africana y prehispánica,

migraciones, mestizaje y otros fenómenos, materializados a través de productos y artefactos.

Rafael Ángel Bravo [Grupo de Investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR - Colombia]

227. ARTEFACTOS UTILITARIOS, MÁS ALLÁ DE LA ESTÉTICA Y LA EFICIENCIA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Más allá de la estética y la funcionalidad, existe una gran diversidad en cuanto a cómo el ser humano valora y se conecta con sus artefactos cotidianos; se busca a través de esta propuesta, analizar estas relaciones, desde la funcionalidad, su carácter simbólico, tradicional, espiritual y cultural.

Rafael Ángel Bravo [Grupo de Investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño AUNAR - Colombia]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Investigar sobre diseño: temáticas, experiencias y métodos.*

228. EL RETRATO INTERVENIDO EN LA GRÁFICA CALLEJERA COMO RESISTENCIA POLÍTICA. EL CASO DEL ESTALLIDO SOCIAL DE SANTIAGO DE CHILE DE 2019 (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Este ensayo reflexiona sobre el uso de intervenciones gráficas a retratos de personajes políticos en la vía pública como forma de protesta política. El análisis se centra en aspectos visuales y semióticos, y toma el caso de los retratos intervenidos del presidente chileno, Sebastián Piñera, durante las primeras dos semanas del Estallido Social de Santiago de octubre de 2019.

Sebastián Aravena [Universidad de Chile - Chile]

229. COVIDIANIDAD VS. CREATIVIDAD. COMUNICACIÓN EN TIEMPO DE INCERTIDUMBRE (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Identificar y analizar las nuevas estrategias de comunicación gráfica y audiovisual a nivel comercial, institucional, social y medioambiental principalmente, que están relacionadas con la situación actual de los mercados y el cambio en el comportamiento de los consumidores y usuarios, que han sido afectados en gran medida por la situación social, económica, política y de salud en la población mundial.

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

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Diseñar y comunicar en tiempos de pandemia.*

230. CARACTERIZACIÓN DEL SECTOR DE DISEÑO DENTRO DE LAS INDUSTRIAS CREATIVAS EN SAN JUAN DE PASTO (Trabajos Finales de Carrera)

Este proyecto de investigación se centró en realizar el desarrollo de una caracterización dentro del sector de diseño en la ciudad de Pasto, tomando como población objetivo diseñadores gráficos, industriales y de modas que tengan emprendimientos locales. Con este proyecto de

investigación buscamos exponer de una manera clara y adecuada las características tanto de los directivos como la organización y función de los emprendimientos.

Angela Manuela Botina Maya, Valentina Lara Paz [Universidad de Nariño - Colombia]

231. COMUNICACIÓN, PRAXEOLOGÍA Y RESPONSABILIDAD SOCIAL: ESCENARIO PARA EL COMUNICADOR ESTRATEGA (Trabajos Finales de Carrera)

Los comunicadores sociales tienen la capacidad de incidir en la transformación social con un sentido crítico, ético y responsable desde su actividad profesional teniendo en cuenta el desempeño desde una de las áreas de trabajo "estratega en comunicación".

Daniel Eduardo Cardozo Rubiano [Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO - Colombia]

232. DISEÑO UNIVERSAL, UN ENFOQUE NECESARIO EN EL DISEÑO DE INFORMACIÓN (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

El Diseño universal es un enfoque de diseño que considera la diversidad de capacidades de las personas para disminuir las barreras que originan la discapacidad, sus principios son una guía para este propósito y los diseñadores deben tener la iniciativa de aplicarlos en su labor. En el diseño de información, incorporar sistemas de comunicación accesibles, facilita la inteligibilidad de los espacios y artefactos a las personas con discapacidad.

Javier E. Chacón Q. [Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Investigar sobre diseño: temáticas, experiencias y métodos.*

233. O DESENHO NA TRAJETÓRIA E NO TEATRO DE ROBERT WILSON (Trabajos Finales de Carrera)

Este trabalho tem como objetivo traçar um panorama sobre o papel do desenho na trajetória pessoal e no teatro de Robert Wilson, passando rapidamente por seus fins terapêuticos na infância até o seu uso como método de criação e linguagem.

Adriana Corrêa [Universidade de São Paulo - Brasil]

234. ANTROPOGRAFIAS SUBVERSIVAS: EM BUSCA DA PESQUISA DESENHADA (Trabajos Finales de Carrera)

Esta pesquisa visa construir fundamentos imagéticos e teóricos sobre o uso do desenho como produção do conhecimento e um método capaz de potencializar a argumentação na elaboração do pensamento científico. Desenhar como método é assumir o desafio de romper com os limites das palavras.

Katianne de Sousa Almeida [Assembleia Legislativa do Estado de Goiás - Brasil]

235. EX-LÍBRIS: CULTURA VISUAL E MEMÓRIA (Trabajos Finales de Carrera)

O ex-libris, registro de propriedade visa identificar titulares de livros a partir de signos visuais, plásticos e linguísticos. Esse artefato gráfico pode contribuir para a construção da memória a partir do que produz tecnicamente e veicula em narrativas visuais e textuais e, para isso, precisa ser identificado. O objetivo desse trabalho é apresentar ex-libris que pertencem à coleção do acervo raro da Bibliotheca Rio-Grandense, Brasil.

Márcia Della Flora Cortes, João Fernando Igansi Nunes,

Natalia Vanessa Ramírez [Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha - Brasil]

236. DEL CONSUMISMO AL LIMITARISMO: LA METAMORFOSIS SOCIAL Y SOSTENIBLE DEL VESTIDO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

La transformación del sistema de la moda aceleró su curso frente a la pandemia del 2020. La nueva realidad económica y social genera nuevos hábitos de consumo que abandonan el consumismo e implanta el limitarismo. La metamorfosis social de la moda genera nuevos vestidos y códigos socio-sostenibles.

Taíña Escobar [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseñar y comunicar en tiempos de pandemia*.

237. CIEN AÑOS DE LA ESCUELAS BAUHAUS Y LA ARGENTINA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Homenaje a la Escuela Bauhaus (1919-2019) y a sus continuadores en la Argentina.

Ileana Andrea Gómez Gavinoser [Emac Carrera de Formación del Escritor - Argentina]

238. LA EVALUACIÓN DEL DISEÑO EN TIEMPOS DE COVID-19 (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

El Design X, "basado en la evidencia para abordar muchos de los problemas complejos y graves que enfrenta el mundo de hoy", como la pandemia por el Covid-19, revela la necesidad de analizar los factores que influyen en el ejercicio diseñístico, en estrategias para informar, sensibilizar o persuadir sobre aspectos que implican el bienestar de las personas. En este marco, se exploran antecedentes teóricos de la evaluación heurística en diseño, para entender la responsabilidad de los diseñadores con los usuarios en función del objetivo propuesto, y provocar la validación los procesos que lleven a evitar los errores más comunes.

Nidia Raquel Gualdrón Cantor [Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseñar y comunicar en tiempos de pandemia*

239. YOUTUBE: HERRAMIENTA DE DOCUMENTACIÓN PARA EJERCICIOS DE DISEÑO BIOINSPIRADO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

En Diseño Bioinspirado la calidad de las fuentes de información para conocer el ser vivo a estudio es crítica. Una aproximación con videos de YouTube sirve al alumno para iniciar sus búsquedas, comenzar a entender el principio biológico que se pone a estudio y usar palabras clave en otras búsquedas.

López Forniés Ignacio [Universidad de Zaragoza - España]

240. SEVERAL MODERN AND POST-MODERN THEORYS THAT INFLUENCED AESTHETIC IDEA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Modernism only criticized the social crisis at that time and did not deny the essential reality of human at all. Modernism appeared in the West at the late modern era and in Vietnam at its early modern era.

Vinh Le Long [Van Lang University - Vietnam]

241. COLECCIONISMO BAUHAUS: 100 AÑOS DE INFLUENCIAS QUE CONFLUYEN EN EL FLUJO CREATIVO GENERADOR DE TENDENCIA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Analizar el arco del tiempo entre 1900 a 1940, con la oportunidad de la celebración de un siglo de la BAUHAUS, y apreciar desde la visión particular de la muestra propuesta por el Museo de Arte de Piriápolis, las piezas más relevantes que conforman la representación de esos años de grandes flujos creativos, cultivo de tendencias, en medio de un caos contrapuesto de tensiones y búsquedas, nacidas desde las incógnitas del saber el por qué y el cómo, y entender así como surge la diáspora que quiebra con lo conocido para valorar la experiencia que conlleva a seguir investigando en la búsqueda de horizontes sucesivos que nos nutren de conocimiento cuando valoramos el patrimonio y nos dedicamos al coleccionismo para compartir esta vivencia como la experiencia del pasado que nos conduce a un presente de innovación y pasión por el Diseño.

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

242. ELEMENTOS DEL MÉTODO DE DISEÑO DE LE CORBUSIER (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

El método de diseño de Le Corbusier sigue una secuencia en etapas, es un desarrollo progresivo con imágenes-ideas interconectadas para generar proyectos. La propuesta define y explica esas etapas: Captura de información- Uso de la memoria- Proceso de incubación- Gestación espontánea- Dar a luz en papel.

Hernan Marchant [College of Design North Carolina State University - Chile]

243. EL DISEÑO COMO INSTRUMENTO DE DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO RELIGIOSO EN BOLIVIA: LAS MISIONES FRANCISCANAS EN EL SUDESTE

(Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

La innovación está en mostrar de modo diferente la acción evangelizadora de los Franciscanos, para ello se recurre al Diseño, como instrumento de difusión, diseñando de manera creativa los tres libros que conforman esta colección.

Josefina Leonor Matas Musso, Cecilia Mariaca [Universidad Católica Boliviana "San Pablo" - Argentina]

244. NUDE PAINTINGS IN THE EYES OF THE VIETNAMESE SOCIETY

(Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

La sociedad de Vietnam aún no ha escapado de las ordenanzas feudales. "Mujer masculina pasiva", es muy difícil mencionar la desnudez. Las pinturas desnudas en Vietnam son aún más restrictivas sobre la estética y la sensación de la belleza del cuerpo femenino. A la mayoría de la gente le gusta evacuar

Truc Son Nguyen Minh [Hong Bang International University - Vietnam]

245. DESIGN EMOCIONAL PARTICIPATIVO NA INDUSTRIA 4.0

(Trabajos Finales de Carrera)

A importancia de compreender as reais necessidades dos usuarios (medos e anseios) e as limitações/potencialidades dos meios de produção da indústria 4.0. A customização como diferencial na experiência do Usuário, estudo de caso: Próteses de Membros Inferiores.

Rodolfo Nucci Porsani [Universidade Estadual Julio de Mesquita Filho Unesp - Brasil]

246. LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE GARDNER

TRADUCIDAS AL DISEÑO INTERIOR EDUCATIVO (Trabajos Finales de Carrera)

Este proyecto de graduación propone la traducción de la metodología educativa de las Ocho Inteligencias Múltiples de Howard Gardner al campo del diseño de espacios interiores educativos; mediante características espaciales lúdicas, inclusivas e interactivas para optimizar un aprendizaje autodidacta.

María Cristina Pintado Loyola, María Angelica Rosales Cisneros [Universidad del Azuay - Ecuador]

247. ¿QUÉ ES EL DISEÑO? ¿HAY UN DISEÑO ARGENTINO?

(Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Una reflexión alrededor de estos interrogantes. Los orígenes del Diseño en Latinoamérica y la relación entre la práctica y la teoría del Diseño.

Mariana Pittaluga [Editorial Jusbaies - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Investigar sobre diseño: temáticas, experiencias y métodos*

248. A ERGONOMIA INFORMACIONAL NO DESIGN DE SINALIZAÇÃO: CONCEITOS E MÉTODOS

(Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

A importância da ergonomia informacional no design de sinalização do ambiente construído, apresentando alguns conceitos e métodos. Ressalta-se que a implementação de requisitos ergonômicos se torna crucial para a eficácia da sinalização e orientabilidade no ambiente construído.

Myrtes Raposo, Frederico Braidá [Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil]

249. BITÁCORA DE VIAJE DE UN DISEÑADOR SIN TERRITORIO

(Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Con el trabajo perfecto, fue despedido, se convierte en Freelance, y finalmente se deshace de todas sus pertenencias y cambiar su vida estable a una como nómada digital, ejerciendo diseño por alrededor de 47 países, no haciéndolo desde una oficina sino trabajando y viendo cada lugar que visitaba.

Luis Alberto Rendon Ordoñez [LARO Design Studio - Colombia]

250. ARTE Y DISEÑO DESPUÉS DEL CRYSTAL PALACE

(Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

La unidad entre arte y diseño es tal, que es esta misma la que da lugar a la crítica en contra de los objetos expuestos en dicho pabellón; el Arts and Crafts y la Bauhaus representan esta unidad. En consecuencia, hoy somos herederos de esta unión entre arte y diseño que emerge a partir del C.P.

Juan Pablo Revelo Munar [Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia]

251. REDES SOCIAIS: O DESPERTAR REFLEXIVO PARA O IDADISMO CONTRA IDOSOS

(Trabajos Finales de Carrera)

Valores sociais ainda pautados na cultura da juventude acabam acarretando no meio social uma "repulsão psicológica" por tudo que lembre decrepitude e mortalidade. Assim, todo o conhecimento do idoso, bem como suas crenças, opiniões, ideologias, anseios e habilidades, não costuma ser valorizado. Em plena era da comunicação reticular ainda é comum manifestações de ideias ultrapassadas sobre a velhice que insistem em habitar o imaginário popular.

César Augusto Sampaio [Mida Publicidade - Brasil]

252. LA CRÍTICA DE LOS DISEÑADORES MEXICANOS FRENTE AL PLAGIO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA INDÍGENA:

AMBIGÜEDAD QUE REFUERZA EL RACISMO DEL PAÍS (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Exposición de tres hallazgos clave para comprender la construcción del concepto del plagio en México: aspiración a la blanquitud, invalidación por el discurso nacionalista y el riesgo del comercio justo para enmascarar la explotación.

Sitalin Sánchez [Diseño Dos Asociados - México]

253. UM PROTODESIGN NAS AQUARELAS DE JEAN-BAPTISTE DEBRET (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Debret revelou o Brasil através da pintura. Em seus traços há representações do cotidiano africano, paisagens, festas e rituais, onde encontramos indícios de um protodesign, ideia, intenção e produto, além do ser design. Essa narrativa é construída a partir de suas telas de onde apontamos a gênese do design brasileiro.

Anderson Silva, Rosemary Rodrigues, Ana Carolina Sarmento [Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Brasil]

254. DESIGN ATIVISTA: AS ARTES DE PROTESTO NO CENÁRIO POLÍTICO BRASILEIRO (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

A inovação social tem um papel importantíssimo no futuro da humanidade, reeducando a sociedade a rever seus valores de bem-estar social, que, atualmente, está estritamente relacionado ao consumo. As comunidades criativas são iniciativas regionais, que aplicam recursos disponíveis, para resolver problemas cotidianos, é por meio dessas comunidades que a inovação social acontece. E o design com seu caráter multidisciplinar, detentor dos conhecimentos de metodologias de projeto, valores sociais e seu alicerce ligado a criatividade e coletividade, o fazem uma profissão necessária nesse período de transição mundial. Nesse contexto, o presente estudo tem por objetivo realizar um levantamento bibliográfico sobre os temas relacionados a inovação social e ao design como agente integrador.

Catarina Souza, Gláucia Carneiro [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

255. PERCEPCIÓN Y SENSACIÓN EN EL ESPACIO FÍSICO

(Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Esta investigación busca reflexionar acerca de la influencia del ambiente en el estado emocional y comportamental. Partiendo de las neurociencias y la arquitectura se encuentran bases para comprender y mejorar la experiencia del ser humano dentro del espacio físico.

Daniela Tobon [Independiente - Colombia]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Investigar sobre diseño: temáticas, experiencias y métodos.*

256. PERCEPCIÓN DE LOS DISEÑADORES CORDOBESES RESPECTO AL CONSUMO Y AL SECTOR DEL DISEÑO

POST-PANDEMIA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Identificar la percepción de los diseñadores cordobeses acerca de los efectos de la pandemia COVID-19 en el consumo de diseño poniendo de manifiesto la importancia de preguntarse por el desarrollo del sector, no sólo en términos económicos, sino también sociales y ambientales.

Agostina Martino, Ana Maria Cubeiro Rodríguez, Natsue Kiyama [Universidad Siglo 21 - Argentina]

37 CONTENIDOS DE SUSTENTABILIDAD Y DISEÑO SOCIAL

257. ECOS (Trabajos Finales de Carrera)

Se aborda la sostenibilidad vista desde la industria de la moda, para así identificar las causas y consecuencias de su contaminación y cómo el consumo local podría representar una solución. Busca impactar de manera positiva toda la cadena, educando tanto a consumidores como a productores.

Valentina Agudelo [No aplica - Colombia]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Sustentabilidad: ideas y procesos para un planeta mejor.*

258. EL DISEÑO COMO HERRAMIENTA PARA NUEVAS FORMAS DE CONVIVENCIA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

En el Perú se han implementado medidas de prevención en salud debido a la pandemia. Los mercados como centro de abastecimiento se han adaptado a nuevas configuraciones de organización espacial para evitar los contagios utilizando el diseño participativo como herramienta de concientización.

Reny Aguirre [ASYPE - Perú]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Diseñar y comunicar en tiempos de pandemia.*

259. DISEÑO Y DESARROLLO SOSTENIBLE (Conferencia)

Cómo diseñar y no morir en el intento Oportunidades y aportes de valor desde el sector incorporando la Economía Circular

Elda E. Almeida [Triness - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Sustentabilidad: ideas y procesos para un planeta mejor.*

260. PROHIBIDO OLVIDAR: LOS ESPACIOS DEDICADOS A LA MEMORIA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

El propósito de esta observación es comparar dos lugares que sirven como altar y monumento en dos tragedias totalmente distintas: El ESMA, ahora Espacio, Memoria y Derechos Humanos y Cromañón en Once. ¿Qué tienen en común estos dos espacios como guardianes de la memoria colectiva?

Azucena Baeza [freelance - México]

261. REINVENTARSE. CASO REAL DE CÓMO TRANSFORMAR UNA MARCA DE MODA EN UN NEGOCIO DE DISEÑO SUSTENTABLE (Conferencia)

La "Fracking Design" una marca de accesorios de Lujo realizado con residuos de bolsones plásticos que descartan las Petroleras en Vaca Muerta. Un producto de triple impacto. Una Conferencia desde la experiencia personal y el vuelco de 180 grados de nuestra Marca Basilotta. Un cambio de Paradigma.

Ornella Basilotta, Carla Basilotta, Mora Basilotta

[Basilotta - Argentina]

Estas expositoras participaron en la comisión en vivo:

Sustentabilidad: ideas y procesos para un planeta mejor.

262. PIZZA: CALENDARIO DE ACTIVIDADES DIARIAS (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Pizza es un calendario de actividades diarias y como objeto de aprendizaje permite en la medida de lo posible ayudar a lograr la independencia personal de sus usuarios a través de la asociación textura textil - objeto real - actividad.

Lervin Benítez Álvarez [Universidad Autónoma de Querétaro - México]

263. A EXPERIÊNCIA DE UM PERCURSO: DIFUSÃO CULTURAL NA COLÔNIA Z3 (Trabajos Finales de Carrera)

Dada a poética do território Colônia de Pescadores Z3, atribui-se a construção do direito ao desenvolvimento dessa população resultado dos processos de democratização cultural e do papel social que dela emerge. O trabalho busca coloca-los como autores, leitores e produtores da sua produção cultural.

Giuliana Bertinetti [Ilustras - Brasil]

264. TALLER DE MODA INCLUSIVA: CÓMO HACER UNA PRENDA PARA PERSONAS CON DISCAPACIDADES? (Taller)

La moda inclusiva es una manifestación para romper el patrón social y comercial de la moda. Podrán aprender sobre moda inclusiva, con pequeñas y sencillas modificaciones.

Mariana Luisa Schaeffer Brilhante, Tatiana Teixeira Silveira [Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil]

265. MODA INCLUSIVA: CÓMO HACER UNA PRENDA PARA PERSONAS CON DISCAPACIDADES? (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

La adaptación de vestuario para personas con discapacidad. La moda inclusiva es una manifestación para romper el patrón social y comercial de la moda.

Mariana Luisa Schaeffer Brilhante [Universidade do Estado de Santa Catarina - Brasil]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida.*

266. BIOTEXTILES (Presentaciones de Agencias y Estudios / Portfolios Jóvenes Profesionales)

La propuesta plantea el cultivo de biotextiles de origen bacteriano, abordando los conceptos de Slowfashion y zero waste. Se re-configura el sistema actual de producción con materiales que "crecen" y evidencian las desfavorables consecuencias de la industria actual.

Emilce Cesarini [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Sustentabilidad: ideas y procesos para un planeta mejor.*

267. CERCANOS: DISEÑO DE PRODUCTO PARA REGULACIÓN EMOCIONAL EN ADULTOS MAYORES (Trabajos Finales de Carrera)

Proyecto que busca promover emociones positivas a través del fortalecimiento de los lazos afectivos en la población mayor.

Manuel Cortes, Camila Fernanda Lagos Arellano [Colombia]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida.*

268. MÁS VIHDA (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto)

Más VIHDA es un proyecto sobre educación sexual no convencional más específicamente sobre prevención de VIH en Colombia. El producto es una instalación de 5 módulos los cuales el usuario de población vulnerable (personas trans y hombres que tienen sexo con hombres) recorre para aprender.

Miyerlandi Cristancho Fajardo [Colombia]

269. DESIGN APLICADO AO VOLUNTARIADO: UMA FORMA DE HUMANIZACAO (Presentaciones de Agencias y Estudios / Portfolios Jóvenes Profesionales)

A humanização compreende o processo constante de civilizar-se; dessa forma, o voluntariado alinhado ao Design, potencializam esse processo. Esse artigo trata-se de uma pesquisa de Iniciação Científica desenvolvida com universitários e idosos, abraçando as relações intergeracionais.

Ana Harumi Grota Suzuki [Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Brasil]

270. DISEÑO DE MATERIALES PARA TERAPIA OCUPACIONAL (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

El objetivo de esta ponencia es reflexionar sobre el aporte de las estrategias del Design thinking en el proceso creativo, coherente y resolutorio de materiales para terapia ocupacional. Se analiza cómo la intervención del diseño industrial en la fabricación o adaptación de estos objetos optimiza notablemente la experiencia de uso de pacientes y profesionales que los/as acompañan. Diseño de materiales para terapia ocupacional

Romina Belén Guerrero [CIC / UNMdP - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida.*

271. PROCESO DE DISEÑO: BLOQUE DE SUELO CEMENTO CON ADICIÓN DE CHAMOTA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

El uso de productos desarrollados con materiales de suelo cemento y residuos de demolición se convierten en una gran alternativa para la configuración de bloques comprimidos de forma manual para ello se determinaron unos criterios en cuanto a literatura científica y normativa técnica Colombiana de Construcción para los parámetros del diseño, todo esto con el propósito de generar nuevas alternativas

materiales y constructivas fortaleciendo el desarrollo sostenible de las construcciones en tierra

Lina Hernández Díaz, Anderson Lopez [Colombia]

272. VIHSIBLES (Trabajos Finales de Carrera)

Rediseño integral del servicio de testeo rápido de VIH en la Ciudad de Buenos Aires. Este trabajo surgió con el objetivo de disminuir la tasa de detección tardía, por lo que nos enfocamos en hacer visible una problemática de salud pública y a la vez crear un espacio seguro y de contención.

Lucila Leone [Globant - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida.*

273. IMPACT OF THE IPAD DIGITAL CONTENT ON PRE-SCHOOL TO FOSTER LITERACY LEARNING (Ensayos, Reflexiones y

Desarrollos Temáticos)

The purpose of this study is to figure out the effects of Visual design of words and digital storytelling on children's language memory ability and representation ability. This study was conducted from April to May, 2020 with 40 five-year-old children in a kindergartens in Kunming, China.

Xuan luo [Dept. of Environmental Design, Kunming University of Science and Technology - China]

274. VERTICAL: BIPEDESTADOR (Trabajos Finales de Carrera)

Vertical es un bipedestador de tipología de silla articulada para poner en posición bípeda a pacientes con movilidad reducida. Está pensado para el uso en instituciones de fisioterapia, y de rehabilitación psicofísica; y su diseño está centrado en mejorar la calidad de vida del paciente y optimizar el trabajo del terapeuta ocupacional.

Agustina Mc Lean [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

275. RECONOCIMIENTO DE LA CULTURA MATERIAL EN LA COMUNIDAD INDÍGENA AWA- KWAIKER (Trabajos Finales de Carrera)

Este proyecto pretende aportar a interiorizar el conocimiento y visibilización de la cultura material Awa Kwaiker en Nariño con el fin de entender su realidad cotidiana, a través de sus actividades productivas como el uso de materiales, objetos y procesos.

Alba Gabriela Moreano Urresty [Universidad de Nariño - Colombia]

276. SOCIAL DESIGN IS THE MOST IMPORTANTE OBJECTIVE IN DESIGN TRAINING (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

El "diseño del servicio" mejora la vida. La capacitación en diseño moderno requiere atención e inversión intensiva en esta área. El diseño del servicio es muy importante para los países con economías en desarrollo. Corea ha tenido mucho éxito y Vietnam está aprendiendo a tomar la dirección correcta

Dac Thai Nguyen [VanLang University - Vietnam]

277. IDEAS: APLICANDO DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD SOSTENIBLE Y SUSTENTABLE EN FAVOR DEL CUIDADO AMBIENTAL (Mi Primera Conferencia)

Los comunicadores podemos incidir en los requerimientos de los clientes hacia sus consumidores creando una conciencia ecológica, ya sea que esta dependa de una cultura o educación por parte del cliente. Sin embargo, la lucha de ser más responsables con el ambiente debe estar en constante empuje hacia los clientes ya que el momento de ayudar a nuestro planeta ha llegado y tenemos que hacerlo.

Rabbí Nieto Paladines [Nativo Yachay Creative - Ecuador]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Sustentabilidad: ideas y procesos para un planeta mejor.*

278. SISTEMA DIGITAL PARA LA SALUD PÚBLICA - RED INTEGRAL DE MASTOLOGÍA (Conferencia)

Redimas - Red Integral de Mastología. El primer módulo de especialidad para el sistema virtual vigente de Salud Pública de la Ciudad de Buenos Aires, SIGEHOS. Se desarrollaron plataformas digitales tanto para los pacientes como para los profesionales de la salud.

Sabrina Nuñez, Federico Farfaglia, Javier Segal

[En búsqueda - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida.*

279. ERGONOMÍA Y USABILIDAD: PRINCIPIOS BASES DEL DISEÑO (Taller)

Referencias de Diseños Accesibles y al principio de Usabilidad para y ante Diversidad Funcional (Discapacidad) abarcando: giros angulares, semántica y pragmáticas, ubicuidades gráficas, tipografías, contrastes, apoyos icono/pictográficos. TEL, TEA, CAA, Dislexia, Ciegos, Sordos.

Julio Manuel Pereyra [Caminos de Tiza - Uruguay]

280. EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN. DESARROLLO DE BIOMATERIALES EN INTERACTIVOS19 SILO, BRASIL (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Silo es una organización dedicada a acoger y difundir proyectos culturales. En 2019 trabajamos el proyecto de biofabricación de materiales, el cual se trabajó en forma interdisciplinar con 8 personas. Consistió en el testeo y desarrollo de nuevos biomateriales a partir de Micelio de hongos Y Kombucha.

Camila Picco [Mi3D lab - Argentina]

281. EL DISEÑO EN LA ESCUELA PARA UN CONSUMO ECONÓMICO RESPONSABLE (Conferencia)

El involucrar al diseño con la niñez, es la oportunidad de fundamentar criterios de consumo económico responsable en la sociedad, es aportar a la reflexión y a la práctica de nuevas pedagogías, incentiva la imaginación de los nuevos profesionales.

Jean Paul Pico Hernández [Uniminuto - Colombia]

282. DESIGN SOCIAL E BIOTECNOLOGIA AMBIENTAL: PESQUISA PARA INOVAÇÕES SOCIAIS EM MOITA REDONDA, UMA COMUNIDADE ARTESÃ DO CEARÁ (Trabajos Finales de Carrera)

Um projeto para sustentabilidade que pretende solucionar a perda da tradição, ocasionada pela escassez do material utilizado para fazer grafismos nas peças de barro, através da prospecção da biodiversidade local, a fim de emergir um empoderamento comunitário utilizando-se do Design Social.

Adson Queiroz [Não - Brasil]

283. ESPACIOS DE CREACIÓN PARA LA SUPERACIÓN DEL CONFLICTO: CONVIVENCIA EN PAZ (Conferencia)

Reflexión sobre la capacidad de las narrativas visuales para identificar los factores que generan conflicto y afectan las relaciones en la Comunidad del Barrio Antonia Santos en la ciudad de Tunja y a su vez la oportunidad de estas para plantear una posible solución y se promueva el cambio social.

Nancy Quiroga, Javier Gonzalo Pinzón Rodríguez [Universidad de Boyacá - Colombia]

284. TEJIDO DE CHAQUIRA COMO TÉCNICA DE PRESERVACIÓN DE MEMORIA POR LA MUJER INDÍGENA WOUNAAN (Trabajos Finales de Carrera)

La técnica del tejido de chaquiras se ha convertido en una fórmula de fortalecimiento de identidad y cultura de la comunidad indígena Wounaan desplazada por el conflicto armado, además de representar su único medio para combatir la pobreza.

Ana María Rey [Mochileros X Colombia - Colombia]

285. MODA SOSTENIBLE INSPIRADA EN LA NATURALEZA (Mi Primera Conferencia)

Esta Video Conferencia es una reflexión acerca de La Moda Sostenible y su importancia, la posibilidad de la creación de textiles tomando como inspiración la Naturaleza, la utilización de los recursos que la misma nos proporciona para la creación de indumentaria y complementos.

Guadalupe Rolón Ruiz Díaz [Universidad Autónoma de Encarnación - Paraguay]

286. SAVANT (Conferencia)

Este proyecto se enfoca en dar un apoyo en la metodología en la educación de niños/as de 6 a 10 años con TEA (Trastorno del Espectro Autista), aborda temas de fauna colombiana, geografía, números, ortografía, asociar colores, el abecedario y organizarlo de forma ordenada mientras se divierten. Para el desarrollo de este prototipo se tomó como metodología el design thinking.

María Mercedes Ruiz Toledo, Miguel Andrés Sánchez [Institución Universitaria Colegio Mayor Del Cauca - Colombia]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida.*

287. PRODUCTO MULTIMEDIA INTERACTIVO PARA LA PREVENCIÓN DE ENFERMEDADES EMERGENTES (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Se elaboró un producto interactivo comunicacional dirigido a Niños y Adolescentes. Se comprobó el impacto de una interfaz amigable, diseño y mensajes comunicacionales demostró ser un material de calidad que complementa el proceso de aprendizaje por su flexibilidad y adaptabilidad.

Yadira J. Salas Gonzalez [Instituto de Altos Estudios - Venezuela]
Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseño social: impacto positivo para la calidad de vida.*

288. EN CASA: UNA ALTERNATIVA PARA EL ENTRETENIMIENTO DE LOS NIÑOS DURANTE LA PANDEMIA (Mi Primera Conferencia)

Durante la contingencia, el estar más tiempo juntos en familia ha sido un reto que obliga a ser creativos con actividades que ayuden a la convivencia. "En casa" aparece para apoyar la convivencia familiar mediante actividades que propicien el desarrollo emocional tanto de los padres y madres como de los niños dentro de casa.

Diego Alexander Sánchez Sánchez, Natali Abdul, Itzel López, José Eduardo Rico Vega [No estoy trabajando - México]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Diseñar y comunicar en tiempos de pandemia.*

289. INOVAÇÃO SOCIAL E O PAPEL DO DESIGN COMO AGENTE INTEGRADOR (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Inovação social tem papel importantíssimo no futuro da humanidade, reeducando a sociedade para rever valores de bem-estar social, que está relacionado ao consumo. O design é multidisciplinar, detentor de metodologias de projeto e valores sociais o fazem uma profissão necessária nesse período.

Catarina Souza, Gláucia Carneiro [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

290. DISEÑO INCLUSIVO (Conferencia)

Una invitación al mundo del diseño a que ejercitemos nuestras prácticas para poder propiciar piezas gráficas, packaging, instalaciones y/o productos más inclusivos en cuestiones de equidad de géneros. Una breve descripción de la violencia simbólica y algunos ejemplos de la acentuación de estereotipos que invisibilizan y limitación a las mujeres y disidencias sexuales.

Gabriela Toledo [Argentina]

291. ESCENARIOS PARA LA RE-CREACIÓN DE EXPERIENCIAS GASTRONÓMICAS QUE FOMENTEN EL CONOCIMIENTO Y DIFUSIÓN DE SABERES Y SABORES DEL TERRITORIO COLOMBIANO (Conferencia)

Crear nuevas experiencias interactivas de re-creación y re-significación alrededor de la cocina y la comida para explorar y valorar la riqueza de la bio-diversidad natural de Colombia y el patrimonio

alimentario de sus diferentes regiones además de rescatar semillas y alimentos en vía de extinción.

Jessica Vargas [Brandex - Colombia]

292. COMPOSTERA (Mi Mejor Diseño / Producto, Packaging u Objeto) Diseño y armado/fabricación de composteras para el tratamiento in situ de los residuos domiciliarios de origen vegetal, generando luego de unos meses y gracias al proceso de compostaje (que se produce dentro de la compostera), un abono de excelente calidad.

Federico Vásquez Millán [Pura Vida Composteras - Argentina]

293. DEL FIQUE Y OTRAS HISTORIAS (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

El legado ancestral del tejido y utilización del fique para elaboración de productos utilitarios artesanales es el precedente para plantear diferentes escenarios y dinámicas para la unión entre diseño y artesanía. El diseño de productos artesanales y la apuesta por un diseño local.

Ernesto Vidal [UDI - Argentina]

12 CONTENIDOS DE BRANDING Y COMUNICACIÓN DE MARCA

294. COMO MEJORAR NUESTRAS COMUNICACIONES MEDIANTE LA PROGRAMACIÓN NEUROLINGÜÍSTICA (PNL) (Conferencia)

Mediante la Programación neurolingüística podemos programar nuestra cabeza para conseguir mejores resultados en nuestras comunicaciones y vínculos con otros.

Eugenia Casabona [Mulesoft - Argentina]

295. A EXPERIÊNCIA DO CONSUMIDOR COMO O NOVO CORAÇÃO DO MARKETING (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

O Marketing sempre se preocupou em como atrair os clientes. Antes focava suas estratégias nos 4P's. Hoje apoiado pela tecnologia da informação o marketing do século XXI tem sua centralidade na experiência do cliente, dedicando-se tempo para conhecer, analisar e construir o percurso do usuário.

Fabiana De Almeida, Priscilla dos Santos Gomes Priscilla Gomes [Docente no Centro Universitário Una - Brasil]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Comunicación de marca: branding, contenidos y emociones*.

296. EL STORYTELLING EN LA CONSTRUCCIÓN DE RELATOS PUBLICITARIOS Y DE MARCA (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Los relatos publicitarios nos rodean e influyen en lo que somos y hacemos. Por lo tanto, conocer el concepto del Storytelling y algunos de sus términos claves es vital para generar relatos de marcas que se sustenten en el tiempo, tengan notoriedad y obtengan un verdadero lugar en el mundo.

Beatriz Donayre [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Comunicación de marca: branding, contenidos y emociones*.

297. COMUNIDADES VIRTUALES: EL CASO DE LOS ARTISTAS DIGITALES (Mi Primera Conferencia)

En esta presentación explica desde el contexto de los artistas digitales los elementos que estructuran la creación de la comunidad virtual, es decir, ciberespacio, la información, los lazos débiles y la identidad colectiva; y por último, se reconoce a la visibilidad como elemento clave que potencia al artista digital para llegar al alcance y creación de las comunidades virtuales.

Griselda Jiménez Alvarez [Universidad de Sonora - México]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Comunicación de marca: branding, contenidos y emociones*

298. FRAME A FRAME. CABEZA Y CÁMARA EN LA GRABACIÓN DE CONTENIDOS PARA REDES SOCIALES (Taller)

Este taller busca resaltar la importancia del desarrollo de la historia. A partir de allí, se imaginan y bocetan distintas líneas narrativas mediante la escritura y el dibujo. Pensar en qué y cómo contar de manera personal, dejar de lado los lugares comunes y efectistas, darse tiempo y espacio para desarrollar una idea propia antes de grabar.

Diego Moscato [Rosebud Film&Post, FADU, Ministerio de Cultura y Educación de la Nación, editoriales varias - Argentina]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Comunicación de marca: branding, contenidos y emociones*

299. BRANDING EMOCIONAL. CREANDO MARCAS CON PROPÓSITO (Conferencia)

En la nueva era del branding, las marcas contemporáneas se han humanizado. El Branding Emocional ayuda a crear marcas auténticas desde el propósito, que logren conectar emocionalmente con su audiencia y a su vez quieran dejar una huella positiva en el mundo. Estas marcas, consiguen salir del capitalismo primitivo para compartir la experiencia cotidiana de las personas desde una perspectiva más humana, consolidando de este modo la relación con sus públicos desde la afectividad recíproca.

Belén Paoletti [Belén Paoletti - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Comunicación de marca: branding, contenidos y emociones*.

300. OMNISCANALIDAD (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Hablar de Omnicanalidad es, hoy en día, más común de lo que crees. Como consecuencia del desarrollo de nuevas tecnologías, la relación entre usuario y empresa ha cambiado por completo. Y, ahora más que nunca, la importancia de tener varios canales de comunicación que conecten a ambas

Marina Pazos [Kowzef SA - Kosiuko - Herencia Custom Garage-Casa Chic - Argentina]

301. UN NUEVO CONSUMIDOR PARA LOS NUEVOS TIEMPOS (Conferencia)

La conferencia analizará el nuevo perfil del consumidor a la luz de un entorno siempre novedoso, al tiempo de revisar las nuevas tendencias del consumidor de la mano de destacados especialistas del mundo publicitario latinoamericano. El análisis de ejemplos será también de la partida y permitirán explicar y aterrizar cada una de las tendencias del nuevo consumidor.

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

302. O USO DO BRIEFING COMO FERRAMENTA APLICADA PELO DESIGN - ORGANIZANDO E DIRECIONANDO O PROJETO DE MARCAS GRÁFICAS (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

A falta de levantamento de dados projetuais tem dificultado o desenvolvimento deles nos tempos atuais. O excesso de informação dificulta a definição de um briefing adequado. O presente trabalho discute a importância do briefing e possíveis adaptações para o levantamento de informações projetuais.

Joao Carlos Ricco Placido da Silva [UNESP - Brasil]

303. BRAND 2020 EL PRESENTE DE LAS MARCAS (Conferencia)

Conferencia virtual sobre branding basada en un Ensayo escrito en el año 2012 y que fue publicado en la edición 53° de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (julio 2015. Páginas 105 a 121), en el que se realiza un estudio prospectivo del escenario de las marcas en 2020.

Andrea Pol [Andrea Pol Branding Simbólico - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Comunicación de marca: branding, contenidos y emociones.*

304. CÓMO COMUNICAR EN TIEMPOS DE CRISIS (Conferencia)

El Covid19 ha puesto a prueba cada aspecto de nuestras vidas. En el ámbito profesional, ha hecho que empresas evalúen la forma en que comunican e interactúan con sus públicos. A continuación, ofrezco algunos tips y reflexiones sobre cómo comunicar en tiempos de crisis para valorizar la imagen de marca y obtener buenos resultados a largo plazo.

Laura Vaillard [Medialo Consulting - Argentina]

Esta expositora participó en la comisión en vivo: *Diseñar y comunicar en tiempos de pandemia.*

305. ¿CÓMO CREAR Y LANZAR UN MEDIO DE COMUNICACIÓN DIGITAL DE NEGOCIO? (Ensayos, Reflexiones y Desarrollos Temáticos)

Los medios de comunicación digitales de negocio se han vuelto en herramientas importantes para la toma de decisiones de gerentes y ejecutivos. Conoce cómo crear un negocio digital cómo posicionar tu marca, qué artículos tomar en cuenta para tu blog o sitio web y cómo medir a tu público.

Igor Ybáñez [Perú Retail - Perú]

Este expositor participó en la comisión en vivo: *Comunicación de marca: branding, contenidos y emociones.*

375 INSTITUCIONES EDUCATIVAS ADHERIDAS A LA RED DEL FORO DE ESCUELAS DE DISEÑO QUE ACOMPAÑARON LA SEMANA (VIRTUAL) INTERNACIONAL DE DISEÑO 2020.

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

EDITORIALES Y PUBLICACIONES QUE ACOMPAÑARON EL ENCUENTRO 2020 OFRECIENDO DESCUENTOS PARA LOS INSCRIPTOS

Ordenados alfabéticamente por Nombre y Apellido

A

Abad Darío Ponce Morales [Perú] > p. 13
Adriana Corrêa [Brasil] > p. 31
Adson Queiroz [Brasil] > p. 37
Agostina Martino [Argentina] > p. 34
Agustina Mc Lean [Argentina] > p. 36
Alba Gabriela Moreano Urresty [Colombia] > p. 36
Alceu Silva Neto [Brasil] > p. 21
Aldana Jenny [Argentina] > pp. 4, 18
Alejandra Riaño [Colombia] > p. 13
Alejandra Tovar Bastidas [Colombia] > p. 19
Alexandra Martins Vieira [Brasil] > p. 12
Ana Beatriz Pereira de Andrade [Brasil] > p. 12
Ana Carolina Sarmiento [Brasil] > p. 34
Ana Gustin Cabrera [Colombia] > p. 18
Ana Harumi Grota Suzuki [Brasil] > p. 35
Ana Maria Cubeiro Rodríguez [Argentina] > p. 34
Ana Maria Rey [Colombia] > p. 37
Ana Paula Costa [Brasil] > p. 11
Analy Marin [Ecuador] > p. 20
Anderson Lopez [Colombia] > p. 36
Anderson Silva [Brasil] > p. 34
Andrea Pol [Argentina] > pp. 6, 39
Andreina Bustillos [Venezuela] > p. 10
Andrés Gaviria [Colombia] > p. 22
Angela Manuela Botina Maya [Colombia] > p. 31
Angela Maria Mora Lara [Colombia] > p. 18
Angela N. Chinchilla Chaparro [Colombia] > pp. 4, 17
Angélica Ordóñez [Venezuela] > pp. 6, 27
Angie Catalina Urquijo Boada [Colombia] > p. 14
Arianna Saquisilí [Ecuador] > p. 23
Ariel Lanci [Argentina] > p. 12
Aylen Aviles [Argentina] > pp. 8, 10
Azucena Baeza [México] > p. 34

B . C

Beatriz Donayre [Perú] > pp. 6, 38
Beatriz Ruíz García [Cuba] > p. 19

Belén Paoletti [Argentina] > pp. 6, 38
Brayan Segura [Colombia] > p. 25
Camila Fernanda Lagos Arellano [Colombia] > p. 35
Camila Picco [Argentina] > p. 36
Camila Salinas [Ecuador] > p. 21
Camila Sánchez [Ecuador] > p. 21
Camilo Rojas [Colombia] > p. 26
Carla Basilotta [Argentina] > p. 35
Carla Capaccioni [Argentina] > p. 29
Carla Michelle Aponte [Venezuela] > pp. 5, 15
Carla Stefanne [Brasil] > p. 14
Carla Ximena Sánchez Montoya [Bolivia] > p. 20
Carlos Enrique Quiñónez Patiño [Colombia] > p. 19
Carolina Bassi de Moura [Brasil] > p. 21
Carolina Guerrero [Ecuador] > p. 22
Carolina Mucci Ferreira [Brasil] > p. 23
Carolina Nascimento Pereira [Brasil] > p. 23
Caroline Salvan Pagnan [Brasil] > p. 19
Catalina Gonzalez Moras [Argentina] > p. 30
Catalina Vera [Colombia] > p. 15
Catarina Souza [Brasil] > pp. 34, 37
Cecilia Mariaca [Argentina] > p. 33
Cecilia Miranda Campos [Bolivia] > pp. 5, 20
Cesar Augusto Cadena Cortes [Colombia] > pp. 4, 17
César Augusto Sampaio [Brasil] > p. 33
César Trujillo [Bolivia] > p. 14
Claudia Lombardi [Argentina] > pp. 7, 29
Cleiton Hipólito Alves [Brasil] > p. 9
Constanza Cifuentes Palama [Chile] > p. 22
Cristian Orlando Sabogal Falla [Colombia] > p. 22
Cristina Amalia López [Argentina] > p. 32
Cynthia Lizette Hurtado Espinosa [México] > p. 9

D . E . F

Dac Thai Nguyen [Vietnam] > p. 36
Daniel Eduardo Cardozo Rubiano [Colombia] > p. 31
Daniel Pantoja [Colombia] > p. 18
Daniel R. Pava Ramírez [Colombia] > p. 25
Daniela Coria Micol [Argentina] > p. 26
Daniela Maria Villalobos Gonzalez [Colombia] > p. 15
Daniela Tobon [Colombia] > pp. 5, 34

Diego A. Sánchez Sánchez [México] > p. 5

Diego Alexander Sánchez Sánchez [México] > p. 37

Diego Moscato [Argentina] > pp. 6, 38

Elda E. Almeida [Argentina] > pp. 6, 34

Eliane Ayres [Brasil] > p. 19

Emilce Cesarini [Argentina] > pp. 6, 35

Enrique D'Amico [Argentina] > pp. 8, 28

Erik Omar Avalos Delgado [México] > pp. 8, 9

Erika Muñoz Larsson [Colombia] > p. 18

Ernesto Vidal [Argentina] > p. 38

Eugenia Casabona [Argentina] > p. 38

Fabiana De Almeida [Brasil] > pp. 6, 38

Facundo José Alvarez [Argentina] > p. 16

Federico Farfaglia [Argentina] > p. 36

Federico Vásquez Millán [Argentina] > p. 38

Fernanda Barral [Bolivia] > pp. 5, 15

Fernando Alba Guerrero [Colombia] > p. 9

Florentina Lupiz [Argentina] > p. 12

Frederico Braidá [Brasil] > p. 33

G . H

Gabriel Bernal García [Colombia] > pp. 4, 31

Gabriel Guedes [Brasil] > pp. 11, 18

Gabriela Toledo [Argentina] > p. 37

Genrry Flores [Venezuela] > p. 11

Gia Hue Pham Ngoc [Vietnam] > p. 19

Giuliana Bertinetti [Brasil] > p. 35

Gláucia Carneiro [Brasil] > pp. 34, 37

Gleidson Gouvêa [Brasil] > p. 11

Gonzalo P. Murúa Losada [Argentina] > p. 25

Grace Mallea [Chile] > p. 12

Griselda Carriso [Argentina] > p. 10

Griselda Jiménez Alvarez [México] > pp. 6, 38

Guadalupe Rolón Ruiz Díaz [Paraguay] > p. 37

Heloisa Silva Nogueira [Brasil] > p. 24

Hernan Marchant [Chile] > p. 32

Hernandez Contreras Jeice [Colombia] > p. 5

Hiago Fernandes Ferreira [Brasil] > pp. 17, 11, 18

Hugo Horácio [Brasil] > pp. 11, 12

Hugo Máximo Santarsiero [Argentina] > pp. 8, 21

Huy Dinh [Vietnam] > p. 22

I . J . K

Ian Fridman > p. 28

Ignacio López Forniés [España] > p. 16

Igor Ybáñez [Perú] > pp. 6, 39

Ileana Andrea Gómez Gavinoser [Argentina] > p. 32

Isabel Cerda [Chile] > p. 22

Itzel López [México] > p. 37

Jaime Alzérrecá Pérez [Bolivia] > p. 9

Jaime José Pedreros Balta [Perú] > p. 39

Jamily Guerra Llano [Perú] > pp. 5, 20

Jardim Costa João Marcos [Brasil] > p. 18

Javier E. Chacón Q. [Colombia] > pp. 5, 31

Javier Ernesto Castrillón Forero [Colombia] > pp. 5, 27

Javier Gonzalo Pinzón Rodríguez [Colombia] > p. 37

Javier Segal [Argentina] > p. 36

Jefferson Arley Caballero [Colombia] > p. 10

Jeice Hernandez Contreras [Colombia] > p. 16

Jessica Vargas [Colombia] > p. 38

Jhon Fernando Jaramillo Taborda [Colombia] > p. 22

Joao Carlos Ricco Placido da Silva [Brasil] > p. 39

João Fernando Igansi Nunes [Brasil] > p. 32

João Matheus de Barros Câmara [Brasil] > pp. 11, 12, 17

Johan Chaves [Costa Rica] > p. 15

John Breton [Colombia] > p. 10

Jonathan David Salazar Espinoza [Ecuador] > p. 24

Jonathan Lenin Paucar Paucar [Ecuador] > p. 24

Jorge Piazza [Argentina] > pp. 13, 28, 29

José Eduardo Rico Vega [México] > p. 37

Josefina Leonor Matas Musso [Argentina] > p. 33

Joselyn López [Ecuador] > pp. 6, 27

Juan Carlos Solano Sanchez [Ecuador] > p. 20

Juan Daniel Castañeda [Colombia] > pp. 7, 25

Juan Diego Delgado Vargas [Costa Rica] > p. 25

Juan Manuel Gorjon [Argentina] > pp. 8, 29

Juan P. Mendez [Argentina] > p. 26

Juan Pablo Galant [Argentina] > p. 15

Juan Pablo Revelo Munar [Colombia] > p. 33

Juan Patricio Mendez [Argentina] > p. 6

Juliana Koenigsder [Argentina] > pp. 5, 27

Julieta Orliacq [Argentina] > p. 25

Julieta Richeri [Argentina] > p. 20

Julio Manuel Pereyra [Uruguay] > p. 36

Karen Shimoda [Brasil] > p. 14

Karina Bravo Lucas [Perú] > p. 10

Karina Riesgo [Argentina] > pp. 7, 30

Katianne de Sousa Almeida [Brasil] > p. 31

Kelen Carvalho [Brasil] > p. 22

Kelly Calle [Colombia] > p. 21

Kevin Dos Santos [Argentina] > p. 11

L

Lais Norton Fonseca dos Santos [Brasil] > p. 18

Laura Angulo [Colombia] > pp. 7, 24

Laura Asión Suñer [España] > pp. 4, 16

Laura Casasbuenas [Colombia] > pp. 6, 28

Laura Danielle Poveda Giraldo [Colombia] > p. 13

Laura Garzón [Colombia] > p. 16

Laura González Flesher [Colombia] > pp. 5, 27

Laura Leotta [Argentina] > pp. 6, 26

Laura Sofía Cruz Silva [Colombia] > p. 18

Laura Sofía Rodríguez Muñoz [Colombia] > p. 18

Laura Vaillard [Argentina] > pp. 5, 39

Leandro Coqueiro Batalha [Brasil] > p. 11

Leifer Hoyos Madrid [Colombia] > p. 22

Lervin Benítez Álvarez [México] > p. 35

Letícia dos Santos Rodrigues Pinto [Brasil] > p. 22

Lina Alejandra Jiménez Pardo [Colombia] > p. 25

Lina Hernández Díaz [Colombia] > p. 36

Liyuan Bao [China] > pp. 16, 17

López Forniés Ignacio [España] > p. 32

Lorena Moraes Lima de Almeida [Brasil] > p. 26

Lorenzo Balmaceda [Argentina] > pp. 7, 24

Lourdes Beronic [Argentina] > p. 19

Lucas Abdack [Brasil] > pp. 7, 24

Lucas Tenllado [Argentina] > pp. 6, 26, 27

Luciana Franco [Argentina] > pp. 7, 25

Lucila Leone [Argentina] > pp. 7, 36

Ludmila Maltez [Brasil] > p. 23

Luis A. Muñoz Salas [Colombia] > p. 24

Luis Alberto Rendon Ordoñez [Colombia] > p. 33

Luis Carlos Florez [Colombia] > p. 14

Luis Eduardo Pérez González [Venezuela] > pp. 8, 13

Luis Guido Saldaña [Argentina] > pp. 7, 30

Luiza Marcato Camargo de Sousa [Brasil] > p. 23

M

Manuel Antonio Zuñiga Muñoz [Colombia] > p. 12

Manuel Cortes [Colombia] > pp. 7, 35

Maray Pereda Peña [Cuba] > p. 23

Marcela Romano > p. 28

Marcelo Henrique Nascimento Almeida Celo [Brasil] > p. 22

Márcia Della Flora Cortes [Brasil] > p. 32

Marcos Berkowicz [Argentina] > p. 10

Maria Adircila Starling Sobreira [Brasil] > p. 19

Maria Angelica Rosales Cisneros [Ecuador] > pp. 21, 33

María Barbara Rebord [Argentina] > p. 23

Maria Beatriz Marigonda de Araujo [Brasil] > p. 12

Maria Camila Restrepo Pedrosa [Colombia] > p. 21

Maria Cristina Pintado Loyola [Ecuador] > p. 33

Maria Elvira Beltran Argumedo [Colombia] > p. 15

Maria Fernanda Garcia [Bolivia] > p. 19

Maria Luisa Castro Palacios [Chile] > p. 22

Maria Mercedes Palacios [Ecuador] > p. 20

Maria Mercedes Ruiz Toledo [Colombia] > pp. 7, 37

María Micaela Frisón [Argentina] > pp. 8, 11

Maria Paula Mora [Colombia] > p. 18

María Victoria Raimondi [Argentina] > p. 19

Mariana Luísa Schaeffer Brilhante [Brasil] > pp. 7, 35

Mariana Magliola [Argentina] > p. 29

Mariana Pittaluga [Argentina] > pp. 5, 33

Mariana Quesada [Argentina] > pp. 7, 29

Mariana Travella [Argentina] > pp. 8, 30

Mariana Zaragoza Utrilla [México] > p. 15

Mariel Garbarino [Uruguay] > p. 15

Mariela Luppino [Argentina] > pp. 8, 29

Marina De Giobbi [Argentina] > pp. 8, 28

Marina Freitas [Brasil] > p. 12

Marina Pazos [Argentina] > p. 38

Mario Brume [Colombia] > p. 24

Mario Nigro [Brasil] > pp. 8, 13, 25

Marisol Osorio Beltrán [Colombia] > p. 22

Marjorie Ventura [Guatemala] > p. 24

Martha Maldonado [Argentina] > p. 22

Martín Sebastián Pinilla Zapata [Colombia] > p.18
Mary Yaneth Rodríguez Villamizar [Colombia] > p. 14
Mateo I. Laguna Muñoz [Colombia] > p. 22
Mateo Isaac Laguna Muñoz [Colombia] > p. 18
Melany Kors [Venezuela] > pp. 6, 27
Melissa Cassan [Argentina] > p. 10
Melissa Valdés Duque [Colombia] > p. 24
Miguel Á. López Gutiérrez [Colombia] > p. 22
Miguel Andrés Sánchez [Colombia] > p. 37
Mirna Carolina Colmenares Donoso [Venezuela] > p. 15
Miyerlandi Cristancho Fajardo [Colombia] > p. 35
Mónica Georgina Avelar Bribiesca [México] > p. 9
Mora Basilotta [Argentina] > p. 35
Mychaelly Oliveira Dos Santos Myckaelly [Brasil] > p. 11
Myrtes Raposo [Brasil] > p. 33

N . O

Nancy Quiroga [Colombia] > p. 37
Natali Abdul [México] > p. 37
Natalia Motta [Argentina] > p. 18
Natalia Ramírez Amado [Colombia] > p. 25
Natalia Vanessa Ramírez [Brasil] > p. 32
Natsue Kiyama [Argentina] > p. 34
Nhi Nguyen [Vietnam] > p. 12
Nicolas Fernando Barrionuevo Aguero [Argentina] > p. 24
Nicolás J. Pinilla Gamboa [Colombia] > p. 22
Nidia Raquel Gualdrón Cantor [Colombia] > pp. 5, 32
Ninoska F. Merchan Arce [Ecuador] > p.23
Noelia Liñeiro [Argentina] > pp. 7, 29
Ornella Basilotta [Argentina] > pp. 6, 35
Oscar Acuña [Chile] > pp. 5, 30
Oscar Rojas Ramírez [Colombia] > pp. 8, 14

P

Pablo Torres [Brasil] > pp. 19,28
Paloma D Urbano [Argentina] > pp. 10, 11
Paola A. López Gambarte [Bolivia] > pp. 5, 20
Paola Albornoz [Venezuela] > pp. 6, 26
Paolo I. G. Bergomi [Argentina] > p. 32
Patricia Torres [Argentina] > pp. 7, 30

Perla Coral Ali Rafael [Bolivia] > p. 15
Phelippe Lopes [Brasil] > p. 14
Priscila Arantes [Brasil] > p. 21
Priscila Ravano [Argentina] > pp. 8, 26
Priscilla dos Santos Gomes Priscilla Gomes [Brasil] > p. 38

R

Rabbi Nieto Paladines [Ecuador] > p. 6
Rafael Ángel Bravo [Colombia] > pp. 5, 31
Rafael Ramírez Lozano [México] > p. 13
Raíssa Figueiredo [Brasil] > p. 17
Ramiro Mugas [Argentina] > p.18
Raúl Avila [Ecuador] > p. 21
Reiban Zapata [Venezuela] > pp. 8, 26
Reny Aguirre [Perú] > pp. 4, 34
Ricardo Schia [Argentina] > p. 29
Rocío Ailén Krämer [Argentina] > p. 22
Rocío Turk [Argentina] > pp. 8, 30
Rodney Schunck [Brasil] > pp. 8, 14
Rodolfo Nucci Porsani [Brasil] > pp. 18, 33
Romina Belén Guerrero [Argentina] > pp. 7, 35
Ronald Fernando Meléndez Cardona [Colombia] > p. 7, 25
Rosalino Rosângela [Brasil] > p. 14
Roseane Santos da Silva [Brasil] > p. 14
Rosemary Rodrigues [Brasil] > p. 34

S . T . U

Sabrina Nuñez [Argentina] > pp. 7, 36
Samara Brabosa dos Reis [Brasil] > p. 9
Sâmio Barbosa [Brasil] > pp. 12, 17
Santiago Fernando Brito González [Ecuador] > p. 24
Santiago Gordillo [Ecuador] > pp. 5, 20
Santiago Lucano [Ecuador] > pp. 7, 25
Santiago Tobón Salazar [Colombia] > p. 22
Sebastián Aravena [Chile] > pp. 9, 31
Sebastián Carrero [Colombia] > p. 24
Sebastián D. Molina [Argentina] > pp. 8, 29
Seiji Takahashi [México] > pp. 8, 30
Sergio Calderon [Bolivia] > p. 21
Sérgio Lessa Ortiz [Brasil] > p. 23

Shilei Ren [China] > p. 26
Silvia Saiz [Argentina] > pp. 6, 28
Silvina Rodríguez Picaro [Argentina] > pp. 8, 30
Sitalín Sánchez [México] > p. 33
Sofía Silva [Perú] > p. 19
Taña Escobar [Ecuador] > pp. 4, 32
Tatiana Teixeira Silveira [Brasil] > p. 35
Thi Thuy Anh Ngo [Vietnam] > p. 20
Thi Tram Anh Nguyen [Vietnam] > p. 23
Ticiana Alvarado Wall [Argentina] > pp. 4, 16, 19
Truc Son Nguyen Minh [Vietnam] > pp. 16, 20, 33
Tuan Do [Vietnam] > p. 27
Ulises Ortiz [México] > p. 13

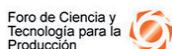
V . W

Valentina Agudelo [Colombia] > pp. 6, 34
Valentina Estrada [Colombia] > p. 11
Valentina Lara Paz [Colombia] > p. 31
Valeria Giovannetti [Argentina] > pp. 8, 28
Verónica Álvarez [Ecuador] > pp. 5, 19
Verónica Pulis [Argentina] > pp. 7, 29

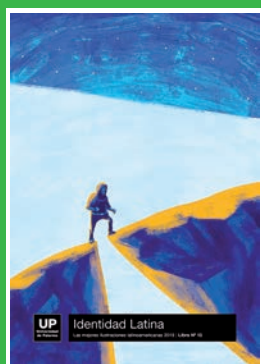
Victor Salas Gómez [Colombia] > p. 24
Victoria Araujo [Brasil] > p. 14
Victoria Cina [Argentina] > pp. 8, 10
Victória Rech Schuh [Brasil] > p. 23
Victoria Zocchio [Brasil] > p. 12
Vinh Le Long [Vietnam] > p. 32
Viviana Roa Cardenas [Colombia] > pp. 5, 16
Weimin Zhai [China] > p. 17
Wendy Patricia Martínez Alvarenga [El Salvador] > p. 20
William Camilo Coral Chamorro [Colombia] > p. 17
William Javier Cáceres Gómez [Colombia] > p. 17
Windson Tapia Mamani [Bolivia] > p. 14

X . Y . Z

Ximena Torres Rodríguez [Colombia] > p. 14
Xuan Iuo [China] > p. 36
Yadira J. Salas Gonzalez [Venezuela] > pp. 7, 37
Yamila Avendaño [Argentina] > p. 21
Yasnaia Paola Gaya [Brasil] > p. 20
Yoshua Ordoñez [Colombia] > p. 16
Zoila Castro [Perú] > pp. 4, 28



AAM - Asociación Argentina de la Moda (Argentina) • AdD - Asociación de Decoradores de Chile (Chile) • ADOPRODI (Argentina) • ALAD Uruguay (Uruguay) • ALADI (Argentina) • ALADI / SELLO RESPALDO (Argentina) • AF - Alianza Francesa de Buenos Aires (Argentina) • APDP - Asociación Patagónica de Diseñadores Profesionales Integrados (Argentina) • ARTODOS (Argentina) • ASDICH - Asociación de Diseñadores Chuquisaca (Bolivia) • Asociación Amigos del Museo Nacional de Bellas Artes (Argentina) • BOOK 21 (Argentina) • CAA - Cámara Argentina de Anunciantes (Argentina) • CAITA - Cámara Argentina de Innovación Textil y Afines (Argentina) • CAM - Cámara Argentina de la Moda (Argentina) • CEPRODI - Centro Promotor del Diseño (Argentina) • CONPANAC - Confederación Panamericana de Alta Costura (Argentina) • CPAU - Consejo Profesional de Arquitectura y Urbanismo (Argentina) • DArA - Diseñadores de Interiores Argentinos Asociados (Argentina) • DF MUEBLES (Argentina) • DIPRAP - Diseñadores De Interiores Profesionales Asociados del Perú (Perú) • Foro de Ciencia y Tecnología para la Producción Argentina (Argentina) • Fundación OSDE (Argentina) • Fundación Pan Klub - Museo Xul Solar (Argentina) • Grupo Colonia Diseño (Uruguay) • Indumentariaonline (Argentina) • Industrias Creativas y Culturales (Argentina) • Instituto Poussin (Perú) • International Institute For Integral Innovation 4i (Alemania) • Lima Desing Week (Perú) • MAP - Museo de Arte de Piriapolis (Uruguay) • MODELBA (Argentina) • MUA - Mujeres en las Artes Leticia de Oyuela (Honduras) • Museo Hecho en Argentina (Argentina) • Nodo Tecnológico SdE (Argentina) • Nueva Escuela (Argentina) • ONDI (Cuba) • Premio Objeto Brasil (Brasil) • PRODIS (Argentina) • RAD - Asociación Colombiana Red Académica de Diseño (Colombia) • RedArgenta (Argentina) • Salão Design (Brasil) • SMI - Sociedad Mexicana de Interioristas (México) • Sociedad Central de Arquitectos (Argentina) • Sociedad Estimulo Bellas Artes Rm (Argentina).



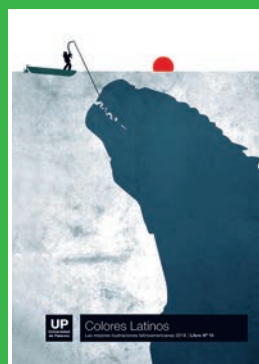
- 1 -



- 2 -



- 3 -



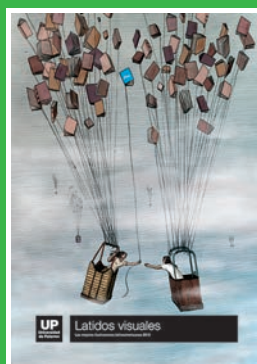
- 4 -



- 5 -



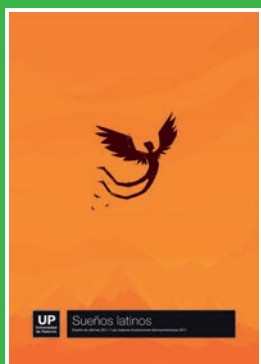
- 6 -



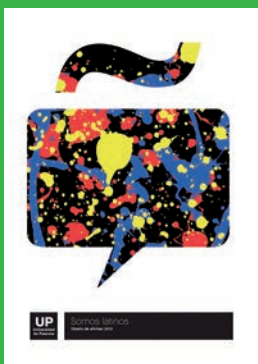
- 7 -



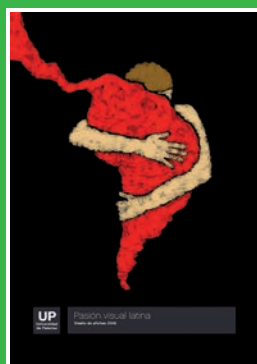
- 8 -



- 9 -



- 10 -



- 11 -



- 12 -



- 13 -

1. Identidad Latina. Las mejores ilustraciones latinoamericanas 2019. 2. Inspiración Latina. Las mejores ilustraciones latinoamericanas 2018. 3. Energía Latina. Las mejores ilustraciones latinoamericanas 2017. 4. Colores Latinos. Las mejores ilustraciones latinoamericanas 2016. 5. Vivo Latinoamérica. Las mejores ilustraciones latinoamericanas 2015. 6. Impacto Latino. Las mejores ilustraciones latinoamericanas 2014. 7. Latidos visuales. Las mejores ilustraciones latinoamericanas 2013. 8. Latinoamérica soy yo! Las mejores ilustraciones latinoamericanas 2012. 9. Sueños Latinos: Las mejores ilustraciones latinoamericanas 2011. 10. Somos latinos. Diseño de Afiches 2010. 11. Pasión visual latina. Diseño de Afiches 2009. 12. Latinoamérica se expresa diseñando. Diseño de Afiches 2008. 13. Diseño Latinoamericano. Afiche 2007.

2020
DISEÑO
PALERMO
ENCUENTRO
LATINOAMERICANO

UP
Universidad
de Palermo