

CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO

XIV EDICIÓN

17 AL 21 DE JULIO 2023

PRESENCIAL

31 DE JULIO AL 4 DE AGOSTO 2023

VIRTUAL



Facultad de Diseño
y Comunicación

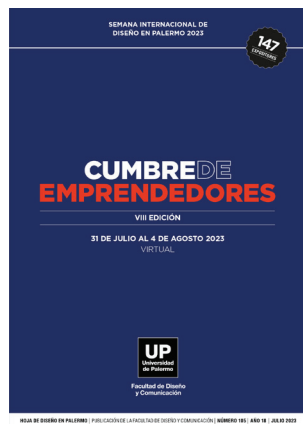
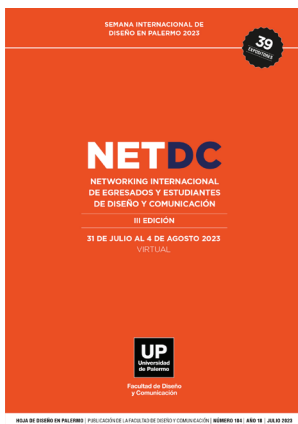
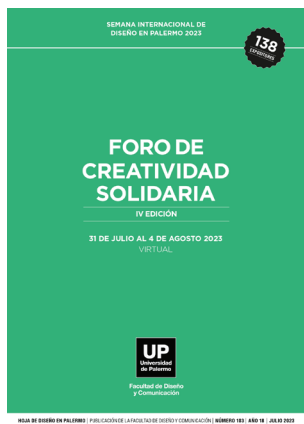
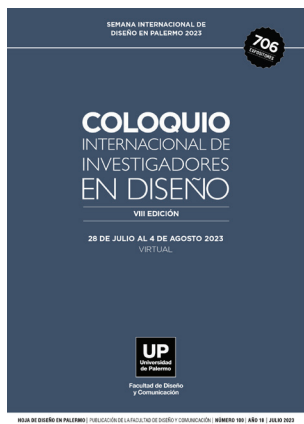
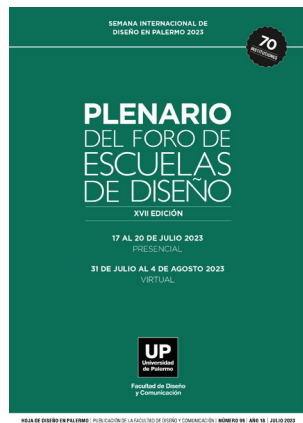
SEMANA



INTERNACIONAL DE DISEÑO

17 AL 20 DE JULIO
PRESENCIAL

31 DE JULIO AL 4 DE AGOSTO 2023
VIRTUAL



XIV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO 2023

El XIV Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2023, que se realizó en forma virtual estuvo dirigido a docentes, autoridades académicas e investigadores que actúan en el campo del Diseño, las comunicaciones y la creatividad y realizaron una experiencia significativa en investigación, pedagogía, desarrollo institucional, vínculo con la comunidad, proyección profesional, innovación curricular, emprendimientos educativos y/o impacto social y desean compartir con la comunidad académica internacional sus reflexiones y conclusiones, sus logros y resultados.

El Congreso es organizado anualmente por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo como coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño que reúne a más de 450 instituciones educativas de Iberoamérica.

La organización del Congreso desde su creación en el año 2010 ha sido un paso significativo para el Foro de Escuelas de Diseño, y expresa la consolidación alcanzada en Latinoamérica por las instituciones educativas que actúan en el campo del Diseño. Sus autoridades y profesores, en los últimos años, han dado pasos concretos para compartir experiencias, planificar acciones conjuntas, plantear temáticas relevantes, y concretar proyectos académicos, de investigación e institucionales destinados a enriquecer la formación de los diseñadores del continente e impactar favorablemente en la calidad del ejercicio profesional de todas las áreas del Diseño.

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

La publicación académica internacional Actas de Diseño (ISSN 1850-2932) que edita la Facultad de Diseño y Comunicación como coordinadora del Foro de Escuelas ininterrumpidamente desde el año 2006, reúne todas las contribuciones que los académicos envían a cada edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Todos los contenidos completos de Actas de Diseño están disponibles en forma libre y gratuita en:

www.palermo.edu ---> dyc ---> Publicaciones ---> Actas y en OJS www.despace.com

La XVIII Edición de la Semana Internacional de Diseño en Palermo 2023 estuvo integrada por los siguientes nueve espacios:

- **XVIII Encuentro Virtual Latinoamericano de Diseño**
- **XVII Plenario Virtual del XVI Foro de Escuelas de Diseño**
- **XIV Congreso Virtual Latinoamericano de Enseñanza del Diseño**
- **VIII Cumbre Virtual de Emprendedores**
- **VIII Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño**
- **VII Foro Virtual de Cátedras innovadoras en Diseño, Comunicación y Creatividad**
- **IV Foro de Creatividad Solidaria**
- **III Networking DC**
- **II Jornadas Interdisciplinarias Arquitectura en Palermo**

Los nueve espacios se desarrollaron simultáneamente en comisiones presenciales, del 17 al 20 de julio 2023 y virtuales, del 31 de julio al 4 de agosto 2023.

Cada uno de estos espacios edita una memoria, en una edición especial de La Hoja de Diseño, con los expositores, sus instituciones y países, y un abstract de su presentación. Todas las ediciones de La Hoja de Diseño pueden consultarse en: www.palermo.edu---> dyc ---> Publicaciones ---> Hojas de Diseño

La XIV Edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2023 se desarrolló en 69 comisiones donde expusieron 697 académicos de la región y el mundo. A continuación se detalla la agenda completa del Congreso con sus comisiones y expositores y un abstract de cada presentación:

XIV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO 2023

477 PONENCIAS - 69 COMISIONES

COMISIÓN: A01 CALIDAD EDUCATIVA	p. 21
COMISIÓN: A02 ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	p. 48
COMISIÓN: A03 PROCESOS DE ENSEÑANZA	p. 54
COMISIÓN: A04 RECURSOS DIDÁCTICOS	p. 64
COMISIÓN: A05 ESTRATEGIAS LÚDICAS	p. 32
COMISIÓN: A06 ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	p. 41
COMISIÓN: A07 CURRÍCULA ACADÉMICA	p. 22
COMISIÓN: A08 EDUCACIÓN INTERDISCIPLINAR	p. 67
COMISIÓN: A09 APRENDIZAJE EXPERIENCIAL	p. 33
COMISIÓN: A10 FORMACIÓN DOCENTE	p. 34
COMISIÓN: A11 NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES	p. 23
COMISIÓN: A12 PEDAGOGÍA DE LA MODA	p. 39
COMISIÓN: A13 METODOLOGÍAS DE DISEÑO	p. 36
COMISIÓN: A14 DISEÑO A DISTANCIA: ESTRATEGIAS POST COVID-19	p. 43
COMISIÓN: A15 ENSEÑANZA EN LÍNEA	p. 65
COMISIÓN: A16 DISEÑO PARA LA EDUCACIÓN	p. 44
COMISIÓN: A17 NUEVAS CARRERAS Y CAMPOS PROFESIONALES	p. 24
COMISIÓN: A18 ESTUDIOS ACADÉMICOS	p. 45
COMISIÓN: A19 INVESTIGACIÓN EN DISEÑO	p. 59
COMISIÓN: A20 INVESTIGACIÓN ACADÉMICA	p. 26
COMISIÓN: A21 INVESTIGACIÓN: NUEVAS METODOLOGÍAS Y TÉCNICAS	p. 56
COMISIÓN: A22 INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	p. 47
COMISIÓN: A23 DOCENTES INVESTIGADORES	p. 57
COMISIÓN: A24 PUBLICACIONES, DISEÑO Y POLÍTICA EDITORIAL	p. 25
COMISIÓN: A25 ESTUDIOS ARTÍSTICOS	p. 27
COMISIÓN: A26 METODOLOGÍAS ARTÍSTICAS	p. 35
COMISIÓN: A27 REPRESENTACIONES ARTÍSTICAS	p. 29
COMISIÓN: A28 LENGUAJES VISUALES	p. 49
COMISIÓN: A29 DISEÑO Y CULTURA	p. 60
COMISIÓN: A30 IDENTIDADES CULTURALES	p. 40
COMISIÓN: A31 CULTURA REGIONAL Y LOCAL	p. 68
COMISIÓN: A32 PATRIMONIO CULTURAL	p. 72
COMISIÓN: A33 INNOVACIÓN CULTURAL	p. 59
COMISIÓN: A34 RELACIONES ENTRE DISEÑO Y ARTESANÍA	p. 38
COMISIÓN: A35 DISEÑO, MEDIO AMBIENTE Y ECOLOGÍA	p. 69

XIV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO 2023

477 PONENCIAS - 69 COMISIONES

COMISIÓN: A36 DISEÑO RESPONSABLE	p. 28
COMISIÓN: A37 MATERIALES, TECNOLOGÍAS SUSTENTABLES Y RECICLAJE	p. 50
COMISIÓN: A38 NEGOCIOS EN DISEÑO	p. 51
COMISIÓN: A39 MERCADO Y GESTIÓN DEL DISEÑO	p. 61
COMISIÓN: A40 VINCULACIÓN CON EMPRESAS Y PROFESIONALES	p. 35
COMISIÓN: A41 ENTORNOS DIGITALES	p. 55
COMISIÓN: A42 OBSERVATORIO DE TENDENCIAS	p. 52
COMISIÓN: A43 NUEVAS FORMAS DE PRODUCCIÓN	p. 65
COMISIÓN: A44 NUEVAS TECNOLOGÍAS Y MATERIALES	p. 70
COMISIÓN: A45 DISEÑO Y ENTORNO	p. 30
COMISIÓN: A46 DISEÑO Y COMUNICACIÓN SOCIAL	p. 62
COMISIÓN: A47 DISEÑO SOCIAL Y COMUNICACIÓN	p. 71
COMISIÓN: A48 DISEÑO SOCIAL, GÉNERO Y DIVERSIDAD	p. 73
COMISIÓN: B23 DOCENTES INVESTIGADORES	p. 53
COMISIÓN: P01 ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS	p. 18
COMISIÓN: P02 PROCESOS DE ENSEÑANZA	p. 15
COMISIÓN: P03 CURRÍCULA ACADÉMICA	p. 12
COMISIÓN: P04 FORMACIÓN Y NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES	p. 8
COMISIÓN: P05 PEDAGOGÍA DE LA MODA	p. 10
COMISIÓN: P06 METODOLOGÍAS DE DISEÑO	p. 9
COMISIÓN: P07 DISEÑO PARA LA EDUCACIÓN	p. 16
COMISIÓN: P08 ESTUDIOS ACADÉMICOS	p. 14
COMISIÓN: P09 INVESTIGACIÓN EN DISEÑO	p. 13
COMISIÓN: P10 INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	p. 9
COMISIÓN: P11 ESTUDIOS ARTÍSTICOS	p. 17
COMISIÓN: P12 LENGUAJES VISUALES	p. 13
COMISIÓN: P13 DISEÑO Y CULTURA	p. 20
COMISIÓN: P14 RELACIONES ENTRE DISEÑO Y ARTESANÍA	p. 18
COMISIÓN: P15 DISEÑO RESPONSABLE	p. 7
COMISIÓN: P16 NEGOCIOS EN DISEÑO	p. 11
COMISIÓN: P17 MERCADO Y GESTIÓN DEL DISEÑO	p. 19
COMISIÓN: P18 ENTORNOS DIGITALES	p. 15
COMISIÓN: P19 DISEÑO Y COMUNICACIÓN SOCIAL	p. 7
COMISIÓN: P20 PANEL INTERNACIONAL DE COORDINADORES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN....	p. 10

COMISIÓN: P15 DISEÑO RESPONSABLE
Martes 18 de julio, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)

El lado claro de la moda, actores relevantes para su transformación

Jorge Manuel Castro Falero [Uruguay]

Luego de tres artículos publicados en La Moda en su Laberinto, nos invita ahora a analizar qué actores deberían cambiar su forma de pensar, sentir y actuar para intentar transformar una realidad altamente perjudicial para la humanidad y el planeta. Trabajaremos sobre tres actores fundamentales en este proceso de transformación: Las universidades formando diseñadores críticos comprometidos con el medioambiente, los propios diseñadores como elemento clave en su práctica concreta generando opciones alternativas a las desarrolladas por las grandes corporaciones; y por último el trabajo sobre los consumidores. Palabras claves: Responsabilidad Social Universitaria, Formación académica crítica; Economía circular, Consumo consciente.

O ensino de ergonomia aplicado à moda inclusiva: roupas para idosos do abrigo Oscar Pithan

Caroline Manucelo Colpo [Brasil]

Este estudo é oriundo da disciplina de Ergonomia do Curso Superior de Tecnologia em Design de Moda da Universidade Franciscana. O estudo referido tem como objetivo central apresentar o projeto de extensão O Design Aplicado à Moda Inclusiva em Contextos de Apoio Social como proposta de ensino de moda.

La ética en el diseño social como innovación en la enseñanza
Verónica Méndez [Argentina]

Muchos estudiantes del nivel superior demuestran intereses vinculados al diseño social o diseño para la innovación social. En contextos que promueven la búsqueda de nuevos enfoques y soluciones al servicio de las necesidades sociales más contemporáneas, los proyectos integradores que atraviesan las asignaturas orientadas a la formación integral en conocimientos académicos, brindan herramientas para la investigación académica que constituyen la supervivencia de un sistema educativo coherente con el entorno en el que se inserta. Es por ello que en este ensayo se reflexiona brevemente sobre la incorporación de la ética en el diseño social como estrategia para la innovación en la solución de los problemas contemporáneos de las comunidades.

Diseño Universal y Tecnología, aportando a la igualdad en derechos

Virginia Piñeyro [Uruguay]

La ponencia abordará el impacto del diseño universal y la tec-

nología aplicada en la calidad de vida de las personas y como aporte a la equidad de oportunidades, igualdad en derechos, basada en los ejemplos de los productos de Universo UNO y Guimpler. Estas herramientas contribuyen a mejorar la autonomía, el confort y la inclusión, brindando opciones estéticas y funcionales, rompiendo barreras y fomentando la participación plena de todas las personas.

Diseñar responsable en un mundo inestable: comunicación, sustentabilidad e identidad

Victoria Tomas y Ana Carolina Albanese [Argentina]

A través de una investigación realizada sobre el uso de cueros y derivados sintéticos en Argentina durante el año 2022, surgió la interrogante sobre cómo las conductas de consumo se ven afectadas por la forma en la que ofrecemos nuestros productos y servicios. Con la marea de información a la cual nos vemos sometidos diariamente, ¿Es posible innovar y comunicar responsablemente desde nuestra profesión?

COMISIÓN: P19 DISEÑO Y COMUNICACIÓN SOCIAL
Martes 18 de julio, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)

Basta de Lorem Ipsum: cómo deberían trabajar contenido y diseño

Esmeralda Avellaneda [Argentina]

A través de varias industrias, proyectos y presupuestos se ve el mismo patrón: o predomina el contenido, o predomina el diseño. Nacen prácticas como la de rellenar con el lorem ipsum. Con las nuevas metodologías de trabajo, estos hábitos empezaron a cambiar, pero caemos en el pasamano de un área a otra. A través de dos casos de trabajo de los últimos meses, se realiza una propuesta de cómo se debería trabajar contenido y diseño.

Podcast Pedal - Turismo Sostenible y Agenda 2030

María Luisa Braña [Argentina]

Pedal es un podcast de entrevistas, actualidad y todo lo relacionado con el turismo sostenible y su contribución a la Agenda 2030. La Cuarta Temporada de Pedal es una co-producción con Universidad de San Isidro (USI), contando con el apoyo de Grupo Ocho Operadora.

Nueva clasificación de géneros y formatos audiovisuales desde las TIC

Andrea Camacho [Colombia]

El objetivo de esta investigación es establecer una aproximación a una nueva clasificación de géneros y formatos audiovisuales, a partir de la confluencia de la ciencia, la tecnología, las artes filmicas, la comunicación visual y el diseño. Todo esto, en

virtud del cambio disruptivo que han significado las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), y a través de una revisión documental y teórica.

Comunicação como Ferramenta de Divulgação Educacional

Daniela Flores [Brasil]

Como a comunicação pode promover a educação para toda uma comunidade? O presente trabalho busca mostrar ações feitas no Colégio Técnico Industrial de Santa Maria que estreitaram a relação da instituição com a comunidade e divulgaram projetos desenvolvidos por alunos em um colégio público.

Cambios en el uso social de la fotografía

Verónica Salem [Perú]

La irrupción de las tecnologías digitales en el ámbito de la fotografía ha traído cambios sustanciales, no solo en la forma en que las fotos digitales son producidas y puestas en circulación sino y, sobre todo, en su uso social. La función de huella y memoria sede y da paso a funciones más urgentes de geolocalización e inscripción social. El pasado sede, el valor de memoria se diluye mientras reina el presente.

¿Sentidos en el diseño o Promts en diseño? Una mirada de lo humano a lo artificial

Homero Felipe Torres Yépez [Ecuador]

¿Se debe entender o adoptar las nuevas herramientas en el diseño? Es una duda que se genera desde el aula hasta la vida profesional, pero es necesario conocer que hay de verdad o mentira sobre la inteligencia artificial y la relación de pérdida de trabajos en el mercado gráfico, una tarea que la academia debe reforzar o evitar.

**COMISIÓN: P04 FORMACIÓN Y NUEVAS
METODOLOGÍAS DOCENTES
Martes 18 de julio, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)**

Design & Escola: práticas de enseñanza-aprendizaje en la escuela

Bárbara Emanuel y Bianca Martins [Brasil]

El taller "Diseño & Escuela: diseñando prácticas de enseñanza-aprendizaje" fue creado para profesores y gestores por el grupo de investigación Design & Escola. Su estructura, con cuatro módulos, se basa en los pasos del doble diamante: inmersión, definición, creación e implementación. Con esta estructura, se hace explícito que el diseño tiene etapas, considerando que cada una tiene funciones y expectativas específicas, que influyen en las etapas siguientes.

Recetario para un croquis

Daniela Garat, Claudia Espinosa, Estela Lopez y Ethel Carolina Mir Caula [Uruguay]

El dibujo a mano es la herramienta más inmediata del pensamiento creativo. Recuperar la práctica del dibujo a mano alzada, como técnica expresiva, como medio de comunicación y en particular como herramienta para plasmar las ideas en el papel es el cometido. Desarrollar esta forma de representación permitirá generar un vínculo indisoluble entre el cerebro, generador de ideas y la mano de las gráficas. Incorporamos una metodología de enseñanza que llamamos Recetario.

Taller de Diseño de Experiencias bajo Metodología ACBD. Proyecto Fundación Instituto Profesional Duoc UC- Observatorio ALMA, Santiago de Chile

Ruben Melendez y Paulina Romo [Chile]

La presente propuesta da cuenta de la aplicación de la Metodología ACBD (Aprendizaje Colaborativo Basado en Desafíos) como parte del Taller de Experiencia del 6to Semestre de la carrera de Diseño Industrial en DUOC UC la cual se enfocó en el estudio y desarrollo de modelos de visualización astronómica para el Observatorio ALMA.

Educación experiencial, aplicación y desarrollo

Esteban Sarzosa Brazzera [Ecuador]

Al diseñar una propuesta curricular que fusione la experiencia del docente con habilidades pedagógicas ha sido uno de los principales retos, pero al mismo tiempo ha permitido obtener un nivel de costumer experience alto y sobre todo que la aplicación de los conocimientos sean casi inmediatos por parte de los alumnos. Contar con profesores activos en su área de especialización es fundamental para mejorar el aprendizaje de los estudiantes universitarios. Estos docentes, al estar constantemente actualizados y comprometidos con su desarrollo profesional, pueden proporcionar una educación de alta calidad y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real. Por lo tanto, es importante fomentar la formación continua de los docentes y valorar su experiencia y compromiso en la enseñanza.

Pensamento projetual e dispositivos de agenciamento transformativo na formação docente

Victor Silba y Bianca Martins [Brasil]

Representando parte do trabalho realizado nos dois primeiros anos do percurso de uma tese de doutorado em design na ESDI/UERJ, após a contextualização e o enfoque metodológico, intercalamos conceitos que colaboram para documentar o pensamento projetual como dispositivo de agenciamento transformativo. Na sequência apresentamos o relato de experiência sobre ações desenvolvidas junto a formação continuada de professores em escola pública do ensino infantil.

Sustentabilidad psico-ambiental y bienestar: comunicación educativa transformadora

Mauricio Stelkic Abergó [Argentina]

La educación psico-ambiental neuro-sensitiva re-entrena los sentidos hacia lo vivo, y potenciada por tecnologías de comunicación, puede lograr la educación significativa de personas. La propuesta se orienta a fortalecer la sostenibilidad psico-ambiental individual, familiar y general a partir de un re-entrenamiento sensorial y comportamental hacia lo vivo y natural que haya en el entorno inmediato (hogar, barrio) para mejorar sueño, socialización y vida en general.

Desafíos de enseñar y aprender en el Nivel Superior

Norma Itati Velazquez Oliva [Argentina]

La propuesta encierra algunas reflexiones sobre ¿Cómo enseña el sujeto que enseña? y ¿Cómo aprende el sujeto que aprende? Son reflexiones que nos permiten pensar y reflexionar sobre nuestras Prácticas Educativas cotidianas. Hoy las aulas se encuentran interpeladas a diario por diversas situaciones que atraviesan las aulas y las instituciones. Por ello es necesario deconstruir las visiones tradicionales sobre cómo se construyen los procesos de aprendizaje. El rol de los estudiantes frente a las intervenciones de las prácticas de enseñanza, es importante pensar y reflexionar. Actualmente se vislumbran otros modos de enseñar y de aprender. Las Tic influyen de manera significativa en estos nuevos modos de enseñar y aprender. Es necesario reconocer en los estudiantes “una integridad de deseos de aprender nuevas cosas”. “Un sujeto dispuesto a encontrarse con nuevos aprendizajes, con infinitas posibilidades para explorar”. En este caso en relación con la enseñanza, los docentes, se lo debe relacionar como el sostén para que logren esas metas.

COMISIÓN: P10 INVESTIGACIÓN:

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Martes 18 de julio, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)

Crítica del proceso de diseño desde un análisis psico-educativo

Carlos Eduardo Burgos [Argentina]

El modo en que una persona aprende a diseñar permanece todavía en una zona oscura y, aparentemente, inextricable. El mainstream en el campo de las disciplinas proyectuales pareciera aceptar que las decisiones metodológicas se mantienen dentro de los límites de la creatividad individual y de la mente creativa de los diseñadores. Realizo una crítica sobre esta concepción y apporto nuevas categorías de análisis para el diseño vinculadas a la construcción de redes y sistemas complejos de actividad.

Por uma cultura de software livre em um curso de design de uma universidade pública brasileira

Barbara Necyk y Ricardo Artur Carvalho [Brasil]

Este artigo objetiva descrever dois períodos de uma cultura de software livre para levantamento de questões, análise e discussão. A observação destas práticas se dá no curso de design da Escola Superior de Desenho Industrial, Brasil. Neste estudo, observamos as características do ensino de software no campo do design, assim como elencamos argumentos para a adoção de uma cultura de software livre na ESDI. Também avaliamos os fatores que devem ser considerados na implementação de uma cultura de software livre mediante o contexto do ensino em design em uma universidade pública brasileira.

COMISIÓN: P06 METODOLOGÍAS DE DISEÑO

Martes 18 de julio, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)

El proceso proyectual de diseño en los territorios académicos

Oscar Acuña [Chile]

El diseño viene desarrollando la metodología proyectual como un ámbito significativo de su discurso y quehacer. Las tensiones por la validación de este campo en los territorios académicos aún permanecen en constante desplazamiento. La integración -o apropiación- del proceso proyectual del diseño en otros campos y comprender cómo estos entienden las dinámicas de colaboración interdisciplinar, permitirá a su vez despejar aquellas cuestiones epistemológicas de los límites y bordes de la disciplina del diseño. Esta investigación reflexiona sobre los conceptos de colaboración interdisciplinar y las tensiones, encuentros y desencuentros, de las metodologías proyectuales de los campos del diseño y las ingenierías.

¿Es posible postular las metodologías sobre Diseño de Servicio a las dinámicas barriales?

Luis Ahumada y Janett Campos [Chile]

Los barrios son comunidades con intereses en común, pero solo subsisten gracias a una nutritiva diversidad en que se da esta composición. Por lo tanto, la organización es crucial para la mantención y generación de oportunidades de desarrollo biopolítico, económico, social y medioambiental. Sin embargo, al poseer ecosistemas de alta complejidad, existen dinámicas bloqueadas, donde las metodologías de Diseño de Servicio y Experiencias son útiles para la proliferación del bien común de un barrio y por ende, de una localidad.

Mediadores Urbanos: estrategias proyectuales para la construcción de Ciudad**Eduardo Bertiz** [Uruguay]

Este trabajo pone en discusión el par Movilidad/Ciudad en el contexto urbano del S.XXI, pensando en estrategias de mediación como lineamientos operativos que a través de prácticas arquitectónico/infraestructural/paisajísticas representen gráficamente el conjunto de relaciones entre actividades urbanas diversas en un entorno dado. Se busca lograr sinergias que equilibren desigualdades en el uso del espacio público, atendiendo sobre todo a los modos de movilidad más vulnerables como el peatón y las bicicletas. La noción de Mediador Urbano profundiza en estrategias y lineamientos proyectuales que logren resolver técnicamente conflictos de movilidad y construyan simultáneamente una espacialidad pública inclusiva.

Kooj Lab: diseño y prototipado digital para producción de calzado**Jorge González, Luis Elizondo y Benjamín Molina** [Chile]

KOOJ LAB es un laboratorio de diseño y prototipo digital de calzado para la producción internacional de calzado, que busca desarrollar y testear un sistema de diseño y prototipado rápido basado en la fabricación digital con herramientas de modelado y prototipado 3D. Busca estandarizar, empaquetar y transferir efectivamente un nuevo procedimiento de diseño y fabricación de productos junto a todos los elementos y recursos que sustentan dicho proceso. Con el objetivo de mejorar y agilizar la generación de prototipos vestuario, calzado y accesorios, aprovechando un recurso como el diseño 3D y las tecnologías de prototipado rápido.

Design Thinking Épico**Adrián Guerrero** [Colombia]

El presente ensayo plantea un recorrido a través del Design Thinking implementado por IDEO, cuyo fin es repasar las fases e identificar sus posibles falencias. El objetivo consiste en planear una actualización que eleve el estatus del método Design Thinking tradicional a Design Thinking épico.

Design & Esperança: um vislumbre do transcendente através do material**Beatriz Venturim, Cassia Leticia Carrara Domiciano y Ana Beatriz Pereira de Andrade** [Brasil]

Durante a pós-modernidade, decorrências do consumo exacerbado trouxeram tendências existenciais. Entretanto, a esperança pode ser encontrada através de características presentes do cotidiano popular, como em objetos ordinários capazes de gerar emoções (Hekkert e Desmet, 2007). Assim, questiona-se em quais aspectos o Design expressa a esperança a partir do conceito de esperança cosmovisão cristã. Portanto, propõe-se uma revisão bibliográfica e pesquisa de campo.

COMISIÓN: P20 PANEL INTERNACIONAL DE COORDINADORES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN**Martes 18 de julio, 17:00 a 18:30 hs. (Arg)****Presentación del libro “Gráfica Musical – 1960: diseño y música popular ecuatoriana”****Daniela Barra** [Ecuador]

En el libro analiza el diseño y las temáticas presentes en la gráfica de la discografía, a fin de comprender el discurso de la época. ¿Qué temáticas se encuentran en la gráfica de estos discos y por qué son parte de esta discografía? Es interesante resaltar que estas temáticas en su mayoría fueron indigenistas y monumentalistas, pero también se encontraron características tomadas de la industria del entretenimiento internacional, ya que con ellas se buscaba trascender internacionalmente a partir de lo nacional.

COMISIÓN: P05 PEDAGOGÍA DE LA MODA
Miércoles 19 de julio, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)**La moda en la discapacidad****Agustina Baioni, Nicolas Mijares y Elaine Pizzorno**

El siguiente trabajo se realizó en el marco del proyecto final de carrera (Maestro técnico en diseño e indumentaria, INET) en el centro Teleton de Montevideo, Uruguay. Este consta de diseñar y confeccionar prendas adaptadas a niños entre 6 y 10 años con dificultad motora (espina bífida). Nuestro objetivo general es diseñar y confeccionar prendas para niños y niñas con dicha dificultad, como recurso terapéutico a la hora de vestir y lograr su autonomía. Los objetivos específicos son indagar en las necesidades de los niños con dificultad motora, que concurren a teleton. Estudiar su fisonomía y adaptar la moldería existente con la finalidad de confeccionar prendas que permitan su autonomía. Investigar en el mercado la oferta que existe sobre prendas adaptadas. Desarrollar la moldería, diseño y confección de las prendas acordes a dicha dificultad.

Moda y sociedad**Fabricia Chicata** [Brasil]

Con todos los avances tecnológicos, el aumento de usuarios en las redes sociales y la integración del mundo, podemos notar una homogeneización de comportamiento, vestimenta y estética. Hoy en día notamos que los jóvenes están cada vez más influenciados por las modas que están disponibles en las redes sociales. En esta conferencia discutiremos cómo el comportamiento de la sociedad y los eventos históricos influyen directamente en la moda. Llevándonos a la conclusión de que ‘toda ética crea una estética’.

Tramas didácticas: enseñanza del Diseño Textil a personas con discapacidad**Ana Gabriela Muñoz Ricciardi** [Argentina]

La Convención Internacional sobre los Derechos de las personas con Discapacidad celebrada en 2006 (ONU) y con vigor de ley en Argentina (Ley 26.378) garantiza el derecho a la plena participación en la vida social de todas las personas, independientemente de su condición. El presente trabajo busca relatar y poner en discusión las experiencias, estrategias metodológicas y herramientas didácticas implicadas en la enseñanza del diseño textil en dos ámbitos: educativo formal (Escuela de Educación Integral) y terapéutico (Centro de día).

Miss brasil 2000: Rita Lee a favorita que nunca se viu**Ana Beatriz Pereira de Andrade, Lucas Furio Melara y Henrique Perazzi de Aquino** [Brasil]

A presente pesquisa trata da trajetória imagética e iconográfica da artista musical brasileira Rita Lee Jones. O recorte se dá em alguns figurinos dentre os escolhidos para compor a exposição intitulada 'FavoRita'. A intenção é a de ressaltar a relevância comportamental da artista em consonância com momentos históricos e culturais do país.

IA en la caracterización de tendencias de moda aplicada al sector textil confección de Risaralda - Colombia**Alejandro Ríos Campino y Beatriz Martínez González** [Colombia]

La industria de la confección en Colombia es un mercado en crecimiento. Sin embargo, las micro, pequeñas, y medianas empresas locales enfrentan desafíos de competitividad por falta de presupuesto y conocimiento para investigar y aplicar tendencias de moda. Usar la Inteligencia Artificial (IA) para salvar esta brecha puede mejorar la eficiencia y calidad en el diseño, beneficiando a empresarios y consumidores. Este artículo propone una metodología para la detección de tendencias, mediante sistemas de IA, que acerque la información útil para sus diseños a los empresarios locales del sector moda y confección de Risaralda.

Moda local. Una alternativa sostenible, ética y consciente**Silvia Zeas** [Argentina]

La moda impulsa el desarrollo económico, pero el consumismo excesivo tiene consecuencias negativas. Surge la moda lenta local, con diseños exclusivos que promueven estilos auténticos, fomentan economías locales, promueven una producción consciente y sostenible, y fomenta el sentido de pertenencia.

COMISIÓN: P16 NEGOCIOS EN DISEÑO
Miércoles 19 de julio, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)**Objetos con alma: la sensibilidad como eje del diseño****María del Rosario Allard** [Argentina]

En Ara Designs creamos bachas de diseño contemporáneo, con formas abstractas y colores vivos que aportan originalidad a los espacios. Cada bacha es un objeto que no solo cumple su función, sino que también se convierte en una pieza de arte en el baño como espacio, generando una conexión emocional con el usuario. La marca fue pensada para aquellos que buscan objetos de diseño que reflejen su personalidad y sensibilidad.

Workshops de diseño: una herramienta para la gestión de negocios**Malena Graciosi** [Argentina]

Los workshops de diseño son una herramienta efectiva para la capacitación en diseño estratégico y análisis de negocios. Brindan una experiencia práctica a los participantes fomentando la colaboración, la co-creación y el trabajo en equipo. Estos talleres se centran en la aplicación de los conceptos y herramientas del diseño de negocios, permitiendo la generación de ideas innovadoras y la toma de decisiones alineada con el negocio.

Taller de economía para la empresa 2023. Ecosistemas colaborativos; nuevos paradigmas para el diseño**Camila Hernandez** [Chile]

El taller 2023 se enfoca en desarrollar competencias de gestión en las y los estudiantes que están a un semestre de entrar a seminario de título. Ante esto se realizan actividades de diagnóstico mediante visitas a terreno de empresas modelo que ofrezcan servicios de espacios colaborativos y actividades de análisis al enfrentarnos frente al desafío de cómo éstas inciden o podrían incidir en á de la economía creativa. Mediante la propuesta de proyectos de diseño desde la gestión, desarrollo y/o producción, ámbitos de desarrollo ligados al perfil de egreso del diseñador UACH, las y los estudiantes son capaces de dirigir un proyecto, presentando sus características claves ya sea para una empresa en la cual quieran participar o para ser las y los propios gestores de sus proyectos.

Liderazgo, emprendedorismo y comunicación laboral**Rocío Ailén Krämer** [Argentina]

La conferencia tendrá como eje principal brindar herramientas de concientización para formarse no solo como profesionales del rubro, sino también sentar bases como líderes. El liderazgo va ligado directamente con la comunicación efectiva. ¿Cómo me estoy comunicando? ¿Qué estrategias utilizo a la hora de "venderme"? ¿Por qué deberían comprar mi servicio? ¿Cómo

lo estoy ofreciendo?. ¿Cómo lideró mi equipo de trabajo? Todo esto y más temas a abordar, junto con la profesión es lo que hará de cada uno un emprendedor exitoso.

Perfiles del Diseño desde la cadena de valor

Sandra Milena Molina Martínez [Colombia]

Diagnóstico que consta de tres factores claves en la identificación de brechas de capital humano del Diseño, evidenciando un corto en la comunicación y desarticulación entre la industria, gobierno, academia y sociedad civil, pues existen divergencias entre las directrices y limitantes, que son las que permiten a los perfiles de los profesionales en Diseño actuar en un mercado determinado e insertarse en la cadena de valor.

Importancia del networking en los estudiantes de diseño en Ecuador

Jonatan Portugal y Gianella Bermeo [Ecuador]

En un mundo de grandes desafíos para los nuevos profesionales del diseño, se empieza a volver cada vez más necesario que nuestros estudiantes adquieran experiencia a lo largo de su estancia en las Instituciones de Educación Superior. En el presente artículo el centro de atención se coloca en evidenciar la importancia de desarrollar el networking entre los estudiantes mientras estén en las aulas de clase.

COMISIÓN: P03 CURRÍCULA ACADÉMICA
Miércoles 19 de julio, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)

Ergonomía y Diseño Universal como estrategia de integración profesional

Juan Sebastián Avila Forero [Colombia]

La Maestría en Ergonomía y Diseño Universal de la Universidad El Bosque de Bogotá, responde a las necesidades que demanda la evolución del ser humano y su interacción con el entorno. Mostrando la prospectiva de la ergonomía/diseño para responder los retos y desafíos que los avances tecnológicos y los cambios que ésta conlleva en los sistemas productivos y la sociedad.

El proyecto de Diseño: la presencia ausente del método central de la disciplina

Sergio Donoso y Mitzi Vielma [Chile]

El método proyectual no se origina con el Diseño modernista en 1919 con la Bauhaus, sino que aparece recién en 1953 cuando la disciplina adquiere su carácter universitario en la escuela de Ulm, en Alemania. De hecho, el método proyectual fue asimilado desde otras disciplinas donde la planificación o anticipación eran fundamentales para organizar algún tipo de actividad a futuro. En el contexto educativo, el método de proyectos comenzó a desarrollarse con el enfoque pedagógico modernista o

reformista de principios del siglo XX. Teóricos de la educación, como William Heard Kilpatrick y John Dewey, fueron pioneros en la promoción de este método en la enseñanza escolástica. El método de proyectos promueve el aprendizaje activo, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración. Permite a los estudiantes aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en un contexto práctico y significativo, fomentando su motivación y compromiso con el aprendizaje. Todos los tipos de proyectos, incluyendo los de Diseño, comparten estructuras similares soportados por el marco lógico que contiene los objetivos, actividades y resultados. Por otra parte, la metodología de taller, originado en el medioevo, se convirtió en el espacio de trabajo para el desarrollo de proyectos. A pesar de ser algo evidente muchas veces se pasa por alto esta característica epistémica, debido a la premura de la concepción de forma o incluso de la temática, olvidando que una solución de Diseño debe servir para algo, es decir, cumple con ciertos objetivos.

Neuroarquitectura educativa

Mireya Lauren Gareca Apaza [Bolivia]

A partir de Pensamiento Complejo y la Neuroarquitectura, se puede inferir que es fundamental proyectar edificaciones con sentido, para liberarnos de la actual concepción de una arquitectura educativa vista y proyectada desde la simplicidad de quién la proyecta. Los espacios deben ser más humanos y complejos, que promuevan y potencien el funcionamiento de los códigos cerebrales. En una búsqueda de diálogo con el entorno educativo, en una de concebir los espacios desde cada uno de los elementos componentes que impacten en el cerebro como: luz, temperatura, ruido, diseño del espacio, entre otras generando armonía ambiental. Diseñar desde la perspectiva sensorial y de la complejidad de los actores del proceso de enseñanza aprendizaje.

Caso de Estudio, Carrera de Diseño de Productos FADA-PUCE

Ivonne Ortiz [Ecuador]

Como parte de la investigación doctoral se ha analizado la evolución de la Carrera de Diseño de Productos de la FADA-PUCE, los cuatro planes desarrollados desde su inicio en 1994 hasta la actualidad, 1994-1997, 2003-2007, 2007-2010-2017, 2018-actualidad. Se estudia las propuestas de formación y las tendencias de enseñanza en diseño en el caso de estudio, los enfoques, el sustento teórico y metodológico.

Glosario híbrido: nueva vida a viejas palabras

Pablo Fidel Rescia [Argentina]

Una primera aproximación cualitativa a las encuestas realizadas a los estudiantes durante la pandemia, implica una reiteración

de frases y palabras que en el momento del aislamiento obligatorio formaron parte de nuestro vocabulario habitual, buscando argumentos en donde protegernos, no solo del virus sino de nuestra propia incertidumbre. Sin embargo, si nos apartamos de encuestas cuantitativas o datos estadísticos, que proliferaron con justificación durante la pandemia, si estudiamos las observaciones de los estudiantes cuando las preguntas requieren un esbozo que va más allá del sí-no, las definiciones por detrás de los argumentos son ricas y sustanciales, no solo al momento del confinamiento sino en un futuro próximo. Proponemos un glosario, tal vez poco exigente desde lo lingüístico y lo etimológico, pero sugerente desde la mirada al porvenir incierto.

Cambio de Plan de Estudios de la carrera de Diseño Gráfico: desafíos para la coordinación del área de las ciencias sociales

Ludmila Maia Strycek [Argentina]

En el año 2020, en pleno proceso de confinamiento por la pandemia de Covid 19, se implementa el cambio de plan de Estudios de la carrera de Diseño gráfico de la universidad Nacional del Nordeste. En este escenario, se crea la coordinación del área de las ciencias sociales, con nuevos desafíos tanto en ámbitos de gestión como académicos.

COMISIÓN: P12 LENGUAJES VISUALES **Miércoles 19 de julio, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)**

ROSETA - Histórias em Quadrinhos digitais inclusivas e multilíngues

André de Freitas Ramos [Brasil]

Será apresentado o projeto de investigação "ROSETA", que deriva da tese de doutorado "HYPERCOMICS - A Linguagem visual das Histórias em Quadrinhos e o paradigma digital", e investiga as histórias em quadrinhos digitais que incorporaram às suas narrativas som, movimento, interação, conectividade, hipertextualidade incrementando a experiência do leitor. No entanto, pouco foi feito no sentido de utilizar os recursos disponíveis nessa nova forma de produção de HQ, introduzindo questões importantes para o desenvolvimento de uma plataforma que possa atender às necessidades da população surda.

Presentación del libro "360: Diseño y Realización de video inmersivo"

Laura del Arbol [Argentina]

La siguiente ponencia presenta el libro 360: Diseño y Realización de video inmersivo (del Arbol, Nielsen, 2022). La obra estudia los componentes de la obra audiovisual inmersiva, su proceso de diseño, puesta en escena, postproducción y exhibición. Es el primer libro en español dedicado al tema.

Fotografias do Imaginário: reproduções de realidades criadas

Vanessa Koiky y Jofre Silva [Brasil]

Esta pesquisa explora a capacidade da tecnologia fotográfica construir espaços a partir da soma de elementos com múltiplos sentidos. Os processos de criação compreendem desde a produção analógica, a partir da criação de fotogramas no ampliador, até a edição e finalização em formatos digitais, tendo por objetivo investigar como registros já existentes permitem a descoberta e a criação de novos espaços na fotografia. Nesse projeto, as imagens apontam para inquietações acerca do corpo e espaço, possibilitando uma reflexão sobre a articulação de narrativas apresentadas na cena.

Estéticas transurbanas: la imposibilidad de los espacios puros en la Bolivia contemporánea

Andrés Laguna-Tapia [Bolivia]

Desde hace décadas, en la región andina proliferó la producción de piezas audiovisuales llamadas periféricas, amateurs, subalternos, rurales, perirurbanas y/o "transurbanas". Este fenómeno comprende material gráfico, películas, series y videoclips musicales que se difunden a través de canales no convencionales. Lo que se evidenció es que las categorías tradicionales para definir lo rural y lo urbano hoy son insuficientes.

Diseño de experiencias y fotografía: la potencia retórica de la cianotipia

Mariana Torres Luyo y Estefanía Alicia Fantini [Argentina]

La cianotipia es un proceso fotográfico monocromo que se obtiene sin cámara "por simple acción de la luz" sobre un soporte fotosensible. En 2022, realizamos una experiencia de producción de cianotipias con nuestros estudiantes e incorporamos sus resultados en la interpretación de la problemática retórica. La experiencia permitió el desarrollo de interpretaciones poéticas a partir de una serie de imágenes en apariencia puramente referenciales.

COMISIÓN: P09 INVESTIGACIÓN EN DISEÑO **Miércoles 19 de julio, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)**

Revisión de la categoría de problem-solving en las disciplinas proyectuales

Carlos Eduardo Burgos y Ludmila Maia Strycek [Argentina]

Existe un amplio consenso en aceptar que la categoría de problem-solving es la más apropiada para definir el objeto y la naturaleza del diseño en sus diferentes formas de manifestación. Sin embargo, esta concepción es inadecuada para dar cuenta de la complejidad de la disciplina. Se propone una alternativa centrada en la idea de que el diseño produce una síntesis ini-

cial, re-constructiva y original de las condiciones dadas o de los escenarios de los cuales parte, sin pretender una representación “especular” o preservadora de sus estructuras lógico-significativas o físico-materiales, consistentes con el modelo del problem- solving proyectual.

De la Curiosidad a la Claridad: La construcción del problema de investigación

Vanesa Martello [Argentina]

Una de las primeras decisiones de un diseño de investigación es la definición del problema a investigar. Este primer momento es de fundamental importancia, ya que va a orientar y condicionar las decisiones restantes, tales como: la selección de personas, espacios, momentos; la recolección/construcción de los datos; el análisis de la información recabada. Cuando hablamos del problema de investigación hablamos de la construcción del orden del conocimiento. Se construye y se define en el marco de un conocimiento existente, el cual resulta insatisfactorio, incompleto, contradictorio para responder a preguntas que el investigador se plantea. La tarea de identificar y analizar el problema constituye una condición previa indispensable para realizar una investigación.

La posible ubicuidad del diseño

Luz del Carmen Vilchis Esquivel

Se postulan aquí tanto el concepto de ubicuidad aplicado al diseño como las condiciones para lograr un diseño universal, un diseño para todos en una concepción que permita contribuir a la configuración de un mundo mejor como legado para las siguientes generaciones. Se trabaja aquí con la idea de prácticas expandidas bajo los términos de las maneras “aprender investigando” y “aprender significando”.

COMISIÓN: P08 ESTUDIOS ACADÉMICOS
Miércoles 19 de julio, 17:30 a 19:30 hs. (Arg)

Los discursos de odio, el paradigma del mal en los mensajes de Hitler

Daniela Balanovsky [Argentina]

Este trabajo de investigación pone el foco en fragmentos discursivos de Hitler, entre los años 1933 y 1945, a partir del material fílmico que ofrece el museo del Holocausto en la “Visita 360”. El objetivo es detectar la interacción entre los mensajes y su contexto, para identificar la carga de odio en los discursos del poder, en la relación entre la imagen y la palabra. La metodología de trabajo incluye entrevistas en profundidad y documentación debidamente acreditada en el Museo del Holocausto de Buenos Aires.

Inteligencia artificial: amenaza o no para el diseño gráfico

Sergio Calderon [Bolivia]

La inteligencia artificial (IA) tiene herramientas que están generando preocupación y polémica en los diseñadores gráficos, debido a su gran capacidad para resolver y proponer problemas visuales, herramientas como la DALL-E2 realizan composiciones de diseño según lo que el usuario necesite en tan solo segundos, sin embargo, la creatividad e investigación del ser humano todavía no se puede reemplazar. Aspectos como la relación interpersonal, el saber amar y la convivencia del día a día son variables que se necesitan para resolver un problema de diseño. En el siguiente ensayo se explica por qué los diseñadores no van a desaparecer y su importancia dentro de la sociedad.

Lux Indeficiens: historia, diseño y futuro

María Candela Caudana, Alejandro Gariglio y Franco

Gabriel Scarafia [Argentina]

Este trabajo presenta el proyecto de rediseño de la identidad visual de la Universidad Nacional del Litoral. El desarrollo trae al presente los valores reformistas que dieron origen a la UNL hace más de un siglo para proyectarlos al futuro. La «lux» como concepto, articula resoluciones de diseño en las tres dimensiones del proyecto: marcaría, tipográfica y compositiva.

Investigando ligações entre Design e Educação

Gabriel de Andrade Gomes, Lorena Peña y Camylla Barros [Brasil]

Este artigo tem como objetivo refletir acerca das atividades propostas pelo projeto Design & Escola e aplicadas no CAP/UERJ, uma iniciativa que conta com a colaboração entre professores, bolsistas da graduação em design da ESDI/UERJ e alunos da educação básica. A partir de uma abordagem baseada em práticas de ensino aprendizagem, iniciou-se uma investigação de oportunidades projetuais em sala de aula. Neste trabalho, falamos sobre produção de material didático, princípios da cognição na aprendizagem, o processo de ensino aprendizagem e divulgação científica em mídias sociais.

El predicado del Diseño Industrial

Julio Mazzilli [Uruguay]

El diseño industrial ha pasado de ser un campo impreciso y cambiante, a uno que ha profundizado con nuevos aportes la comprensión de sí mismo. La pretensión de esta propuesta es mostrar, a través del recorrido profesional de egresados del Centro de Diseño Industrial (Uruguay), su implicancia en una reconceptualización de lo que es un problema, más allá del qué, para qué y cómo diseñar.

COMISIÓN: P18 ENTORNOS DIGITALES
Miércoles 19 de julio, 17:30 a 19:30 hs. (Arg)

Medios Digitales y Ecosistema Educativo; narrativas y desafíos

Hernán Guardia [Argentina]

Se desarrolla las primeras instancias de un proceso de diseño que tiene como protagonista un proyecto que estudia el funcionamiento de los Medios Digitales dentro de las aulas. El objetivo final es contribuir a la comprensión de dichos medios dentro del ecosistema educativo.

Evaluación del diseño de interfaces de usuario con inteligencia artificial

José Luis Santorcuato-Tapia y Jaime Lloret [Chile]

Con la presentación de herramientas como Stable Diffusion y chatGPT, aparecen oportunidades y desafíos para el diseño y la enseñanza de él. Las herramientas de inteligencia artificial han demostrado gran desempeño en tareas que tienen relación con el análisis de imágenes, en esta propuesta se presentan las complejidades y posibilidades para la implementación de inteligencia artificial en el contexto educacional del diseño de interfaz de usuario, principalmente en la etapa de evaluación de prototipos.

Diseño instruccional para la formación en línea en organizaciones relacionadas a sistemas complejos

Jorge Ruben Varas

El diseño instruccional es la ciencia de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación, y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de pequeñas y grandes unidades de contenidos, para el caso de organizaciones asociadas a sistemas complejos se determinó que el modelo 4C/ID tiene como objetivo ayudar a los diseñadores de la instrucción con el desarrollo de programas educativos, en este caso formativos, para enseñar habilidades complejas o competencias profesionales

Narrativas interactivas para un Museo de Sitio al sur del mundo

Daniel Vega [Chile]

La presentación tiene por objetivo mostrar el trabajo desarrollado por los estudiantes del taller de multimedia y producción digital de la Escuela de Diseño de la Universidad Austral de Chile, que tuvo como argumentación la construcción de narrativas interactivas multimedia para el Museo de Sitio Castillo de Niebla. A partir del estudio del contexto, el lugar y el recorrido crearon históricas únicas para poner el valor, no sólo el lugar, sino que, educar para conservar.

COMISIÓN: P02 PROCESOS DE ENSEÑANZA
Jueves 20 de julio, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)

A produção de sentido na leitura de imagens no Ensino Superior de Design

Bruna Araújo, Jackeline Farbiarz y Izabel Oliveira [Brasil]

O presente ensaio objetiva investigar as relações estabelecidas pelos alunos de Design com as imagens nos espaços de ensino aprendizagem do Ensino Superior. Em um cenário de superexposição às imagens, observa-se uma latente dessensibilização do olhar do seu leitor e, diante do que veem, a produção de sentido tende a se concentrar na esfera da objetividade e da assertividade. A relevância desse estudo se concentra no fato de os estudantes de Design não só se relacionarem com a imagem no âmbito da leitura como também de sua produção, exigindo assim, um acesso mais profundo ao pensamento crítico.

Ejercicios de la semiótica de la imagen con las portadas The New Yorker

Karen Carrera [Chile]

A través del estudio de las portadas de la revista The New Yorker se ha abierto un contexto para la realización de ejercicios que posibilitan el aprendizaje y la experimentación con la imagen, comprendiendo su propio marco histórico y su relación sociocultural, se han posibilitado ejercicios que van desde reproducciones hasta intervenciones en movimiento, las y los estudiantes se apropian y se apropian con los planos de significación para crear nuevas posibilidades.

Enseñar y Aprender: las no caras de la misma moneda

María Alejandra Cristofani [Argentina]

Siempre se los planteó como una relación lineal. El aprendizaje implica la adquisición de algo; la enseñanza implica dar algo. Como quiera que lo examinemos, no hay prácticamente estructura paralela alguna entre los conceptos de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo lograr la relación causa-efecto? Compartiremos experiencias aquí.

Narraciones gráficas: herramientas didácticas en la enseñanza de la arquitectura

Alejandro Folga [Uruguay]

Además de su valor como herramienta de comunicación, el cómic puede servir como instrumento pedagógico en la formación de los arquitectos. Esta ponencia presenta una investigación doctoral que se basa en la utilización del cómic como recurso gráfico-narrativo que permite elaborar diferentes tipos de discursos. Para ello se explica un ejercicio realizado en un curso de grado de la carrera de Arquitectura.

Conceptualización a través de los sentidos. Formación integral de estudiantes de la licenciatura de diseño de artesanía del centro universitario de Tonalá, Jalisco, México

Ana Georgina Navarro [México]

El siguiente Relato de experiencia significativa presenta la aplicación de una actividad lúdica como estrategia pedagógica en el nivel superior en áreas de la enseñanza del diseño, que pretende con su práctica ayudar a generar ambientes académicos innovadores, para generar aprendizaje significativo en estudiantes de diseño. Además, de tener oportunidad de desarrollar interacciones personales y situaciones de juego que generan una satisfacción física, espiritual, mental individual y general; para después compartir con los compañeros de clase las experiencias adquiridas, considerando que en esta última parte es donde se fortalece el conocimiento significativo y las relaciones sociales de manera particular para la formación integral. En el proceso de diseño existe la etapa de conceptualización, en la cual se puede aplicar una actividad lúdica por medio del sistema sensorial; finalmente este tipo de actividad puede resultar enriquecedora, formativa, innovadora y por supuesto, también divertida. Con este relato de experiencias significativas, se pretende difundir entre la comunidad académica universitaria que, en el nivel superior, el diseño y aplicación de las actividades lúdicas son estrategias de enseñanza que encajan perfecto para que alumnas y alumnos continúen desarrollando su formación integral y sean profesionales en las áreas del diseño y en el contexto de su comunidad.

Taller de formación en diseño: manufactura y materiales para la configuración de proyectos de diseño

Manuel Toledo [Chile]

La enseñanza en diseño implica oportunidades y desafíos constantes, el mundo cambiante, dinámico y vertiginoso nos abre distintas posibilidades, que nos permiten a las y los docentes, adentrar a las y los estudiantes en el ejercicio y práctica del diseño. En un mundo hiper tecnologizado, pareciera importante llevar a las y los estudiantes a las vanguardias constructivas, pero contrario a ellos, se hace necesario introducir conceptos fundantes y atemporales que les permitirá a los/las futuras diseñadoras afrontar los más distintos proyectos de diseño sin prejuicios formales, procedimentales y materiales para proponer originalmente el mundo construido.

Enseñanza del diseño de software en ambientes virtuales, un enfoque basado en competencias

Gabriela Edith Vilanova [Argentina]

Las tecnologías han potenciado nuevas formas de ejercer ciudadanía, han generado nuevas formas de apropiación del conocimiento y han promovido nuevos hábitos y costumbres,

propiciado el desarrollo de la llamada la sociedad del conocimiento. Las competencias promueven la formación integral de las personas desarrollando las capacidades, en especial la relacionada con la toma de decisiones para la resolución de problemas. Los modelos pedagógicos basados en b-learning, m-learning y u-learning permiten desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje eficaces en entornos virtuales. En todos los ámbitos de la sociedad y en la industria del software no es ajena a ello se requieren personas formadas con competencias para realizar trabajo en equipo asíncrono, colaborar bajo demanda y realizar interacciones mediadas por computadora.

COMISIÓN: P07 DISEÑO PARA LA EDUCACIÓN
Jueves 20 de julio, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)

Ruta Transmedia Humedal (RA)

María José Alonso [Chile]

Ecoeducación del Patrimonio Ramsar, Humedal Costero de Reñaca propone mediante el diseño de una experiencia interactiva e inmersiva, ecoeducar a la generación Alpha de los colegios en torno al humedal de Reñaca. En Chile existen más de 40 mil humedales, representando cerca del 5,9% del territorio nacional. Estas formaciones naturales han construido un paisaje único que está constantemente amenazado por la intervención antrópica desmedida.

Design Thinking para favorecer el aprendizaje experiencial en la escuela rural

Angélica María Cruz Forero, Alba Soraya Aguilar Jimenez y Luis Fernando Sanmiguel Ahumada [Colombia]

El presente documento busca presentar la experiencia de la aplicación del Pensamiento de Diseño en la educación media en un colegio técnico rural en Colombia. Para la implementación de la estrategia pedagógica se desarrollaron talleres teórico-prácticos para cada etapa de la metodología de pensamiento de diseño con los estudiantes del Semillero SinapsisLabs, logrando aprendizaje experiencial a partir de retos presentes en el entorno. Como resultado se desarrollaron prototipos que ofrecen soluciones en las diferentes etapas de la cadena productiva de una empresa de dulces artesanales favoreciendo así el desarrollo local.

Atravessamentos entre pensamento projetual e práticas educativas na Educação Básica

Bianca Martins, Lucimeri Dias y Bárbara Emanuel [Brasil]

O projeto tem como intenção identificar oportunidades, desenvolver e avaliar colaborativamente, entre estudantes de design no ensino superior na ESDI/UERJ e a comunidade escolar de educação básica do CAP/UERJ, práticas instigantes de ensino.

noaprendizagem discutindo os possíveis diferenciais proporcionados pelo uso do pensamento projetual no contexto de práticas educativas da Educação Básica pública.

Desenho de observações: designs como mediadores da sala de aula

Felipe Santos [Brasil]

Esta pesquisa analisa uma sala de aula durante um estágio docente via método Design em parceria e levantamento bibliográfico. Seu professor leciona desenho de observação. Com ele os alunos aprendem a se comunicar desenhando. O estudo desperta para questões acerca das reflexões que vem sendo elaboradas junto aos alunos de design, responsáveis pela configuração de objetos, sistemas e serviços que participam de práticas de ensino-aprendizagem.

COMISIÓN: P11 ESTUDIOS ARTÍSTICOS
Jueves 20 de julio, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)

Álbum de familia: una experiencia significativa en ambientes de formación

Dayana Cordero [Colombia]

Esta ponencia consiste en presentar la experiencia significativa del proyecto pedagógico Álbum de Familia en ambientes de formación virtual y presencial, en aprendices de articulación con la media para las técnicas de formación técnico laboral SENA, en el área de las artes gráficas a través del desarrollo de competencias en el saber, saber, el saber hacer y el saber ser, de las técnicas pre prensa digital y diseño e integración multimedia, en la que se evidencia en los productos técnico pedagógicos, con el uso de la fotografía, el dibujo, el grabado, video y el uso de plataformas digitales. Álbum de familia está orientado al proceso observación, apropiación y desarrollo de la técnica de grabado en linografía por medio del archivo familiar de los aprendices en formación, y cuyos resultados del proyecto fueron realizados desde el año 2020 al 2022, todo bajo un contexto social sin precedentes, entre los cuales se cuentan la formación académica sin un entorno de aprendizaje de carácter presencial, la ausencia de una interrelación directa entre profesores y estudiantes y la falta de elementos didácticos y pedagógicos tangibles, para hacer posible los procesos de enseñanza aprendizaje de una manera óptima, además, el regreso postpandemia a un ambiente de aprendizaje donde las dinámicas pedagógicas se transformaron en nuevas acciones de socialización y aprendizaje desde el encuentro con el otro. Por tanto, está encaminado desde una perceptiva artística, plástica y formal a partir de cuatro referentes entre ellos; el artista grabador Luis Ángel Rengifo, el diseñador gráfico David Consuegra, filósofo y semiólogo Armando Silva Téllez y Denise

Najmanovich escritora e investigadora sobre temas académicos sobre el saber y las prácticas colectivas y llevando nutrientes del pensar entre unos y otros generando una reflexión entre los elementos comunicativos ante procesos los creativos desde el arte y el diseño gráfico.

Lo indecible de la imagen de Le Corbusier

Serena Dradi [Argentina]

El presente escrito tiene como objetivo indagar en la interrelación del concepto de la imagen, la verdad y la realidad, desde una perspectiva basada en el arquitecto de la modernidad presente en el siglo XX, Charles Édouard Jeanneret Gris, mejor conocido como Le Corbusier, explorando en su vínculo sociales perteneciente al movimiento cubista y su producción dentro del movimiento purista como crítica al anteriormente mencionado. La presente investigación busca obtener una definición múltiple de los tres conceptos nombrados, por lo que se explora en el discurso y las reflexiones propias de Le Corbusier, analizando en sus estudios, sus pensamientos escritos, además de lo investigado sobre el mismo.

Del archivo a la obra: construyendo la imagen

Rodrigo Eduardo Gómez Mura y Jeans Reyes [Chile]

Esta ponencia es parte del proyecto "Lo incómodo en aquello que miramos" y presenta una propuesta metodológica de producción artística en donde se instrumentalizan imágenes de carácter virtual para reconfigurarlas en un medio pictórico; también, releva la capacidad del espectador para dotar de significado a dispositivos conceptuales y físicos dispuestos en un circuito de espacio expositivo. A partir de la disposición compositiva como objetos de estudio de las obras y la propia naturaleza inacabada de la pintura, se busca mostrar las etapas y procesos realizados transformando la exposición en un estudio sobre la manera de construir un tipo de imagen.

Telefonía celular en el teatro: innovación en la escena

Gabriela Sciascia y Guadalupe Pultera [Argentina]

La escenografía teatral se diseña considerando al espectador y determinado espacio escénico. La tecnología es imprescindible para nuestras actividades cotidianas; el teléfono celular es una extensión de nuestra mano y fundamental en la comunicación. Pero, para el teatro, es un elemento prohibido, es decir, la representación de una obra requiere silencio, oscuridad, etc. El teléfono celular rompe con ese esquema, por esta razón se prohíbe su uso. Sin embargo, algunas obras lo utilizan como medio para la representación. Ahora, ¿cómo se produce esa nueva relación entre el espectador y la representación? ¿Cómo se enseña escenografía frente a esta innovación permanente?

**COMISIÓN: P14 RELACIONES ENTRE
DISEÑO Y ARTESANÍA****Jueves 20 de julio, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)****Guía práctica de la morfología del nogal andino para el desarrollo de productos de marquería fabricados en el taller de carpintería del CPL Turi, Cuenca - Ecuador***Eduardo David Aguirre Vicuña* [Ecuador]

La investigación tiene como objetivo exponer cómo un análisis de la morfología de la semilla de nogal andino, puede generar un lenguaje de diseño que fortalezca el desarrollo de productos artesanales. Se hace hincapié en la intervención del diseño de objetos de madera para promover y fomentar el ejercicio laboral en las personas privadas de libertad; al mismo tiempo que se genera una diversificación de productos.

Estrategias desde el diseño para revitalizar técnicas ancestrales mediante procesos de codiseño con comunidades representativas del contexto*Félix Cardona, Raul Quinayas y Alexander Riascos*

[Colombia]

El proyecto de investigación en curso se enmarca en la hibridación de las perspectivas teóricas del diseño autónomo [1] y diseño para la innovación social [2] desde métodos de codiseño [3] fundamentados en la teoría fundamentada [4]. Se desarrolla en el municipio de Cartago del departamento del Valle del Cauca, Colombia con comunidades organizadas civilmente alrededor de una manifestación de su patrimonio biocultural

Cushma: Soporte de la vida social asháninka*Ana Cecilia Carrasco Quintana* [Perú]

El proyecto cushma: soporte de la vida social asháninka fue desarrollado en una comunidad de la Selva Central peruana. Articula procesos de diseño y memoria oral a través de la vestimenta tradicional asháninka; las imágenes impresas en las telas con técnicas de estampado toman como referencia la memoria oral.

Marca Denominación de Origen en productos artesanales en Colombia*Mary Yaneth Rodríguez Villamizar y María del Pilar Garzón Arenas* [Colombia]

La marca denominación de origen identifica un lugar geográfico y promueve sus atributos para atraer visitantes e inversiones. Puede ser utilizada por entidades gubernamentales y privadas. Las empresas invierten recursos en desarrollar marcas reconocibles y asociadas con valores deseados. Definir la identidad de un territorio puede ser difícil, pero la denominación de origen puede impulsar el desarrollo económico al agregar valor y mejorar la calidad de los productos locales. Cumplir con estándar

dares y requisitos mejora la eficiencia y competitividad de los productores

La sintaxis visual como herramienta base para el análisis formal de una investigación iconográfica. Caso Tócapus, un lenguaje gráfico de comunicación visual para los incas*Luis Valle* [Perú]

Esta presentación es de carácter descriptiva. Nuestro objetivo es exponer la importancia de la sintaxis visual y los principales ejes compositivos necesarios para abordar un análisis formal. Realizamos una breve muestra de estas herramientas a través de una investigación plasmada en el artículo de nombre "Tócapus, un lenguaje gráfico de comunicación visual para los incas" en el que analizamos un tejido precolombino con Tócapus: diseños geométricos policromos, que aparecen en la indumentaria de los grupos de poder en el periodo inca. Para ello nos hemos basado en literatura de lenguaje visual, gramática de la imagen, semiótica y sobre todo de sintaxis visual.

COMISIÓN: P01 ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS**Jueves 20 de julio, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)****La Sociología en Diseño: Pedagogía y Didáctica Interdisciplinaria***Graciela Beatriz de Cara* [Argentina]

La Sociología en Diseño permite interrogar a la sociedad sobre necesidades, gustos y aspiraciones. La Sociología como ciencia según Valeriano, E. (2009, pág. 2) es: "El estudio sistemático del comportamiento social y de los grupos humanos. Se centra en las relaciones sociales, cómo esas relaciones influyen en el comportamiento de las personas y cómo las sociedades (...) evolucionan y cambian." La Sociología en la currícula de Diseño permite a los estudiantes fundamentar sobre estilos de vida, deseos e inquietudes de un modo asertivo, fortaleciendo el desarrollo de la innovación y la creatividad, como parte de su experiencia formativa para sus profesiones.

Concurso Constructiva: una experiencia de enseñanza*Alejandro Folga, Natalia Botta, Melina María Cabiró Pereyra, Ana Fernández Da Costa y Ximena Rodríguez* [Uruguay]

Esta ponencia presenta los resultados de una actividad académica que consistió en diseñar y construir un prototipo de equipamiento utilizando el sistema Steel Framing. La experiencia, llevada adelante por un taller de proyectos de la carrera de Arquitectura, implicó innovar en el uso de una tecnología existente y desarrollar un trabajo de enseñanza, investigación y extensión universitaria.

Escola de Design e Educação Interdisciplinar: implementação do Design Factory IFSul*Raquel Godinho, Gustavo Brod, Cecília Oliveira Boanova y Julio Cesar Ruzicki* [Brasil]

A Escola de Design do câmpus Pelotas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSUL) - Brasil - define investir na implementação de um Design Factory (DF) como estratégia de fomento da educação interdisciplinar buscando promover de forma mais efetiva no aprendizado através da co-criação entre diferentes áreas do conhecimento, indústria, comércio e serviços.

Estrategias proyectuales metodológicas en la enseñanza del diseño básico*Joan Manuel Guarín Salinas, Luz Elena Tinoco Robledo*

[Colombia]

La ponencia expone una metodología de diseño en la enseñanza de la fundamentación de la Arquitectura, a partir de estrategias pedagógicas aplicadas en los cursos básicos del campo de fundamentación de la Facultad de arquitectura de la Universidad de América; basadas en la relación del objeto forma (la plástica) y las características del espacio (la geometría).

La Creatividad como punto de partida*Ricardo Martín Vargas* [Perú]

Por años el diseño gráfico se ha apoyado de diversas herramientas digitales para la elaboración de marcas y productos, pero en estos tiempos tan cambiantes, se ha venido desarrollando mucho más los procesos de ideación creativos para dar mejores soluciones a las empresas. Por eso la propuesta implementada a nivel académico refiere a la importancia de técnicas creativas como primer paso antes de aprender alguna herramienta.

Cuando el aula se convierte en feria*Manuel Vidal Moreta* [Argentina]

El espacio del aula es un ámbito permeable, abierto e intermedial. Lo habitan intereses, búsquedas, expectativas y tensiones. En el marco del proyecto de investigación "Diseños de disenso y futuro" se comenzaron a incluir una serie de publicaciones expandidas al Taller de Diseño 3 C. Este artículo busca explorar cuáles son las reflexiones en torno a esta propuesta desde una perspectiva del hacer-saber.

COMISIÓN: P17 MERCADO Y GESTIÓN DEL DISEÑO**Jueves 20 de julio, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)****Análisis del consumidor con discapacidad en locales de indumentaria – Mapa conceptual***Selediana De Souza Godinho* [Brasil]

El objetivo es presentar algunos de los hallazgos de la investigación sobre el análisis del comportamiento del consumidor con discapacidad en locales de indumentaria en Argentina. La revisión sistemática bibliográfica y la aplicación de encuestas online permitió construir un mapa conceptual sobre los elementos que influyen en el comportamiento del consumidor con discapacidad (factores individuales, influencias sociales, influencias culturales, proceso de toma de decisiones, barreras y accesibilidad, experiencia poscompra).

El futuro del Neuromarketing: retos y oportunidades*Adrián Guerrero* [Colombia]

¿Qué provoca que no puedas soltar la mirada de un anuncio, olvidar esa canción pegajosa que llevas tarareando dos semanas o que tengas que volver a ese café porque su aroma no se compara con ningún otro? El neuromarketing es una técnica del marketing que utiliza la neurociencia para comprender el cerebro del consumidor y ver cómo toma decisiones. Es decir, estudia el proceso de compra y el de toma de decisiones de los consumidores (o posibles consumidores) antes, durante y después de adquirir un producto o servicio. Gracias a ello, el neuromarketing permite encontrar la "fórmula" para mejorar la efectividad de estrategias que conllevan a la adquisición de un producto o servicio mediante estudios científicos. Acompáñame en esta aventura dentro de la máquina más poderosa e incomprensible de todos los tiempos. Nuestro cerebro.

Concurso Vidrala: Diseño, sostenibilidad e innovación en vidrio*Marcelo Leslabay* [España]

El objetivo de esta propuesta es compartir la experiencia de organizar un concurso internacional de envases de vidrio para la empresa Vidrala (España) desde 2015, en las que han participado estudiantes de diseño de escuelas y universidades de España y Portugal. Además, consideramos que desde el punto de vista pedagógico es una excelente oportunidad, para que estudiantes y profesores apliquen metodologías, procesos creativos y conceptos innovadores, en propuestas de objetos de uso cotidiano del sector alimentario, que serán evaluadas desde los principios de la sostenibilidad, la viabilidad productiva y la comunicación, por un jurado de profesionales. Consideramos que el concurso es una aportación para dar visibilidad al talento de jóvenes diseñadores y diseñadoras, una manera de abrir un camino para su incorporación en el mercado laboral y

un reconocimiento para los profesionales de la enseñanza del Diseño que generan conocimiento para mejorar la calidad de vida de todas las personas. Más información en: <https://masterglass.vidrala.com/es/inicio>

Estrategias de diseño para la generación de estructuras de interacción turística y comunitaria en la laguna de Colta

Sandra Hipatia Nuñez Torres, Claudia Rafaela Balseca Clavijo, Carolina Chávez y Eliska Fuentes Pérez [Ecuador]

La Laguna de Colta es uno de los lugares más visitados de la provincia Chimborazo en Ecuador. Aproximadamente 110 mil visitantes acuden a este lugar para vivir experiencias turísticas cada año. No obstante, el estado de la laguna cada vez está más afectado por la abundancia de la totora y sus sedimentos. Además, existe una alta tasa de migración de los habitantes de las comunidades aledañas a la laguna, especialmente la población joven por falta de oportunidades de trabajo, lo que limita el desarrollo socioeconómico de los actores sociales. Desde esta perspectiva, la relación entre las dinámicas del contexto y la laguna son prácticamente inexistentes, lo que ha provocado una falta de identificación de sus habitantes y, por ende, la desapropiación del lugar. En este sentido, como respuesta a la problemática identificada se plantean diversos criterios y estrategias de diseño con el fin de aprovechar los recursos naturales y culturales que ofrece dicho lugar para dinamizar el turismo y, por tanto, generar desarrollo social y económico.

¿Por qué hoy estamos obligados a gestionar nuestra marca personal?

Gabriel Patrizzi [Venezuela]

Hoy son profesiones 100% líquidas. Su función antes era difundir y crear para informar y entretener. Han evolucionado hacia lo transdisciplinar y multidimensional. El valor y comprensión de sus roles está en manos de los propios profesionales de la comunicación y el diseño; por ello el branding personal es clave.

Guía para una Marca Colectiva de productos agroindustriales en Colombia

Mary Yaneth Rodríguez Villamizar y Carol Tatiana Rojas Flórez [Colombia]

Una marca colectiva es utilizada por un grupo de empresas u organizaciones con características comunes. Su propósito es diferenciar sus productos o servicios de otros proveedores. La marca colectiva promueve una identidad común y la calidad distintiva del grupo. Sin embargo, puede ser difícil de gestionar debido a los intereses y objetivos divergentes. Los problemas incluyen acciones individuales que afectan la marca, incumplimiento de estándares de calidad y falta de conexión emocional con los consumidores en comparación con una marca individual.

COMISIÓN: P13 DISEÑO Y CULTURA

Jueves 20 de julio, 17:30 a 19:30 hs. (Arg)

Acercamientos disciplinares desde el diseño gráfico hacia la arqueología

María Bernardita Brancoli [Chile]

La presente investigación tiene como objetivo establecer puentes entre la disciplina del Diseño Gráfico y la arqueología a través la utilización de la gramática visual para la lectura, análisis y visualización de la pintura rupestre del desierto de Atacama. El Diseño gráfico desde su metodología para construir ideas y discursos visuales, puede contribuir desde la teoría de la forma al estudio de las imágenes visuales.

O design gráfico como ferramenta de linguagem e construção simbólica

Beatriz Costa da Silva [Brasil]

Na década de 1920, o Rio de Janeiro passou por diversas transformações, dentre elas, os hábitos culturais dos cariocas. O design gráfico tem um papel importante, na linguagem e na construção simbólica da cidade e dos cariocas. Destacamos, as revistas como canal de comunicação que propagou novos costumes. Escolhemos a revista Selecta que nos auxiliou na composição da narrativa da escrita deste artigo.

Diseño objetual Art Deco como parte de la cultura material en México

Carolina Magaña [México]

El objetivo de este documento es exponer la cultura material que se gestó durante el periodo del diseño Art Deco en México, en el que las actividades (deporte, baile y ocio) y objetos de diseño (mobiliario, joyería y objetos de ocio) responden a un momento histórico en búsqueda de una identidad y modernidad nacional. Será un estudio historiográfico basado en documentos hemerográficos que se centrará en un primer momento, en la publicidad en periódicos y revistas que difundieron los objetos que formaron parte de la vida cotidiana de los habitantes.

¿Cuándo (realmente) nace el Diseño Latinoamericano?

Arines Ortega

[República Dominicana]

El diseño latinoamericano enfrenta el desafío de encontrar su propia voz y expresión en una industria dominada por la estética anglosajona. La cultura es una característica en común en todas las propuestas ganadoras de los premios Latin American Design Awards, lo que refleja la identidad cultural intrínseca de Latinoamérica en la enseñanza del diseño. Como diseñadores latinoamericanos, es hora de enfocarse en nuestra propia cultura y crear diseños auténticos y significativos para nuestra región.

O design nas e das ruas – Duração de grafite em parede no subúrbio de Buenos Aires

Henrique Perazzi de Aquino [Brasil]

Grafite idealizado por designer brasileiro em Buenos Aires, participando de Congresso de Ensino e Desenho - Universidade de Palermo, parede de então restaurante nas cercanias do bairro La Boca, ali permanecendo por quase dez anos. Só apagado, após nova locação. No acompanhamento, desde a pintura, ocorrida em 2013 até ser substituída em 2022, foram quase dez anos. A expressão popular, design idealizado e perpetuado numa parede nos confins do mundo.

El papel de los juguetes comercializados en ferias de ropa usada en Bolivia: Un análisis desde la perspectiva de la comunicación y la industria cultural

Luis Fernando Rodríguez Camacho [Bolivia]

El presente ensayo tiene como objetivo reflexionar acerca del papel de los juguetes comercializados en ferias de ropa usada en Bolivia, analizando las profundas relaciones culturales que se establecen en la sociedad boliviana en torno a estos objetos. Para ello, se utiliza el marco teórico de Marshall McLuhan, quien sostiene que “el medio es el mensaje”, a fin de examinar la relación entre el medio y el mensaje en el contexto de los juguetes. Asimismo, se explora la importancia de la forma por encima del contenido, enfocándose específicamente en la figura de acción como un medio de comunicación independiente con mensajes y efectos particulares. A través de un recorrido histórico que abarca desde el final de la Segunda Guerra Mundial hasta la actualidad, se busca comprender la evolución de los juguetes y su influencia en la sociedad boliviana. Además, se examina la relación entre los juguetes y las industrias culturales, destacando el impacto de películas como Star Wars en la consolidación de los juguetes como productos provenientes de la industria cultural. Por último, se analiza el fenómeno de la venta de juguetes y figuras de acción en ferias de ropa usada en Bolivia, subrayando su importancia como medio de comunicación y su vínculo con el acceso cultural y económico en la sociedad boliviana.

La identidad gráfica peruana: evolución de la estética chicha

Edward Venero [Perú]

La ponencia enfoca la convergencia conceptual y procesual entre el diseño gráfico y el desarrollo social de una expresión popular, valorando los antecedentes de la historia de la comunicación visual, con énfasis en la realidad peruana, en la música popular y los fenómenos de migración. El desarrollo y transformación de expresión popular a estética de representación de la identidad peruana es muy importante como información en el proceso formativo de diseñadores.

COMISIÓN: A01 CALIDAD EDUCATIVA
Lunes 31 de julio, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)

Estudio formal en arquitectura: entre el ritmo y el algoritmo

Victoria Acevedo Vacherand, María Georgina Bredanini Colombo, María Soledad Bustamante y Jose Ignacio Rey [Argentina]

En la cátedra de Morfología 2 de Arquitectura en FADU UNL, la pregunta clave que nos planteamos fue ¿Qué rol cabe a los medios digitales en el estudio de la morfología? ¿Constituyen únicamente instrumentos para la enseñanza y representación, o deben imbricarse en el propio contenido de la asignatura en el estudio y generación de las formas?

El diseño no violento

Mariel Beltrán [Bolivia]

Los diseñadores gráficos tenemos la profesión más compleja en el ramo de la comunicación creativa. Nuestros clientes no están entrenados para expresar sus sentimientos e ideas. Esta información viene codificada. Los diseñadores nos convertimos en decodificadores del mensaje que se quiere transmitir. Considero que, un buen diseñador, debería ser entrenado en el valor de la no violencia para poder defender sus propuestas de diseño desde la empatía y flexibilidad. El valor de la no violencia es muy importante para el aprendizaje de los estudiantes de diseño. Dividido en dos partes este ensayo para explicarlo: Psicólogos visuales y Palabras no violentas.

Docente feliz, alumno feliz

Adriana Cassinelli [Perú]

Para lograr un aprendizaje positivo en las aulas, los docentes buscan propiciar un buen ambiente dentro de ellas aplicando distintas herramientas de enseñanza, sin embargo aún falta por incluir un aspecto muy importante en cuanto al ámbito emocional y las motivaciones personales tanto de profesores como de alumnos. ¿Si el docente es feliz podrá motivar a que sus alumnos también lo sean?

Importancia de aplicar proyectos de incorporación TIC en instituciones educativas

Luis Rodrigo Giraldo Gómez [Colombia]

Las TIC han influido para mejorar la calidad y el rendimiento educativo, cambiando las percepciones que tenemos sobre sus potencialidades, pasando de verlas exclusivamente como TIC, a observarlas como TAC (Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento) y como TEP (Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación).

Llamado a la Revolución educativa. Diseño y educación van de la mano de la pasión

Silvia Hernández [Argentina]

Educar, educación, palabras que resuenan cada vez más en las notas, redes sociales y en boca de todos, pero aún no tienen la fuerza necesaria para lograr el cambio. Por eso debemos motivar la educación. Todos tenemos algo para dar, y si es algo de valor, que mejor aún. Ser mentor, facilitador, profesor, voluntario, amigo. Todos podemos ser parte de la revolución educativa.

Globalización y Educación. Innovaciones en el espacio educativo

Claudia Inés Turturro [Argentina]

Los constantes avances científicos-tecnológicos determinan los rasgos de la vida actual totalmente impredecible, donde las decisiones tomadas hoy, difícilmente puedan anticipar resultados y consecuencias. El campo educativo no es ajeno a tal situación. Quienes incrementan los presupuestos destinados a educación e invierten en el desarrollo del conocimiento y la formación de capital humano como base para el progreso, logran insertarse en el contexto de un mundo cada vez más globalizado y competitivo. A su vez, a los espacios físicos se le suman el espacio virtual, como consecuencia del uso y aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación.

COMISIÓN: A07 CURRÍCULA ACADÉMICA
Lunes 31 de julio, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)

Metodologia ativa: um panorama a partir do modelo por Unidades Curriculares

Fabiana De Almeida [Brasil]

A educação superior assim como a sociedade enfrenta os desafios de ser dinâmica, atual e sustentável. Acompanhar as mudanças, usar a tecnologia no processo de aprendizagem e cumprir o papel de educar gerando a empregabilidade é o maior desafio da Educação no século XXI. A Educação atual deve proporcionar ao estudante o protagonismo, a possibilidade de ser o responsável pela construção do seu conhecimento. Neste cenário que as metodologias ativas se tornam ferramentas importantes para a nova dinâmica de construir o saber. Diante das possibilidades que as metodologias ativas podem contribuir para a educação superior, este artigo propõe-se a conhecer sobre suas aplicações no ensino superior, analisando a estrutura do modelo de ensino por Unidades Curriculares. Palavras-chaves: educação, ensino superior, metodologia ativa e unidade curricular.

Neuroarquitectura educativa

Mireya Lauren Gareca Apaza [Bolivia]

A partir de Pensamiento Complejo y la Neuroarquitectura, se puede inferir que es fundamental proyectar edificaciones con sentido, para liberarnos de la actual concepción de una arquitectura educativa vista y proyectada desde la simplicidad de quién la proyecta. Los espacios deben ser más humanos y complejos, que promuevan y potencien el funcionamiento de los códigos cerebrales. En una búsqueda de diálogo con el entorno educativo, en una de concebir los espacios desde cada uno de los elementos componentes que impacten en el cerebro como: luz, temperatura, ruido, diseño del espacio, entre otras generando armonía ambiental. Diseñar desde la perspectiva sensorial y de la complejidad de los actores del proceso de enseñanza aprendizaje.

Innovación y diversidad: tipologías de titulación para Diseño de Productos

Caridad González Maldonado y Javier Vera [Ecuador]

Se establecen cinco opciones para la titulación de estudiantes universitarios de Diseño de Productos PUCE, Ecuador derivadas de las modalidades: Trabajo de Integración y Examen Complementivo. Se motivan por la Repotenciación Curricular institucional considerando informes de carrera, documentos de autoevaluación, mercado laboral, programa de estudios, procesos administrativos e intereses estudiantiles. Finalmente, el rediseño distingue los aprendizajes en favor de la diversidad e innovación educativa superadora de enfoques tradicionales.

Superando barreras lingüísticas y culturales en la educación del diseño: un enfoque de diseño universal para estudiantes de NSE C, D y E en el Perú

Anilu Lam [Perú]

El artículo explora el uso del diseño universal para enseñar diseño a estudiantes de los NSE C, D y E en el Perú. Se identifica las barreras culturales y lingüísticas que afecta el aprendizaje y se presentan estrategias de diseño universal para superarlas. Se discute la importancia de la accesibilidad y la inclusión en la educación del diseño y se identifican herramientas tecnológicas accesibles. Finalmente, se dan recomendaciones para implementar el diseño universal en la enseñanza del diseño para estos estudiantes en Perú.

Diseño transformador: discusiones emergentes del diseño para el proyecto educativo del programa diseño gráfico en Área Andina

Juan Ortegón [Colombia]

Pensar en la enseñanza del diseño en un contexto de cambio permanente no es una tarea sencilla, los paradigmas están cambiando constantemente y es difícil mantener una perspec-

tiva clara hacia donde se dirige el discurso o hasta qué punto es importante tomar partida por una visión específica desde donde empezar a construir una narrativa propia. Cualquier apuesta por el futuro no puede estar exenta de drama, pero es fundamental si lo que se quiere es crear un espacio desde la academia relevante y sostenible en el tiempo e igualmente flexible para responder y adaptarse a los cambios aprovechando las oportunidades que aparecen en los mismos desafíos de la educación y las proyecciones de la disciplina del diseño.

Aproximación de Componentes de Sostenibilidad Curricular en Programas de Diseño

Erika Rivera Gutiérrez, Alejandro Higuera Zimbron, Claudia Gabriela Vélez [México]

La finalidad de esta investigación se enfoca en demostrar por qué es necesario incorporar los componentes de sostenibilidad curricular (CSC) centrado en la educación holística en programas académicos (PA) de diseño: como el diseño estratégico, ético y sostenible, sentido de responsabilidad social, consumo y de comercio justo. Por tanto, se desarrolló una propuesta de incorporación de CSC en los propósitos de las unidades de aprendizaje del PA de la Licenciatura en Diseño Gráfico de una Universidad mexicana.

Educar en diseño desde la honestidad y la paciencia

Dionisio Sánchez [España]

Repensar la educación en diseño se hace urgente debido a las múltiples crisis que estamos viviendo en los últimos años y a la implicancia indudable del diseño. Para poder hacerlo se tienen que reestructurar los planes de estudios y sus enfoques, lo que requiere un desafío para toda la comunidad educativa. Además, se debe fomentar un pensamiento crítico que nos permita llevar un cambio realmente radical, que tiene que estar atravesado por virtudes como la honestidad y la paciencia, cruciales en tiempos de aceleración, incertidumbre y precariedad.

Diseño Digital y Multimedia: hacia un canon de lecturas disciplinares

Sandra Uribe Pérez, Clarena Muñoz Dagua, Camilo Rico Ramírez [Colombia]

En esta ponencia se presentan resultados parciales del proyecto de investigación "Canon de lecturas disciplinares para diseñadores digitales: aportes al currículo y articulación con los resultados de aprendizaje (Caso de estudio del Programa de Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca)". Desde la necesidad de potenciar el pensamiento crítico de los estudiantes a través de la lectura, se exponen los alcances de la indagación y el establecimiento de criterios de selección de los textos, partiendo de una búsqueda sistemática y de la realización de encuestas a egresados de la carrera.

COMISIÓN: A11 NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES

Lunes 31 de julio, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)

Encuentro con el diseño desde la identidad subjetiva

Silvina Barraud [Argentina]

Introducción a la problemática del diseño donde se propone acercar el campo disciplinar del diseño a cada estudiante que ingresa desde la propia identidad como variable de aproximación. Se considera que el acompañamiento en el uso de herramientas y tecnologías digitales específicas para el desarrollo de las actividades es un modo de generar esas instancias de acompañamiento.

Nuevos enfoques en el aprendizaje-enseñanza de la arquitectura

Virginia Cristina Barrios Fernandez [México]

El enfoque propuesto pretende abrir discursos que permitan encontrar conexiones entre las nuevas teorías de la complejidad de Edgar Morin y las concepciones formales y compositivas ligadas a la práctica y aprendizaje de la arquitectura, que queden como preguntas abiertas para que cada quien construya sus propias respuestas. ¿Qué podemos incorporar del debate de la posmodernidad a la enseñanza de la arquitectura? ¿Lo multicultural, las lecturas múltiples? ¿Los conflictos culturales? ¿Los límites de las disciplinas? ¿Cómo mejorar la enseñanza de la arquitectura? Plantea el problema de ¿qué y cómo aprenden los alumnos? Se abre la posibilidad de nuevos y pequeños relatos que se construyan en forma conjunta. Palabras clave: complejidad, crisis, orden y desorden.

Ferramentas visuais no ensino de projeto em design de Interiores

Stella Hermida, Thaisa Lopes Borges, Catherine Meirelles Morgan [Brasil]

O Design de interiores considera a função, as qualidades estéticas assim como, o lugar em que aquele interior habita (território) num processo de comunicação de identidades sejam elas de indivíduos, marcas ou instituições (HERMIDA, 2010). A pesquisa aborda o percurso metodológico proposta pelo curso de Design de interiores da EBA- UFRJ com o objetivo de conceber esses lugares individualizados e, por conseguinte, criativos.

Ingresantes de 2023, diseñadores del 2030. Operando con laboratorios de futuros

Pablo Mastropasqua [Argentina]

La exacerbada aceleración de nuevos medios de información y de obtención de recursos proyectuales y pedagógicos nos obliga a repensar nuestras formas de enseñar urgentemente. La incorporación de la escala "virtual" al proceso de diseño, y del "ciberespacio" al modo de concebir los diseños contemporáneos.

ráneos, donde no todo es tangible lo que se termina construyendo, nos recuerdan a aquellas imágenes que parecían solo de ciencia ficción.

Taller de Diseño de Experiencias bajo Metodología ACBD. Proyecto Fundación Instituto Profesional Duoc UC - Observatorio ALMA, Santiago de Chile
Ruben Melendez y Paulina Romo [Chile]

La presente propuesta da cuenta de la aplicación de la Metodología ACBD (Aprendizaje Colaborativo Basado en Desafíos) como parte del Taller de Experiencia del 6to Semestre de la carrera de Diseño Industrial en DUOC UC la cuál se enfocó en el estudio y desarrollo de modelos de visualización astronómica para el Observatorio ALMA.

Nuevos espacios de encuentro – ciudad / aula

Mauricio Mesa Jaramillo [Colombia]

Es nuestra ciudad, ¿aquella que se descubre en sus habitantes, aquellos que se reinventan continuamente en comportamientos dados desde la supervivencia de sus conductas, que propician ritualidades en escenarios donde objetos e imágenes gráficas, propician una forma de escapar del letargo, causado en las nuevas formas de relacionamiento ciudadano? Si esto es así tendríamos que preguntarnos, ¿Cómo leemos ciudad, desde la academia? ¿Es allí el lugar donde nos permitiéndonos la narrativa objetual o es por el contrario la ciudad, un espacio oscuro y desconocido para el estudiante de diseño en su didáctica? Caminamos la ciudad con la ilusión Benjaminiana de perdernos en ella, para encontrar la poesía, en la imagen que identificamos en no-urbanidades, urbanas, en no diseños, diseñados, para construir nuestro estetograma mental de la especulación a través de un tono gráfico presente allí.

Ventajas del docente diseñador frente al aula inclusiva

Vania Salguero Duchén [Bolivia]

Recopilación de experiencias de 4 años enseñando diseño gráfico en un aula inclusiva. ¿Cómo lograr una enseñanza inclusiva en educación superior con un estudiante sordo? ¿Qué principios del diseño gráfico pueden aplicarse a los contenidos, herramientas y estrategias de aprendizaje para lograr inclusión en el aula? Como docente de diseño gráfico, ¿cómo adaptarse a las necesidades de los estudiantes para lograr un ambiente inclusivo?

(Re)parar desde la imaginación

María Suter [México]

En el campo del diseño hemos entendido la imaginación como la visualización y la producción de objetos novedosos. ¿Qué sucedería si entendiéramos la imaginación como una herramienta para observar y comprender el mundo y nuestra relación con

el mismo? (Re)parar desde la imaginación implica detenernos a ver desde el diseño en un intento por reivindicar el poder transformador de la educación, el diseño y la imaginación.

**COMISIÓN: A17 NUEVAS CARRERAS
Y CAMPOS PROFESIONALES**
Lunes 31 de julio, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)

Desmistificando o ux design. A importância da metodologia aplicado ao projeto de design

Ailton Santos Silva [Brasil]

Muito se fala nos últimos 10 anos de UX Design aplicado como metodologia projetual. Este termo foi concebido por Don Norman na década de 90 e vem ganhando diversas denominações e segmentações tanto no campo do design propriamente, como em outras áreas. Isso devido a um método de pesquisa empática que permite compreender o usuário final, suas necessidades e pain points. Dentro do universo de UX, nascem termos como: UX Research, UX Writing, UX Products, entre outros. A finalidade desta pesquisa é compreender tais denominações e suas necessidades atreladas ao um projeto de produto, digital e de serviços.

Ética profissional: diretrizes de conduta para o fortalecimento do design

Gabriel Bergmann Borges Vieira [Brasil]

A abrangência de áreas de atuação em design e a ausência de regulamentação profissional impulsiona a necessidade de contínua avaliação de conduta pelo designer. Esta atividade propõe refletir sobre a ética profissional em design e apresentar um documento desenvolvido juntamente com estudantes do Curso de Design da Universidade de Caxias do Sul, intitulado: "Diretrizes de Conduta e Ética para o Fortalecimento do Design".

Prácticas profesionales curriculares de los diseñadores digitales en Colombia: problemáticas y deficiencias del modelo

Karen Ximena Forero Beltrán y Luis Alberto Lesmes Saenz [Colombia]

Análisis de las prácticas profesionales de los estudiantes de Diseño Digital en Colombia, logros y problemáticas que se derivan de su desarrollo, aportes a la formación integral de los estudiantes y afectaciones a la profesión.

El Diseño aplicado al Buen trato de los Adultos mayores

Cristina Amalia López, Paolo Bergomi y María Alejandra Uribe [Argentina]

Hablar de diseño inclusivo es pensar en términos de universalidad el bienestar integral de los adultos mayores. Conductas,

usos y costumbres son elementos necesarios a tener en cuenta en el proceso de diseño del entorno de convivencia. El aporte y la interconsulta con los operadores de la salud, eslabones de la cadena de valor, nexos y traductores de realidades, necesidades y conflictos con el usuario, nos llevan a transitar este proceso de análisis, encaminado a la valoración y concientización tendiente al buen trato del adulto mayor, a partir de las soluciones que el Diseño puede aportar de manera interdisciplinar.

El comunicador gráfico y la responsabilidad social como tendencia gráfica dentro de la oferta académica de los programas de educación superior en el área de diseño en Colombia

Jorge Hernando Sánchez Munevar, Johann García y Eimi Rodríguez [Colombia]

El presente escrito se enmarca en la línea de pedagogía del diseño, donde se contrasta la responsabilidad social como una de las tendencias gráficas más significativas en el pasado pero que por la necesidad del futuro, se hace necesario volver a incluirla en la oferta académica de los programas de diseño y comunicación gráfica en universidades de Colombia.

Diseño Reflexivo. Experiencia gráfica en la construcción de imaginarios

Leidy Alejandra Talero Gonzalez [Colombia]

El diseño reflexivo, se presenta como un nuevo aporte a la disciplina del diseño, donde el uso de la gráfica aporta a la construcción de imaginarios emocionales del ser. Esta metodología busca interiorizar un aprendizaje de los sentimientos, y reflexionar sobre estos para generar cadenas de sentido que orienten las conductas y acciones, por medio de los recuerdos como aporte a la memoria.

**COMISIÓN: A24 PUBLICACIONES, DISEÑO
Y POLÍTICA EDITORIAL**
Lunes 31 de julio, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)

Ilustrações em livros de RPG: funções e relação texto-imagem

Leonardo Alvarez Franco y Leonardo Kuabara [Brasil]

Este estudo observa o uso de ilustrações em livros de RPG brasileiros e americanos produzidos a partir de 2010. Para entender o contexto, os usos e as funções, busca referências na história da arte, em outras representações visuais do gênero fantástico, e em teorias do design gráfico contemporâneo e da semiótica.

Toulouse-Lautrec revista muestra visual XX - 2022 África John Breton [Colombia]

Se presenta la 6ta edición de la Revista ¡Toulouse-Lautrec - Muestra Visual!, donde seguimos mostrando el resultado de los trabajos desarrollados por nuestros estudiantes del programa de Diseño Gráfico UDI con la participación de sus tres campus: Bucaramanga, San Gil y Barrancabermeja.

Venancio supervolador. Nadie sabe dónde empieza y termina un libro

Analía Daniela De Matteo y Valeria Lagunas [Argentina]

La experiencia de editar es un campo de acción maravilloso que da lugar a lo pequeño y lo frágil. La tarea del diseñador se ve interpelada por voces de otros actores que configuran sus propios discursos. Desde el aula de la Universidad Pública nos proponemos dar lugar a prácticas otras, otras maneras, otras búsquedas, al margen de la vorágine acelerada del mundo contemporáneo y las pautas del mercado. Construir comunidad, afirmar identidad.

Bestiario Ilustrado UPAMI 2022

Raúl Guerra [Argentina]

El Bestiario Ilustrado UPAMI 2022 es el resultado de un proceso complejo de enseñanza aprendizaje donde el estudio y aplicación de la técnica del dibujo nos permite no solo retratar los objetos existentes, sino que también es una herramienta directa que nos posibilita concretar nuestras ideas. Utilizando la creación plástica como medio de comunicación, favoreciendo el conocimiento de uno mismo, el desarrollo personal, el estímulo de la personalidad creativa, la mejora de la salud y la calidad de vida, considerando la vejez como un proceso en el que existen posibilidades de desarrollo personal, intelectual y social.

Infodesign: planejamento visual e organização de conteúdos para o acesso à informação

Rogério Massensini [Brasil]

Este Trabalho pretendeu responder à seguinte pergunta: Como tornar o texto visualmente agradável e, ao mesmo tempo, o mais fidedigno possível ao original (ideia/teoria do autor)? O objetivo é verificar os métodos e técnicas possíveis para melhorar o acesso à informação, sem o prejuízo da perda da originalidade/veracidade da obra. O design de informações ou infodesign pode contribuir para esse processo de fortalecer o acesso à informação por meio do planejamento visual somado à organização de conteúdos.

Diseño y estrategia comunicativa de divulgación: Editorial Universidad Surcolombiana

Ana Tulia Sánchez Reyes [Colombia]

Se presentan las estrategias comunicativa y divulgativa del co-

nocimiento de la Editorial Universidad Surcolombiana (2021), como la edición y la circulación de booktrailers en redes sociales; la participación de autores investigadores en eventos científicos nacionales e internacionales, feria de publicación.

Cuando el aula se convierte en feria

Manuel Vidal Moreta [Argentina]

El espacio del aula es un ámbito permeable, abierto e intermedio. Lo habitan intereses, búsquedas, expectativas y tensiones. En el marco del proyecto de investigación "Diseños de disenso y futuro" se comenzaron a incluir una serie de publicaciones expandidas al Taller de Diseño 3 C. Este artículo busca explorar cuáles son las reflexiones en torno a esta propuesta desde una perspectiva del hacer-saber.

COMISIÓN: A20 INVESTIGACIÓN ACADÉMICA
Lunes 31 de julio, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)

Cartel Tributo: estrategia creativa de investigación en diseño gráfico FESC

Ligia Delgado Martínez [Colombia]

La estrategia creativa aplicada en la facultad de diseño gráfico FESC se desarrolló el proyecto "Cartel Tributo" profundizando en el campo de la investigación, así las diferentes asignaturas bajo un mismo tema obtuvieron resultados con alto contenido por la validez de la información. La metodología de revisión documental en forma descriptiva de personajes de la historia que merecen el tributo de ser recordados en diferentes campos trascendentales de la historia mereció este homenaje con resultados altamente satisfactorios, cumpliendo el objetivo principal de promover la investigación como base fundamental de la información para el mejoramiento del componente comunicación y expresión.

Design e fotografia na mediação do corpo como experiência estética

Rafael Frota y Jofre Silva [Brasil]

Esta pesquisa, de abordagem teórico-prática, é constituída a partir de uma metodologia exploratória que tem por finalidade estabelecer cruzamentos entre a fotografia e outros saberes e poderes. Trata-se de um estudo descritivo que busca analisar a dinâmica da formação estética e cultural da imagem. Como recorte temático, toma por base as teorias de Michel Foucault e de Roland Barthes para o entendimento dos processos de subjetivação do indivíduo a partir da ideia de corpo como experiência estética, bem como a compreensão de como esse conceito pode contribuir para a formação profissional e pessoal do designer.

Fotografias do Imaginário: reproduções de realidades criadas

Vanessa Koiky y Jofre Silva [Brasil]

Esta pesquisa explora a capacidade da tecnologia fotográfica construir espaços a partir da soma de elementos com múltiplos sentidos. Os processos de criação compreendem desde a produção analógica, a partir da criação de fotogramas no ampliador, até a edição e finalização em formatos digitais, tendo por objetivo investigar como registros já existentes permitem a descoberta e a criação de novos espaços na fotografia. Nesse projeto, as imagens apontam para inquietações acerca do corpo e espaço, possibilitando uma reflexão sobre a articulação de narrativas apresentadas na cena.

El trazo como identidad de grupos | generaciones | contextos | temporalidad

Raquel Analía López [Argentina]

En la búsqueda de identificar trazos comunes que hacen a las identidades, contextos, temporalidades y agrupamientos, este trabajo explora los rasgos gráficos y trazos gestuales de los participantes. Como objetivo general, se impulsa la experiencia del dibujo y trazado de caracteres tipográficos mediante el uso de herramientas no convencionales para la escritura manual, con el fin de construir alfabetos alternativos relacionados al contexto y la identidad. Se aplica el método de Investigación Acción Participativa, donde se planifican acciones para generar un producto final experimental, reflejado en el desarrollo de un alfabeto colaborativo que podría ser usado en diferentes soportes.

Pesquisa sobre as aves mecânicas, conhecidas como autômatos

Jenifer Nascimento Amaral, Laís Akemi Margadona y Ana Beatriz Pereira de Andrade [Brasil]

Este trabalho apresenta uma pesquisa com sete autômatos envolvendo aves. Aborda sobre peculiaridades físicas, movimentações de maneira cronológica. Destes, incluindo um Pato, um Cisne Relógio, Pavão uma Coruja e Galo Relógio, Pássaro de parede, Um Beija-flor e um casal de pássaros relógios e um autômato utilizando manufatura aditiva. Todas as observações foram baseadas em vídeos performáticos acessados através da Internet.

Lectura fenomenológica de la arquitectura y su contexto

Sandra Navarrete [Argentina]

Cada ciudad tiene su propia identidad. Pueden leerse huellas del pasado y rasgos propios o ajenos en la producción arquitectónica del presente. En esta presentación se toma como caso de estudio el área fundacional de la ciudad de Mendoza desde la perspectiva fenomenológica del sitio, que incorpora

los modos de aprehender el mundo a través de la experiencia sensible, humanizada.

La formación: un efecto de reflejo

Raul David Perez Garcia [Colombia]

Se explora el efecto del reflejo en la formación de la identificación y la relación del sujeto con el saber. El estadio del espejo se toma como partida, donde el ser-no ser se reconoce en su imagen, lo vincula al mundo y posibilita el accionar humano. El plus que lo moviliza es la energía para conseguir el saber como transferencia, que surge de la identificación con el otro que lo posee. La formación es un punto de partida para un aprendizaje constante y la identificación con el otro es necesaria para la precipitación hacia el saber.

Kostume, entre la moda sin género y el funcionalismo. Una tensión inconclusa

Lorena Urcelay [Argentina]

El presente trabajo propone analizar la tensión existente entre la categoría ropa sin género y el funcionalismo presentes en la marca de moda argentina Kostume. Dicha marca se constituye como pionera en el país de ese tipo de impronta vestimentaria, a la vez que reconoce su interés e influencia por el diseño de la escuela Bauhaus y su impronta funcionalista y de corte neutro. De esta manera al observar su propuesta vestimentaria se registra una tensión entre sus dos nociones rectoras. Dado que si el funcionalismo evoca la primacía de la línea recta y la estética despojada y neutra pero lo sin género se entiende como lo fluido e inclusivo, entonces ¿Cómo dialogan ambos paradigmas? ¿Es posible un diálogo allí o hay una tensión inconclusa? Es decir, ¿Esas prendas diseñadas desde la lógica funcionalista corresponden al universo de la ropa genderless o sin-género? Como hipótesis se sostiene que entre la categoría genderless y el funcionalismo se ve una tensión inconclusa. De esta manera la marca argentina Kostume construye su indumento a partir de líneas rectas, puras y colores neutros. Una propuesta vestimentaria reglada y sobria que ordena, direcciona y universaliza los cuerpos y actitudes, todo lo cual se distancia de lo genderless en tanto fluidez, inclusión y diversidad.

COMISIÓN: A25 ESTUDIOS ARTÍSTICOS
Lunes 31 de julio, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)

Maestro Velázquez: sus valores plásticos, su época

Diego Fandiño [Colombia]

El siguiente texto relata los aportes plásticos que dejó la obra del maestro español; u muestra cómo la figura del artista barro-

co, sus modos y modas, replicaron las conductas dominantes e influenciaron la producción de otros creativos en el mundo de la imagen.

El impacto del protestantismo en el arte

Cristhian García [Colombia]

En el siglo XVI, la religión sufre un cambio gracias a la reforma protestante, cuyo objetivo era una práctica de la fe más orientada hacia las escrituras. Esta transformación inevitablemente llegó a permearse al arte, pues supuso una disminución de obras religiosas en parte de Europa, pero impulsó nuevas técnicas, temáticas y dio pie incluso a una contrarreforma que también afectaría este campo.

El color en la ilustración de historias clásicas como elemento sémico en el social emotional learning

Jeice Hernandez Contreras [Colombia]

Las asociaciones y conexiones del color en las historias clásicas debido a su permanencia en el tiempo e impacto, logran establecer simbologías que son usadas en la actualidad para el aprendizaje social ayudando a establecer una comunicación más asertiva y directa. En este sentido, se establece la importancia del color desde las artes y el diseño como un elemento visual, sémico y expresivo que actúa como conector y facilitador de ideas en el aprendizaje social emocional (social emotional learning)

Research on virtual museum narrative based on point of interest guidance

Xin Hu [China]

Traditional museum narratives are centered on cultural relics, while modern virtual museum narratives are audience-centered. Since the audience has the freedom of sight distribution, the author mainly guides users to concentrate or distract by setting clues of points of interest in the space. Like sequences of shots in traditional cinema, points of interest in storytelling in the virtual are not isolated. The sequence formed by the points of interest will have a synergistic effect, maintaining narrative coherence and enabling users to experience a sense of participation in the virtual world. Based on the narrative theory of "story and discourse", a basic model for guiding user attention selection and information, and extracted interest point sequences is established, and the possibility of constructing interest point sequences in narrative plots is explored from the perspective of type combination and spatial arrangement. This research has certain enlightening significance for the exhibition design of virtual museum.

La herida femenina en el arte barroco neogranadino*Alex Martín* [Colombia]

Es una investigación de pensamiento artístico creativo que busca establecer una mirada sobre la reflexión estética acerca de los lenguajes de violencia simbólica de la mujer a partir del análisis semiótico del arte barroco neogranadino, de la ciudad de Bogotá. La intención principal de la esta investigación es consolidar una reinterpretación de narrativa visual por medio de una obra creación que opta por un camino artístico y de lenguaje simbólico y plásticos como la ilustración gráfica.

La fotografía digital construida como obra gráfica y expresión artística*Bayardo Murcia* [Colombia]

La imagen fotográfica digital capturada y editada, para ser convertida en fotografía de autor, como una propuesta interdisciplinar que une diseño, ciencia, concepto, arte, e investigación en tanto desarrollo creativo, generando una expresión gráfica visual que engloba el concepto, la tecnológica y el arte para la realización de fotografía artística basada en diseño gráfico.

Conclusiones parciales para el desarrollo de un modelo aplicativo entre los sistemas de producción y la escenografía teatral*Miguel Ángel Nigro y Alicia Vera* [Argentina]

Diversos aspectos de la práctica escenográfica y de la escenografía teatral como resultado artístico de un desarrollo creativo, fueron estudiados desde distintas perspectivas: proyectiva, histórica, estética, procedimental y simbólica. Si embargo, la relación que la escenografía mantiene con el proceso productivo en los distintos sistemas y géneros, es poco abordada de manera específica. Iniciamos un proceso investigativo en el año 2015, y continuamos en la actualidad, con la intención de indagar este complejo vínculo. En esta ocasión presentamos las conclusiones parciales, agrupadas en ejes, los cuales permiten construir un modelo aplicativo para resolver las dificultades que identificamos en esta relación.

Capas y capas de sentido*Clara Velásquez* [Colombia]

Una capa cubre un cuerpo del frío o le brinda frescura; dependiendo de su material. Una capa puede revestir un objeto con un color de pintura o puede tratarse de un sinfín de láminas que se envuelven como se trata de una cebolla. También están las capas sagradas que conforman los universos de diferentes cosmogonías: en el caso de los indígenas Kunatule (Gunadule) los hombres y mujeres caminan en la capa superior de una cantidad de capas superpuestas que las mujeres traducen en las Molas: Formas de arte textil elaboradas a capas de telas que sirven simbólicamente de protección y que imitan la

estructura de su universo y las capas del universo del artista Hundertwasser, que el nombra pieles, pasando desde la epidermis, luego por la ropa que cubre a esta y así extendiéndose hasta llegar a la última de sus capas que es la tierra entera. Así pues, al acercarnos a la palabra Capa, podemos encontrar que ella misma es una cartografía que nos invita a explorar, no sólo a partir de su polisemia, sino al juego de ir revelándola a láminas. Este ensayo es entonces una exploración a través de la escritura creativa que entrelaza diferentes tipos de capas como los saberes ancestrales de los Kuna y sus capas de universo con las pieles de Hundertwasser a través de parajes imaginados por medio de un personaje llamada Cla Vel, quien nos permite acercarnos a estas capas a través de sus experiencias.

COMISIÓN: A36 DISEÑO RESPONSABLE**Lunes 31 de julio, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)****Reparar, crear y pensar: experiencia de aprendizaje***Jeimy Acosta Fandiño* [Colombia]

Los discursos imperantes de los nuevos enfoques de Diseño sobre la necesidad de transformar procesos lineales hacia diseños sostenibles y la proyección de lo sustentable, nos invitan a repensar la situación actual, en relación con el cambio climático y el giro del Diseño como disciplina. Dicho esto, este texto presenta una experiencia pedagógica en la que estudiantes de Diseño, utilizan la restauración como medio de reflexión, para sí mismos y para la comunidad de niños con la que trabajaron, sobre la necesidad de repensar la vida útil de los objetos resignificando el valor de los mismos.

Pensamiento del Diseño Innovador y Creativo con Design Thinking para proyectos de impacto social bajo el enfoque de los ODS*Shirley Carreño Rojas* [Perú]

El Design Thinking se viene aplicando en todos los ámbitos de la investigación para lograr crear productos y servicios centrados en los usuarios con énfasis en la innovación, diseñando soluciones de impacto social que calcen con los 17 ODS, ello significa que todos estamos en capacidad de despertar nuestro lado creativo a través del Pensamiento del Diseño (Design Thinking) para dar soluciones factibles.

El análisis facial como complemento no verbal para la inclusión social digital*Juan Diego Gallego Gómez y Juan Camilo Guzmán Hurtado* [Colombia]

La población adulta mayor, sufre de forma significativa, la convergencia de tecnologías, como la inclusión de la web. En Colombia alrededor del 63,7% de adultos mayores no utilizan

internet, lo que deja en evidencia, la falta de desarrollo de interfaces y herramientas que faciliten la navegación por la red de forma democrática e inclusiva para los adultos mayores. Esta investigación desarrolla interpretaciones a partir de análisis facial. Se usa una herramienta FaceReader, capaz de detectar emociones en el rostro para la recolección de datos, aplicables en la implementación de estrategias para el desarrollo de interfaces, que sirvan para mejorar la accesibilidad.

Design in Partnership and Projects with High Social Impact

João Léste, Lucas Brazil y Jackeline Farbiarz [Brasil]

Design in Partnership, a methodology characteristic of PUC-Rio's Department of Arts and Design, has many intersections with Youth Participatory Action research (YPAR) methodologies. This presentation will explore their application to conduct projects with high social impact, potentiating youths to take on leading roles in their communities, using as a reference a project based on Tabletop Games to promote the integration of underprivileged youths.

El diseño con proyectos de responsabilidad social de experiencias multidisciplinarias del servicio social

Ivone Siomara López Chagollan [México]

La visión de todo diseñador es realizar creaciones con sentidos que beneficia a la sociedad generando la vinculación con dependencias en área de la salud, en nuestro estado y su entorno, con sentido de responsabilidad más humanos siendo solidarios ante situaciones vulnerables. El aprendizaje que manifiesta el compromiso de participar en proyectos reales que generen un impacto en la sociedad y el interés de fomentar participación con proyectos de investigación y desarrollo de productos para mejorar de calidad de vida de la persona.

AYA Tecnologías. Alimentación sostenible para comunidades en crisis

Pablo Melzer [Chile]

Actualmente, la producción y el consumo de alimentos es una cuestión crítica para nuestra sociedad. El costo y acceso a una matriz alimentaria sostenible, sana y nutritiva es complejo. Este escenario se complejiza en el contexto de una situación de vulnerabilidad social, crisis humanitaria o desastres naturales en lugares donde el medio ambiente se ha degradado. Por esto, Proyecto AYA nace como desarrollo de tecnologías autónomas e integradas de acuaponía y aeroponía, para alimentar a familias en situaciones extremas, trabajando a partir de un equipo interdisciplinario de diseño, ingeniería e informática constituido por estudiantes y docentes de Duoc UC.

Accesibilidad en el Diseño innovador y Creativo

Josefina Ocampo [Argentina]

La propuesta es en torno al abordaje del diseño pensando en la diversidad humana. Plantear el diseño pensando en dos pilares fundamentales: el Usuario con Discapacidad y la Innovación. Acompañar ambos lineamientos para lograr estar a la vanguardia sin dejar de lado la Diversidad Humana.

COMISIÓN: A27 REPRESENTACIONES ARTÍSTICAS

Lunes 31 de julio, 17:30 a 19:30 hs. (Arg)

Design cênico do axé: uma narrativa das visualidades afro-alagoanas

Anderson Almeida, Bruno dos Santos, Igor Gadelha, Aurora Profice, Ermerson Juan Silva, Carlos Eduardo Souza y Bruno Vêras [Brasil]

O trabalho discorre sobre os signos das "coisas alagoanas", nas palavras do antropólogo Edson Bezerra, em seu Manifesto Sururu, tendo como pressuposto falar de um design cênico na produção de trajes e adornos com a temática afro-brasileira, cujo objetivo é produzir visualidades a partir de uma personalidade, neste caso Zumbi dos Palmares, negro, escravizado que fundou o Quilombo dos Palmares.

Desarrollo de instrumentos pedagógicos, cruce entre Diseño Gráfico y Arte

Nathalia Arango [Colombia]

El proyecto "La literatura infantil y el arte como estrategias para el fortalecimiento de la competencia lectora en infantes de Colombia: casos Bogotá, Pereira y Valledupar" se desarrolla entre las Facultades de Educación y Diseño, Comunicación y Bellas Artes, de la Fundación Universitaria del Área Andina, siendo una apuesta investigativa para aportar en la construcción de otras miradas, escenarios y rumbos didácticos hacia la lectura.

Revertere: vídeo representativo de uma abdução metafórica do cotidiano

Isvi Micael Cordeiro Guedes, Luciana dos Santos y Humberto Pinheiro Lopes [Brasil]

Esse é um projeto que corresponde ao desenvolvimento dum vídeo realizado durante uma disciplina do curso técnico em Produção de Moda da Universidade Federal de Alagoas. Foi construído um roteiro com a criação dum personagem central que passasse por uma abdução metafórica relativa a seu cotidiano fatídico. O título "Revertere", do latim retorno, representa uma abdução ao sentimento de quem gostaria de voltar a ser.

Arquitectura Portátil**Carlos Marval** [Venezuela]

Arquitectura portátil, es un ejercicio académico realizado por los estudiantes de Composición Básica de la Universidad Rafael Urdaneta (Maracaibo, Venezuela) para la comprensión de las dimensiones humanas, partiendo del reconocimiento de nuestro cuerpo como espacio para el diseño, basado en el análisis descriptivo de los diferentes movimientos y estilos artísticos, arquitectónicos y del diseño, que surgieron y cambiaron la manera de imaginarse el futuro y el modo de vida de la humanidad, rompiendo los paradigmas de la sociedad durante el siglo XX.

La vestimenta como objeto para la enseñanza de la educación estética, abordaje de metodologías activas dentro del área de artes**Carolina Vázquez** [Ecuador]

La vestimenta, la indumentaria fuera del foco de la moda, es la propuesta de un objeto de arte que ni se viste ni se mide por calidad o perdurabilidad del producto. Sin embargo, es importante reconocer que cada estudiante lleva a la realidad su objeto de arte en el conflicto de manifestar su estilo propio, lo que en varias ocasiones lo despoja de su preparación cultural, académica y técnica, y puede fracasar en sus tareas o en el peor de los casos dimitir de su profesión. La vestimenta como objeto es una propuesta innovadora donde crear atmósferas de humanidades es, una puerta más para la educación continua del estudiante. De igual manera a partir del objeto vestimenta, que sugiere un objeto para ser habitado por alguien, se manifiestan despieces, armados, pintura a mano, o diferentes técnicas de estampado y teñido, conformando así material didáctico con rasgos de inspiración, innovación y diseño aplicado. La experimentación del textil y el patronaje permite que los estudiantes propongan y elaboren sus tareas desde la comprensión de su contexto, entendido desde las realidades tácitas, así también entendida desde el imaginario a modo independientemente de las comprensiones y análisis de sus conocimientos y estudios anteriores y de lo que, aprendido, nos viene de casa.

Diseño en el arte primitivo como las primeras tonalidades de la forma y geometría**Carolina Vázquez** [Ecuador]

La percepción de la forma dicta una tonalidad. Dicta, porque se puede leer, así desde la semiótica, la significación que se le dará a un objeto será contrarrestada con la cromática de ese objeto. De esa manera: forma y color a simple vista son una apreciación inmediata del uso del objeto. Con la referencia de que el ser humano, se renueva a sí mismo para Ser; y Humaniza sus actividades sociales e intelectuales, es decir se performa. El diseñar, lo vuelve a las analogías, lo vuelve a lo primitivo porque permite esa continuación de la realidad devolviendo el pen-

samiento a su inicio a la creatividad. Si bien en un mundo lleno de propuestas, información y acceso. La humanización de un objeto se puede tornar algo obsesiva con las tecnologías. Podemos retroceder apenas a dos siglos anteriores y experimentar con los cuadernos de pedagogía en Bauhaus. Warringer: «El arte primitivo y abstracto es la respuesta espiritual al caos». La forma de entender el entorno lo numinoso, es la primicia mas no la perfección de lo captado como el actual hiperrealismo. La intención del Diseño Primitivo es llegar a la desintegración de las formas.

Oráculo Fractal: a criação e o simbolismo por trás do autoconhecimento**Alanis Yuda y Ana Beatriz Pereira de Andrade** [Brasil]

Fractal é um oráculo de cartas moderno criado para fins de cura pessoal e autoconhecimento. O projeto pretende, sobretudo, representar na atualidade imagens arquetípicas e conceitos complexos através de uma identidade gráfico-visual simples e simbólica, utilizando-se de uma profunda cadeia interdisciplinar entre matérias dentro e fora do Design.

COMISIÓN: A45 DISEÑO Y ENTORNO
Lunes 31 de julio, 17:30 a 19:30 hs. (Arg)

Contaminación visual. Un estudio comparativo entre Ecuador y Brasil**Anthony Alava, Orlando Lazo y Kenny Quijije** [Ecuador]

Esta investigación compara la normativa "Ley Ciudad Limpia" en Londrina, Brasil y la "Ordenanza que Regula la Instalación de Medios Publicitarios y Propaganda Electoral en el Espacio Público y Privado" en Portoviejo, Ecuador, para crear conciencia sobre la contaminación visual causada por la rotulación comercial y la necesidad de regulaciones adecuadas. Se usaron recomendaciones de la "Ley Ciudad Limpia" para mejorar la regulación en Ecuador.

Interferência no Monte Serrat: um novo olhar para a paisagem**Maria Clara Barduco Felix y Léa Yamaguchi Dobbert** [Brasil]

O Monte Serrat, na cidade de Santos-SP, é historicamente rico e atrativo para os turistas, além de abrigar uma comunidade em suas ladeiras. Seu contraste econômico e social chama muita atenção por recepcionar diversos públicos e atividades. Configurando-se um ponto turístico, com grande contraste social, acolhe pessoas do mundo inteiro, em um local cheio de autenticidade e valor histórico. Compreender os usos e fluxos deste local a fim de apresentar uma proposta de intervenção, com foco no mobiliário urbano, é o objetivo principal deste estudo. Para tanto, será apresentada brevemente a história de Santos

com foco na Capela do Monte Serrat e na comunidade Tiro Naval, assim como, a história e relevância do mobiliário contemporâneo Brasileiro, para melhor entendimento do contexto do local em que será proposta a intervenção, com o intuito de melhorar a qualidade do espaço e a experiência dos visitantes e demais usuários.

El diseño gráfico como aporte a la arquitectura urbana

Ender Barrientos, Anggy Karina Lesmes Silva, Silvia Janeth Monsalve Jaimes y Mauricio Enrique Sotelo Barrios [Venezuela]

Los escenarios públicos en Colombia como los parques son espacios que son gestionados por entidades gubernamentales y no han tenido un mantenimiento óptimo en cuanto a sus características espaciales, aunado a esto el aumento de la inseguridad del país está jugando escenarios complejos para el uso de estos lugares públicos. Es por ello que desde el programa de Gráfico de la fundación de estudios Superiores Comfanorte se está trabajando con los estudiantes en promover proyectos que estén enfocados en la recuperación de parques de la ciudad de Cúcuta con apoyo en diseños gráficos dirigidos a motivar y mejorar la percepción de los transeúntes de la ciudad.

Revisión al C.H. de Aguascalientes a través de diversos fenómenos socio espaciales

Mónica Susana De La Barrera Medina [México]

Los estudios urbanos se han convertido en un campo de investigación para las ciencias sociales, particularmente en la antropología. En el 2025 la ciudad de Aguascalientes cumplirá 450 años de su fundación, por lo que diversos programas de planeación urbana buscan ordenar temas para la regulación de usos de suelo, movilidad activa y vivienda dentro del centro histórico, entre otros. Esta investigación se acerca desde la disciplina de la antropología social a revisar las transformaciones espaciales y el impacto de la globalización en la vida local del centro histórico de la ciudad de Aguascalientes, explorando la presencia de diversos fenómenos como la gentrificación derivada del arrendamiento de espacios para diversos usos, entre ellos el de espacios de vivienda como sitios de hospedaje como parte de una tendencia global de turismo en ciudades dinámicas. La reflexión sobre los modos en que la circulación de personas, ideas, recursos y estrategias están cambiando las ciudades, permitirá acercarse a la construcción de identificaciones, algunas tendencias de consumo y a los procesos de inclusión/exclusión de una comunidad. Se revisarán prácticas urbanas para conocer la dinámica social entre la complejidad de ocupar espacios de forma temporal en una suerte de desplazamiento simbólico.

Pensar en contexto: la mirada del entorno como herramienta proyectual

Enrique D'Amico [Argentina]

Este artículo narra una experiencia pedagógica con estudiantes del último año de la Tecnicatura en Diseño Industrial del Instituto Tecnológico Beltrán. La actividad realizada tuvo como objetivo articular los conceptos de Cultura del Diseño e Interfase, con un trabajo de campo y relevamiento fotográfico que implicó la observación sensible del entorno, haciendo foco en las expresiones de diseño difuso y la resignificación del contexto cotidiano.

Arquitectura e interiorismo (haciendo de los espacios más confortables)

Juan Fernando Molina del Valle [Colombia]

"Arquitectura e interiorismo", (haciendo de los espacios más confortables) es un ejercicio académico que se realiza en la electiva de arquitectura interior de la Universidad Santo Tomas sede Medellín, desde el 2018. El ejercicio conlleva a una reflexión del espacio interior y exterior doméstico, el cual se aborda desde el contexto social y de los modos de vida contemporáneos, con el fin de identificar las necesidades del cliente, definiendo los espacios más importantes de la vivienda. Resaltando a la relación interior exterior con el ser humano y la naturaleza la cual nos demuestra por qué el ser humano debe estar aún más familiarizado con ello sin dejar a un lado sus características como ser humano más particulares de vida social y convivencia, en donde la arquitectura y el interiorismo van muy ligados en el diseño y construcción del proyecto. Palabras Clave – Vivienda, doméstico, modos de vida.

Evaluación de la apropiación de comunidades barriales de los bioparques en Sogamoso

Edgar Saavedra Torres y Gonzalo Morales Olmos [Colombia]

La propuesta de investigación sobre las dinámicas en parques biosaludables de la ciudad de Sogamoso pretende abordar los indicadores sociales exteriorizados en la articulación de cuatro elementos claves propuestos para el proyecto: primero, las políticas de salud pública en Sogamoso. Segundo, los bioparques ubicados en distintos lugares de la ciudad. Tercero, los usuarios adultos mayores. Cuarto, las comunidades barriales del entorno del bioparque. A partir de esta unión surgen dinámicas propias del bioparque, como sustento de la política pública, para la observación desde el diseño, conducente a evaluar puntos problemáticos superar o aciertos a conservar o reforzar.

La integración de los sentidos en espacios interiores

María Carolina Vivar Cordero [Ecuador]

Esta investigación trabaja en la importancia de considerar la configuración espacial en el diseño de museos, ya que esta

tiene un impacto directo en la percepción y experiencia de los visitantes. Los resultados obtenidos proporcionan información valiosa para los diseñadores de interiores y profesionales del sector cultural, quienes pueden utilizar estos hallazgos para mejorar y optimizar la configuración espacial en futuros proyectos de museos.

COMISIÓN: A05 ESTRATEGIAS LÚDICAS
Martes 1 de agosto, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)

Lectura del espacio público a través del juego

María Cecilia Bergero [Argentina]

¿Cómo son los espacios de uso comunitario, de acceso y/o dominio público? En la asignatura Arquitectura 1D, de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba, abordamos la enseñanza desde la puesta en marcha del proyecto realizando algunas preguntas que nos habilitan la oportunidad de abrir el diálogo para construir conocimiento a partir del hacer. Vale para esto, aprender de la lectura entusiasta de libros, de mirar atentamente el cine, el arte, el teatro, de viajar lejos y también de recorrer nuestras ciudades.

Taller de Diseño Inmersivo - CIDI UNAM

Taller de Diseño Inmersivo CIDI UNAM [México]

Se comparte una pequeña demostración de las actividades que se realizan en el Taller de Diseño Inmersivo del Centro de Investigaciones de Diseño Industrial de la UNAM. Desde el uso de realidad aumentada, hasta el escaneo de modelos físicos para subirlos en un entorno digital.

Juego de memoria del Patrimonio Oaxaqueño

Otniel Josafat Lopez Altamirano [México]

A partir de las habilidades que el juego lúdico ofrece, se diseñó un prototipo que contribuya a la enseñanza visual del patrimonio construido de la ciudad de Oaxaca en México. Este proyecto busca diversificar las estrategias educativas y brindar autonomía en el desarrollo académico que refleje el carácter social, así como, las capacidades cognitivas de los usuarios participantes.

La experiencia lúdica de la ilustración en la lámina científica

Gerardo Luna-Gijón y Yaraset Irais Ramirez Martinez [México]

Las imágenes de la ciencia que acompañan textos especializados y se muestran al lector mediante la lámina científica expresan emociones y sensaciones al momento de leerlas. El acto de interactuar con una lámina científica que acompaña un texto especializado es un proceso de descubrimiento y transformación del lector, en donde se activa un estado emocional que facilita el tener una experiencia lúdica.

Aportes de la aplicación digital Kahoot a la formación humanística universitaria

Sonia Juliana Pérez [Colombia]

Es necesaria la modernización didáctica de los cursos universitarios de humanidades y en ese sentido destaca las contribuciones de la aplicación digital Kahoot, debido a que favorece la evaluación formativa tendiente a rectificar, retroalimentar y aclarar los conceptos, así como la retención del saber derivada del aprendizaje significativo, todo ello en un ambiente de motivación derivado de la gamificación de los procesos.

Paisajes de aprendizaje en los bordes de la ciudad humedal

Adriana Alejandra Sarricchio, Nelson Bressan, María Eugenia Cardoni y Lucia Taleb [Argentina]

En el marco del proyecto de investigación "Territorios Creativos: Oportunidades de Aprendizaje. Diseño, Arte y Tecnología para un desarrollo sostenible.", esta investigación pretende reflexionar acerca de cómo la instalación de dispositivos lúdicos espaciales, estratégicamente ubicados en los bordes de la ciudad humedal, pueden convertirse en potenciales activadores de procesos creativos, de construcción colectiva, que favorecen la identificación y apropiación del territorio, convirtiéndose en genuinos paisajes de aprendizaje. El desarrollo de esta investigación inspiró a una estudiante de la Licenciatura en Diseño Industrial a iniciarse en el camino de la investigación, profundizando en una deriva que puso el foco en el diseño de los dispositivos.

Naipes héroes y villanos. Dispositivo lúdico aplicado en trabajo práctico

Silvia Torres Luyo [Argentina]

En el marco del CAID "Diseño de dispositivos lúdico didácticos: aproximaciones a la construcción del relato visual", se explicita el uso de un dispositivo lúdico, naipes de héroes y villanos, en un trabajo práctico que dio inicio al año lectivo para estudiantes de las carreras Arquitectura y Urbanismo, Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual y Licenciatura en Diseño Industrial, FADU UNL.

La ciencia ficción y la fantasía como herramientas didácticas y proyectuales para diseñadores

Ricardo Victoria Uribe, Juan José López Flores y Miguel Angel Rubio Toledo [México]

Existe una relación entre el 'storytelling' y el diseño, ya que es a través de esta que se puede entender y mejorar la relación usuario objeto. Particularmente, la lectura y escritura de cuentos de ciencia ficción y fantasía se presentan como una herramienta educativa útil para despertar la creatividad en los diseñadores, así como ayudar a entender mejor la relación antes mencionada.

Videojuegos x Educación**Katherine Vildoso** [Argentina]

La educación busca constantemente métodos por los cuales crecer y crear interés en los alumnos, pero, ¿Qué pasa si nos hemos estancado y la diversión es la puerta al crecimiento intelectual? En este sentido, se propone el valor de los videojuegos en la cultura actual, como creador de interés en ciertos campos y proyectos que ya los están utilizando como herramienta de aprendizaje e incluso un soporte para la salud mental.

COMISIÓN: A09 APRENDIZAJE EXPERIENCIAL**Martes 1 de agosto, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)****Estudio del Proceso de diseño: elaboración de prendas funcionales****Nohemy Gabriela García Jiménez y Brunilda Patricia Bornachera Cortéz** [Colombia]

El proceso de diseño de producto para la industria de la moda es una actividad creativa que busca satisfacer las necesidades y expectativas de los usuarios finales, desde el programa de Diseño de modas de la Universidad Manuela Beltrán y el semillero INVMODA del grupo de investigación GIACODI, busca incentivar la investigación formativa, apoyada en procesos de diseño, para el desarrollo de propuestas innovadoras, aplicadas en prendas de vestir generando un impacto social, aportando a la transformación de una comunidad y sus necesidades a través de la creación de prendas infantiles con estímulos fonéticos en diferentes etapas del crecimiento infantil.

Potenciar la Creatividad con Inteligencia Artificial**Ignacio López-Forniés y Laura Asiñ Suñer** [España]

La Inteligencia Artificial se presenta como una poderosa herramienta para apoyar y optimizar los procesos creativos, como el diseño y las artes, abarcando disciplinas como la música y la escritura. Desde la perspectiva de la cocreación, la IA puede ayudar al proceso creativo humano y como herramienta permite a los creativos colaborar y trabajar de forma más eficiente, facilitando la generación de nuevas ideas y soluciones creativas que podrían no haber surgido individualmente. Este trabajo presenta un ejemplo de aplicación que utiliza estímulos generados por la IA para ayudar al proceso creativo de los estudiantes de diseño.

Mapeo de viaje del usuario y diseño de experiencias lúdicas**Sebastián Malizia, Sol Talin y Mariana Torres Luyo**

[Argentina]

Durante los últimos años, las herramientas de diseño UX incrementaron su protagonismo en el campo del diseño en general. Desde el Taller de Diseño IV Cátedra Gorodischer, implemen-

tamos algunas de ellas para favorecer el pensamiento crítico y reflexivo mediante el cambio de perspectiva. En la presente expondremos el uso del "mapeo del viaje del usuario" aplicado al diseño de interfaces lúdicas.

Diseño inclusivo: enseñar con los sentidos para la discapacidad visual**Huberta Marquez Villeda** [México]

La unificación de las ciencias duras con las ciencias humanas impone un compromiso mayor que radica en la interacción de saberes, habilidades, destrezas y humildad para la resolución de problemas. En la diversidad de formas de enseñar se encuentra la posibilidad de aprender para quienes tienen discapacidad visual, por ello, el objetivo es explorar los medios y recursos de las artes visuales como instrumentos didácticos para la enseñanza de la tabla periódica. El método propuesto es la exploración y aprendizaje experiencial donde el estudiante aprende desde su propia experiencia, reconociendo en los recursos plásticos información sustancial en el diseño inclusivo.

La percepción del todo desde los 12 sentidos de Cuatro C**Édgar Montaña Lozano, Mónica María Arango Zapata** [Colombia]

Si comprendemos que el todo lo vemos desde el yo, el otro y el mundo; logramos una ampliación de los 12 sentidos, que nos permite entender nuestras capacidades, como creadores de nuestro propio ser. A través de los 12 sentidos desarrollamos las capacidades del siglo XXI, en donde construimos de manera colectiva y por medio de la conversación, un mismo imaginario que nos permite llegar a comunicaciones asertivas y relaciones constructivas.

Noches estrelladas**Diomer Alejandro Palacio Miranda** [Colombia]

Actividad académica que se realizó con los estudiantes de 6 semestre del programa de Diseño Gráfico de las Institución Universitaria Pascual Bravo de la ciudad de Medellín, con el objetivo de retratar la percepción de la noche del barrio donde viven por medio de dar respuestas a diferentes consignas, entre ellas: Por medio de una palabra, describa la noche que ve a través de la ventana de su habitación. Esto, arrojó diferentes significados un poco lejanos entre sí, resignificando la noche de la ciudad de Medellín, lo que llevó a un ejercicio de fotografía realizada por el docente titular Diomer Alejandro Palacio Miranda.

Retos creativos experienciales para el aprendizaje en diseño**Johana Andrea Riaño**

El aprendizaje basado en proyectos creativos de diseño es una excelente estrategia didáctica para fomentar la creatividad, la

colaboración y el pensamiento crítico en los estudiantes. Los retos creativos, la lúdica y el desarrollo colectivo de aprendizaje en el aula puede ser una forma emocionante y efectiva de fomentar el pensamiento crítico y la creatividad en los estudiantes. La combinación de técnicas experienciales y didácticas puede mejorar la calidad del aprendizaje y el éxito de los proyectos.

Projeto de produto: o mobiliário de papelão

Roseane Santos y Valéria Teles [Brasil]

Este trabalho mostra resultado de atividade de sala de aula com a criação de mobiliário de papelão. Os projetos foram desenvolvidos na disciplina de Atelier de Projeto e Produto do curso de Design de interiores do Instituto Federal de Alagoas. A proposta seguiu metodologias de design de produto com o objetivo final da criação de bancos voltados para ambientes de convívio.

Travesía: tiempo académico extraordinario

Ana Vanessa Siviero Perez [Chile]

Las Travesías son viajes que recorren América, se realizan anualmente como una actividad académica, dentro de cada Taller de la Escuela de Arquitectura y Diseño, PUCV. Estas abren un horizonte dentro del proceso educativo. Consideran todos los aspectos necesarios del diario vivir y la dimensión de una obra que se realiza desde la creatividad del oficio del diseño en el lugar que se elige.

Construyendo una historia del Diseño gráfico Peruano a partir del método iconográfico de Panofsky

Claudia Catherine Valenzuela Suárez [Perú]

El curso aborda, a partir de una mirada crítica y reflexiva, los inicios de la disciplina del diseño durante los siglos 19 y 20 en el Perú, teniendo como estudio los objetos gráficos culturales de esa época, en el marco del curso electivo Procesos del Diseño Gráfico Peruano aplicando el método Iconográfico de Panofsky.

COMISIÓN: A10 FORMACIÓN DOCENTE
Martes 1 de agosto, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)

O Impacto da Inteligência Artificial na Formação em Design

Gabriel Bergmann Borges Vieira, Julio Cezar Colbeich dos Santos [Brasil]

A inteligência artificial (IA) é um tema muito debatido e que desperta inquietações especialmente no campo do design, com a ascensão das inteligências artificiais generativas de texto e imagens. Esta atividade propõe contextualizar e refletir sobre a Inteligência Artificial na formação de estudantes de design, considerando o impacto nas modalidades de ensino e apresentando abordagens/metodologias de ensino para design.

Investigación sobre las creencias subyacentes de la trayectoria profesional y docente

Leobardo Armando Ceja Bravo [México]

Este trabajo presenta algunos hallazgos identificados en profesores de dos licenciaturas en diseño de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Vasco de Quiroga. Entender las creencias de los profesores es fundamental para identificar futuras líneas de investigación, capacitación y formación disciplinar, contribuyendo al fortalecimiento del diseño como disciplina fundamental para el bienestar humano y de todas las formas de vida circundantes.

Valoración de la Composición Visual en APP Móviles para RED

Luis Rodrigo Giraldo Gómez [Colombia]

En este proyecto se valora la composición visual en 10 Aplicaciones Móviles que facilitan la creación de Recursos Educativos Digitales para amplificar la competencia asociada a la Composición Visual en docentes de las facultades Producción y Diseño y la facultad de Ingeniería de la Institución Universitaria Pascual Bravo.

Identidad institucional y cultura del cuidado

María Sara Müller, Vanina Daraio y Ana Quaglini [Argentina]

Este texto tiene por objetivo reflexionar sobre la iniciativa de la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales de la Universidad de Buenos Aires que da lugar al Programa Abordajes Socioeducativos para acompañar y asesorar tanto a estudiantes, graduados/os, docentes y no docentes en situaciones complejas de violencias explícitas o simbólicas, sociocomunitarias, laborales, educativas, como así también aquellas que remiten a articulaciones con temáticas propias de la Salud Mental. Proponemos posibles estrategias de encuadre para el desarrollo de las prácticas de enseñanza y aprendizaje, en torno a las pedagogías en general y del diseño en particular.

La enseñanza del diseño y arte gráfico desde las TIC, TAC y TEP. Educación y tecnología siglo XXI

Carla Liliana Sequera Vargas [Colombia]

La intervención en el Congreso se genera como una reflexión académica desde la formación y educación en tiempos digitales, vinculado al marco común de competencia digital docente según Gisbert, González, & Mon (2016), quienes discurren sobre el origen de una nueva visión del aprendizaje en los estudios formales a través de las competencias digitales en docentes. Algunos ejercicios académicos y pedagógicos realizados en los últimos años en las aulas de educación media técnica permitieron, a través de competencias digitales como las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), TAC (Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento) y las TEP

(Tecnologías del empoderamiento y la Participación), explorar desde el punto artístico en las tendencias vanguardistas, desde lo visual en arte e ilustración digital, así como intervención de herramientas informáticas para las artes gráficas, dando como resultado increíbles propuestas por parte de los estudiantes que estuvieron involucrados en los ejercicios del Arte y diseño mediado por la tecnología, dejando un legado creativo en las comunidades estudiantiles.

REA, una estrategia inclusiva en el nivel superior en EVEA

Natalia Vittaz [Argentina]

La presente propuesta intenta desarrollar un análisis y relevamiento de los recursos educativos abiertos disponibles en Argentina desde una perspectiva inclusiva, destinados a las prácticas docentes del nivel superior y la relevancia que estos adquieren en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, enmarcados en los ODS en conjunto con las tecnologías emergentes.

COMISIÓN: A26 METODOLOGÍAS ARTÍSTICAS

Martes 1 de agosto, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)

Pequeños artistas evocando historias y construyendo memoria para la paz

Helia Milena Florez Londoño [Colombia]

Esta investigación muestra desde una perspectiva infantil las consecuencias que ha traído el conflicto armado en la vida de los niños habitantes del sector de Anganoy Rosales Alto, por esta razón se fomentan espacios de co-creación artística para evocar las historias vividas en la guerra y de esta manera se contribuya a la construcción de paz, vista desde la perspectiva de reconocimiento de algunas causas del conflicto armado, reparación simbólica y memoria histórica.

Activismo curatorial en el aula: reflexionando sobre Mundos Caleidoscópicos

Iriane Leme, Renata Bazzo Francisco, Paula Rebello Magalhães de Oliveira, Regilene Sarzi-Ribeiro [Brasil]

El presente trabajo pretende discutir con más énfasis el segundo de los dos ejes que compusieron el artículo Activismo Curatorial y las Historias de las Artes y del Video: mundos caleidoscópicos, de autoría de las investigadoras de esta ponencia. Se trata de Mundos Caleidoscópicos, exposición de arte compuesta por el videoarte TARAXACUM y los mandalas del Ateliê Kaya Mandalas, expuestos en el contexto del aula.

Espacio Sináptico

Mariesther Muñoz [Puerto Rico]

Espacio Sináptico es una compañía nueva para eventos especiales. Comenzó a través de la presentación de obras teatrales, donde acoge artistas independientes y nuevos talentos para brindarles exposición, experiencia y apoyo local dentro de las áreas de sus énfasis. Comenzará a brindar talleres de Bellas Artes para continuar con el desarrollo artístico, personal y profesional de los nuevos talentos de la isla de Puerto Rico.

Apropiacionismo pos moderno en el arte

Myriam Teresa Rodríguez, Jorge Marcelo Mas y Maria Alejandra Uribio

El hombre utilizó formas y estilos para dar vida a nuevas producciones artísticas. Este trabajo tiene por finalidad llevar a los alumnos a la reflexión del apropiacionismo en el arte como elemento generador de nuevas ideas sobre el diseño. Walter Benjamín, expresa que la apropiación y la derivación de la obra original va a producir una nueva concepción y Marcel Duchamp destaca la importancia de la mirada del artista sobre el objeto y no en sus habilidades. Por ello se analizarán obras de Sherrie Levine y Richard Prince, que dedican sus producciones a la re fotografía y su reconceptualización.

Desenhos dos autistas e o olhar de Manoel de Barros

Antonia Santos [Brasil]

O ensaio tem como objetivo valorizar a arte de estudantes com autismo, a partir da poética de Manoel de Barros, como forma de motivar o movimento criativo do desenhar com objetos que são considerados desprezíveis pela sociedade, como caminho para a inclusão, visto que dá possibilidades de estudar as singularidades dos autistas.

COMISIÓN: A40 VINCULACIÓN CON EMPRESAS

Y PROFESIONALES

Martes 1 de agosto, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)

Dinámicas académicas con alianzas comerciales en el taller de diseño de interiores

Catalina Calderón [Colombia]

En el taller de interiorismo de la Universidad El Bosque fomentamos las alianzas estratégicas con empresas que apoyan los procesos pedagógicos y que tienen una presencia comercial importante dada su trayectoria en el mercado. Estas alianzas permiten a los estudiantes reconocer materiales y procesos que podrán emplear en su cercana vida profesional desde el enfoque particular del diseño de espacios.

Medición de proceso de calzado desde Metodología Ágiles en fabricación

Nohemy Gabriela García Jiménez y Milton Orlando Ortiz Caceres [Colombia]

En Colombia, la cultura de fabricación por tareas en la industria de calzado se origina en la tradición del taller del artesano del calzado, la globalización y la industrialización, permanecen algunos procesos tradicionales arraigados en la elaboración de calzado, al aplicar metodologías ágiles, dentro del proceso de producción de las empresas de la ciudad de Bucaramanga, es posible realizar trazabilidad en los procesos a través de un sistema de medición en la producción, generando una mejora y estandarización de los procesos de producción.

Caracterización profesional del diseñador digital en Colombia: oportunidades, deficiencias y realidades

Luis Alberto Lesmes Saenz y Karen Ximena Forero Beltrán [Colombia]

¿Qué define profesionalmente a un diseñador digital? La creciente demanda de productos y servicios digitales ha significado en las últimas décadas la emergencia de nuevas profesiones y cambios significativos en algunas disciplinas. En consecuencia, las universidades y los programas de formación innovan constantemente su oferta académica con la finalidad de cubrir las necesidades y expectativas de la sociedad y del mercado laboral.

Mercados campesinos

Diomer Alejandro Palacio Miranda [Colombia]

La Facultad de Producción y Diseño, desde su Escuela Pública de Diseño, asume la investigación formativa a través de la comprensión y ejecución de los Proyectos Integradores de Aula (PIA), donde converge la necesidad de potenciar el entorno tecnológico, los productos de aula en contexto y los diálogos con el sector empresarial, de esta manera los PIA y los proyectos de aula se convierten en escenarios de articulación directa con el sector productivo, acción que permite un acercamiento hacia contextos reales con problemáticas reales con el objetivo de favorecer ejercicios prospectivos hacia la vida laboral, la mayoría de ellos aportando a proyectos de ciudad, a fundaciones y al fortalecimiento de mipymes y nuevos emprendedores.

Branding personal como construcción estratégica y consciente de una reputación positiva y diferenciada en el mercado laboral y comercial

Mary Yaneth Rodríguez Villamizar y Freiberg William Alarcón Munares [Colombia]

La marca personal es la gestión estratégica de la imagen proyectada hacia los demás. Se construye con características, habilidades y valores para crear una reputación positiva en lo profesional y social. Se puede desarrollar a través de presencia

en redes sociales, blogs y eventos. Principios clave incluyen autenticidad, consistencia, claridad, relevancia y diferenciación. Al crear una marca personal, se resaltan habilidades, se establecen conexiones y se alcanzan objetivos personales y profesionales.

La Vinculación como estrategia entre la Academia y los sectores productivos

Laura Sáenz [México]

Considerando el Plan Estatal de Desarrollo 2015-2021 y el Plan Estratégico para el Estado de Nuevo León, México 2015-2030 que establecen "Vincular estratégicamente la participación de la Universidad con los sectores público, social y empresarial, identificando con oportunidad la atención de problemáticas relevantes del desarrollo de la Entidad", así como "Vincular las actividades de innovación e investigación científica entre los sectores académico, científico y productivo". La Universidad Autónoma Nuevo León en el Plan de Desarrollo Institucional-Visión 2030 propuso dentro de sus diez programas prioritarios el intercambio, vinculación y cooperación académica con los sectores público, social y productivo. En este sentido la Facultad de Arquitectura creó el Programa de vinculación que consiste en la vinculación con instituciones, y los sectores público, privado y social generando un modelo operativo para Diseño industrial. El presente trabajo muestra el modelo de vinculación aplicado en las diversas Unidades de Aprendizaje con los sectores antes mencionados para lograr las competencias establecidas el Plan de Estudios.

COMISIÓN: A13 METODOLOGÍAS DE DISEÑO
Martes 1 de agosto, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)

Projeto digital X impresso. Um estudo de UX design aplicado à terceira idade

Ailton Santos Silva [Brasil]

A concepção de um projeto de design necessita de aprofundamento de pesquisa analítica voltado à experiência do usuário com o público alvo afim de determinar qual o melhor produto a ser desenvolvido seja ele digital ou impresso. Muitas vezes o direcionamento do projeto tende para o segmento digital em virtude da tecnologia e contemporaneidade, porém é preciso um direcionamento e expertise para identificar às premissas e necessidades em especial tratando-se do público de melhor idade quanto ao uso das tecnologias e dos fatores de ordem cognitivo para a compreensão e acessibilidade das informações e usabilidade do produto.

Proceso para una propuesta integral de los espacios habitables: líneas de diseño interior

Irsa Daniela Botello y Alejandro Grimaldo [México]

Propuesta de contribución metodológica que va de la conceptualización y hasta la proyección de lo que se ha denominado: línea de diseño interior, en donde el espacio habitable es determinado por su contenido, y este es el parteaguas del proceso creativo que determina las acciones del espacio, logrando así a partir de los elementos una propuesta integral que formaliza las nuevas formas del interiorismo.

O Método do Mapeamento Prévio: design e a divulgação científica

Delcio Julião Emar de Almeida [Brasil]

Descrevemos o processo de concepção do Método do Mapeamento Prévio – MMP - baseado nos princípios da psicologia cognitiva, mediador no processo de criação de estratégias de ensino e divulgação científica, contribuindo nos diálogos colaborativos entre designers e profissionais das ciências. O MMP foi aplicado no design de modelo para a divulgação da astronomia e abre a possibilidade de aplicações nas diversas áreas do conhecimento.

Integración de la teoría TRIZ y la metodología Design Thinking

Hugo Domingo García Manilla y Guillermo Cortés Robles [México]

El design thinking se ha posicionado en la industria como la metodología por excelencia para dirigir proyectos de innovación y desarrollo de productos, sin embargo, esta proyección mediática la ha expuesto a la crítica de diversos estudiosos del diseño y del desarrollo de productos, se considera que la metodología tiene marcadas limitaciones entre las más destacadas se considera que es un proceso simplista, que conduce a mejoras incrementales y destaca por su alto sesgo cognitivos, por otro lado, la teoría TRIZ resalta por su caja de herramientas que conduce a innovaciones de alto impacto, potencia el proceso creativo y proporciona una serie de principios que recomienda potenciales soluciones a una problemática, sin embargo, TRIZ no considera al usuario para el cual se está diseñando, apartándolo del proceso de diseño. Es por su notoria complementariedad por lo cual se han integrado ambos métodos con la finalidad de proporcionar un marco de trabajo que posea las mejores características de ambas metodologías.

Un marco teórico y cinco criterios para evaluar productos socialmente inclusivos

Gloria Elena Gómez Escobar [Colombia]

Un marco teórico y cinco criterios se han desarrollado para identificar, conceptualizar y evaluar aspectos de diseño inclusi-

vo en el desarrollo de productos, servicios y sistemas. Dos docentes los incorporan en sus programas de estudio con pequeñas adaptaciones. Mientras que sus estudiantes los cambian, evolucionan o reemplazan libremente durante sus procesos proyectuales. Solo los usan como punto inicial para ayudar a analizar datos recolectados.

Taller creativo. Metodología Design Thinking para desarrollo de productos con carácter innovador en la industria de la moda

Carolina Herrera [Colombia]

Desarrollar un taller práctico, en el cual se implementara la metodología de Design Thinking para desarrollar productos del sistema moda. Mediante la articulación de equipos interdisciplinarios que por medio de una orientación clara del moderador, desarrollaran paso a paso la metodología con el objetivo de crear o mejorar productos del sistema moda que tengan atributos diferenciadores e innovadores. La metodología Design Thinking se centra en el usuario o consumidor final, que fortalece habilidades blandas como empatizar, trabajo colaborativo y aprendizaje multidisciplinario.

Os desafios e oportunidades do Design na melhoria de vida dos idosos

Érica Neves [Brasil]

O envelhecimento populacional desafia o design a desvelar oportunidades que contribuam para o aprimoramento de sua teoria e práxis, principalmente no que remonta ao seu caráter social. Essa realidade recai sobre o repensar de metodologias e métodos que abordem efetivamente o universo dos idosos na busca pelo atendimento de demandas específicas mediante soluções que priorizem a segurança, conforto e bem-estar desses indivíduos.

Diseño estratégico y social en comunidades creativas

Victoria Quinche [Colombia]

Se presenta el desarrollo de metodologías del diseño social y estratégico en comunidades creativas, con el propósito de comprender la construcción y aplicación de dichas metodologías frente a la generación de conocimiento a partir de la creación de valor en comunidades, comprendiendo la innovación en diseño y la incidencia del diseño en su desarrollo.

Estrategias heurísticas para la definición de criterios en la creación de personajes

Oscar Rojas Ramírez [Colombia]

La presente ponencia tiene como objetivo exponer la efectividad de las estrategias heurísticas en la clase de animación 2D, frente a la creación de personajes para videojuegos bidimensionales. Se exploran los conceptos básicos de estrategias

heurísticas, así como sus aplicaciones en la clase de animación 2D. Además, se examinan algunas de las técnicas específicas relacionadas con el diseño de personajes para videojuegos bidimensionales.

M.A.N.C: proposição de método voltado exclusivamente ao design de superfície

Martina Viegas [Brasil]

Organizei conhecimentos adquiridos ao decorrer de minha carreira, a fim de compartilhar minhas percepções e proposições criativas metodológicas com demais estudantes e profissionais da área. Considero o design de superfície um elemento importante nas narrativas de moda e consumo; uso de um método próprio, fundamental para orientação e desenvolvimento de projetos na área; e reconheço o design enquanto linguagem estética cujo estudo deva ser aprofundado.

COMISIÓN: A34 RELACIONES ENTRE DISEÑO Y ARTESANÍA

Martes 1 de agosto, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)

Innovación en prototipos de empaques para productos artesanales

Ana María Bermúdez [El Salvador]

Investigación realizada como propuesta de mejora para comercialización de productos artesanales de tela y cuero, por medio del diseño de 3 prototipos de empaques con tamaños diferentes y divisiones en la parte interna, para organizar, contener, proteger y trasladar productos, logrando un plus diferenciador con información, ilustraciones y marca, que generen valor, como atractivo visual de El Salvador para conocer un poco más sobre él.

Sim! Nós temos banana! Memória, artesanato e gastronomia no Vale do Ribeira

Lucas Furio Melara y Ana Beatriz Pereira de Andrade [Brasil]

Este texto tem como objetivo relatar a construção de um projeto de design para o impacto social que utiliza mapeamentos etnográficos e iconográficos. O recorte se dá no APL da banana localizado no Vale do Ribeira. Por meio de entrevistas e relatos de memória oral, fotografias, vídeos e projeto expográfico, os produtos gerados são um livro fotográfico-editorial, videoaulas de gastronomia e artesanato e exposição cultural.

Diseñando sistemas-producto desde el territorio y la localidad (segunda parte)

José Luis González Cabrero y Ana Margarita Avila Ochoa [México]

La presente propuesta argumenta, a través del análisis de escenarios educativos y metodologías basadas en espacios de

integración, cómo el diseño participativo y la localidad pueden contribuir al desarrollo de sistemas-producto acordes al territorio. Este trabajo mapea una colaboración continua entre diseñadores industriales y una localidad determinada como es el caso de la comunidad de Escalerillas, ubicada en San Luis Potosí, México, dedicada a la transformación de la cantera, una piedra caliza y porosa abundante en el centro y sur del país, utilizada como materia prima de construcción y talla. La localidad se convirtió en un marco de referencia en procesos de innovación con el fin de poder generar propuestas de diseño comprometidas con un territorio y una trayectoria cultural, como es el caso del grupo social que propició y participó en el proyecto.

Tejidos de fibras duras. La etnografía y el diseño en los procesos de co-creación con dos comunidades rurales de México

Mercedes Martínez González y Mayra Uribe Eguliz

[México]

Partiendo de dos estudios de caso que están geográficamente distantes —uno en el estado de Guerrero y otro en Michoacán, ambos en México—, lo que aquí presentamos es un proyecto que se centra en conocer, a través de la etnografía y el diseño, los procesos de elaboración de objetos tejidos con fibras duras. Nos interesa explorar la manera en que se desarrolla esta actividad, las personas que participan y comparar las dinámicas que se generan en las distintas etapas del proceso: desde que se obtiene la materia prima, hasta que se desecha. En este proyecto participamos académicos y estudiantes de dos escuelas distintas de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM): la Facultad de Artes y Diseño en la sede de Taxco y la Escuela Nacional de Estudios Superiores Unidad Morelia. Lo que esperamos como resultado son dos productos: una herramienta educativa para las artes y el diseño centrada en el aprendizaje situado, basado en proyectos; y un estudio comparativo de esta actividad en dos comunidades distantes dedicadas al tejido con fibras duras.

Design e inovação no laboratório de design solidário: estampando sorrisos

Jenifer Nascimento Amaral, Laís Akemi Margadona, Rodolfo Nucci Porsani, Ana Beatriz Pereira de Andrade y Adriana Yumi Sato Duarte [Brasil]

Este artigo apresenta experimentos práticos os quais possibilitaram a produção de uma impressora de expressões em tecido. O projeto foi realizado em resposta às necessidades de artesãs em Piratininga, São Paulo, Brasil, e contribuiu para a produção de aproximadamente cinquenta bonecas natalinas doadas. A doação das bonecas para centros de tratamento de câncer foi prevista no Edital do Projeto de Extensão, com a orientação de professores do curso de Design.

El oficio de la cestería en comunidades artesanas**Carmen Adriana Pérez Cardona y Catalina Naranjo Duque** [Colombia]

Esta ponencia expone los resultados parciales de la investigación denominada caracterización de la cestería en Risaralda, desarrollada por docentes y estudiantes del programa de Diseño industrial de la Universidad Católica de Pereira en alianza con la Corporación Autónoma Regional de Risaralda (Carder). En ella se da cuenta de los resultados obtenidos a partir del diálogo de saberes, el enfoque investigativo fue de orden mixto; se aplicaron instrumentos de observación participante, se realizó un registro fotográfico y entrevistas semiestructuradas las cuales dieron información cuantificable acerca del proceso.

Tejiendo Historias en México - Indumentaria 3D**Sofía Victoria** [México]

El presente proyecto apoya la conservación de las técnicas ancestrales que se emplean en la indumentaria mexicana. Se realizó un análisis y documentación lo que permitió conocer los símbolos que se han tejido en los trajes, así como su lugar de origen, tintes naturales utilizados y materiales empleados. Cada prenda examinada nos enriqueció con su trasfondo histórico y dio cuenta de la diversidad cultural del país. Se utilizó una metodología de corte cualitativo, con el apoyo del método de análisis de casos, que permitió generar simulaciones 3D para difundir y propiciar el autoaprendizaje de los usuarios que consulten el acervo compilado.

AnnaGaby. Diseños artesanales por medio de alambriismo**Ana Gabriela Villamizar Roncancio** [Colombia]

Actualmente las técnicas artesanales han sido reconocidas por muchas personas, debido a que el trabajo manual aplicado por estas técnicas del pasado desarrollan diversos productos, considerándolos productos innovadores a través de los años. La técnica del alambriismo permite desarrollar diversos productos por medio de múltiples calibres de alambre, esto conlleva a que el artesano dedique mucho tiempo y diseño para generar una pieza final. Los artesanos actualmente son considerados personas que trabajan de manera manual, no dejan las técnicas de sus ancestros y por esto se debe dar un valor agregado a estos productos por el tiempo que conlleva.

COMISIÓN: A12 PEDAGOGÍA DE LA MODA
MARTES 1 DE AGOSTO, 17:30 A 19:30 HS. (ARG)

Curta sobre a vivência do estudante de moda em ateliê**Debora Ester Barros da Silva y Humberto Pinheiro Lopes** [Brasil]

Trago neste projeto a realização do curta-metragem "Diário de

Costura", o qual explora a relevância das pessoas que exercem a função de costureiras/administradoras e da inclusão do estudante de moda em cenários de vivência profissional no ateliê Socorro Pereira. Além de proporcionar uma visão acerca dos elementos que compõem a dinâmica de um ateliê, evidencia o impacto dum consultor de imagem nos âmbito nesse recinto.

Desenho e Styling: bases para o processo criativo da imagem**Bruno Furtado** [Brasil]

Como se dá a relação do desenho com o styling para o processo de criação de imagens de moda? O objetivo foi analisar a relação do desenho com o styling. A pesquisa fez uma revisão bibliográfica sobre o desenho de moda e styling, foi empírica, a partir das aulas práticas de Produção de moda em abril 2023. Palavra chaves: Desenho de moda, Styling e Imagem.

Moda como um argumento semiótico para a emancipação feminina**Teresa Lopes** [Brasil]

Apresenta resultados da pesquisa "Moda como argumento semiótico para a emancipação feminina", no campo do design de moda, sociologia, história e semiótica, realizada desde 2016, na Universidade Federal de Pernambuco – Campus Acadêmico do Agreste – Brasil. Trata da alta costura como um fenômeno semiótico que contribuiu para a produção do ethos feminino, dando visibilidade aos processos emancipatórios das mulheres, com recorte de 100 anos de moda – 1870 a 1980. Traz linhas do tempo que retratam a formação do olhar dos estilistas europeus, para fomentar o debate de como a aparência feminina, representou no corpo das mulheres, a luta por direitos.

Moda e impacto textil, alarma ambiental: Pedagogía y Praxis en debate**Cristina Amalia López** [Argentina]

Desde la CONPANAC existe la preocupación por la alarma ambiental que provocan los vertederos y sumideros de prendas abandonadas en regiones de Latinoamérica convertidas en basureros a cielo abierto. Institucionalmente estamos enfocados en la concientización acerca del impacto textil del comercio de bienes y servicios del sector moda pensando en la sostenibilidad como horizonte creativo. Nos parece fundante este nuevo espacio para debatir sobre la Pedagogía de la Moda y la Praxis Profesional, motivando a participar de concursos de moda sostenible y proyectos de diseño de autor con material reciclado, impactando en las comunidades como en el diseñados eco-lógica- mente donde el perfil ético es la clave. Institución: CONPANAC – Confederación Panamericana de Alta Costura miembro institucional de la Red de Investigadores en Diseño.

Proyecto Integrador de Aula - Tributo: Una historia de rituales y otros eufemismos**Carolina Martínez Pereira** [Colombia]

Tributo es un macroproyecto de obra creación en su doceava versión, que nace de la necesidad de dar a conocer los Proyectos Integradores de Aula (PIA) de los estudiantes del programa Diseño de modas, no solo como un escenario de exhibición netamente estético, sino producto de una investigación conjunta entre docentes y estudiantes que se enfoca en el 2023A en contar una historia de rituales y otros eufemismos a través de la moda.

Recursos digitales aplicados a la formación de competencias de los estudiantes de diseño de modas**Cindy Carolina Moreno Moscoso** [Colombia]

Se pretende visibilizar la trascendencia que tiene el aprendizaje del diseño de modas (En especial los procesos de patronaje y diseño de vestuario) mediante el uso de herramientas tecnológicas, que combinan YouTube como plataforma de aprendizaje (Videotutoriales), una guía desarrollada a manera de E - book descargable y el uso del aula virtual de Google Classroom donde se alojan los contenidos restantes y las actividades.

Kazimir Malevich en la moda contemporánea**Nancy Nagel** [Argentina]

El presente proyecto aborda como tema la influencia rusa en la indumentaria contemporánea representadas en las pasarelas internacionales de París, Milán y New York desde principio de siglo hasta la actualidad. Para este análisis se toma como punto de referencia al artista ruso Kazimir Malevich (1879-1935) junto al movimiento suprematista, haciendo foco en la representación del indumento en su obra.

Produção de equipamentos de proteção individual pelos cursos de moda**Humberto Pinheiro Lopes** [Brasil]

Observo uma implicância relativa a diferentes pontos regionais extremos onde os cursos de moda no Brasil se situam para verificar a questão da produção de equipamentos de proteção individual (EPIs) durante a pandemia da covid-19. As novidades sobre o assunto de confecção de EPIs e o desenvolvimento de pesquisa foram tão céleres como a necessidade de publicação de pesquisas e o estreitamente com contatos.

As roupas e nossas memórias afetivas**Thalita Tavares Silva de Almeida y Humberto Pinheiro Lopes** [Brasil]

Este estudo tem por objetivo evidenciar a relação entre as roupas e nossas memórias e todo emocional que elas carregam. Usamos como estudo as vivências do ateliê Talita Almeida, si-

tuado na capital brasileira do Estado de Alagoas – AL, bem como o aprendizado em projetos de pesquisa e extensão realizados no curso técnico em Produção de Moda da Universidade Federal de Alagoas (AL).

COMISIÓN: A30 IDENTIDADES CULTURALES
Martes 1 de agosto, 17:30 a 19:30 hs. (Arg)

Enseñanza básica del náhuatl: una propuesta Montessori**Karla Alexis Carreón González, Abraham Ronquillo Bolaños** [México]

Las autoridades educativas en México, continuamente han intentado la inclusión de los niños indígenas al sistema escolar, pero los libros de lenguas maternas que proponen no cuentan con ilustraciones que los representen. Dichos libros no son bilingües y su forma de interpretarlos es desde el desconocimiento y lejanía. A partir del reconocimiento de su identidad y de la importancia de rescatar el náhuatl, bajo el enfoque Montessori, se pretende que con el diseño de material bilingüe los niños de Xaltipan, Puebla, refuercen su origen, aprendan a escribir palabras y frases en náhuatl para la vida diaria.

Efímero: diseño de experiencias en aserrín y sal**Carlos Cordero** [El Salvador]

Se presenta una plataforma académica que promueve el rescate del patrimonio cultural a partir del diseño de gráficas de piso elaboradas con materiales perecederos como aserrín, sal, semillas, entre otros, siendo estas técnicas tradicionales, propias de las alfombras de la Semana Santa en El Salvador. Entre los mensajes generados con cada tapete están, temáticas culturales, sociales y medioambientales, así como el estímulo de la motricidad fina y gruesa, el trabajo colaborativo en el aula y el desarrollo de la creatividad.

Estética prosaica como traducción de tendencias de moda. Imaginarios sociales en jóvenes de contextos urbanos**Erika Gomez Bermeo** [Colombia]

La presente tesis doctoral, supone la posibilidad de profundizar en una serie de inquietudes teóricas y metodológicas en torno al ejercicio del diseño de modas, que ha sido nuestro campo de acción profesional. En su elaboración, he trazado un trayecto para leer y traducir estrategias estéticas de los sujetos –tomando como caso de estudio a los jóvenes de contextos urbanos de Pereira– donde se hagan palpables las proyecciones de sus prácticas simbólicas alrededor de la construcción de la propia apariencia.

Geometría y diseño de lo blanco, artesanados en La Plata *Maria Carla Konradis Jaliri Castellón y Cintia Sandi* [Bolivia]

La formación de los diseñadores hoy es cada vez más especializada y tiene la virtud del acercamiento a diversas técnicas e instrumentos. Esta propuesta evidencia la importancia de la geometría en el proceso de diseño de la carpintería de lo blanco. Se denomina así al proceso de diseño y construcción de techumbres de madera y armaduras para las cubiertas. Este proceso de diseño viene vinculado a culturas o momentos artísticos desarrollados en diversas geografías y con un capital humano empírico. Para visibilizar este diseño nos aproximamos a la geometría de artesanados en bienes patrimoniales de La Plata hoy Sucre.

Vestimenta y masculinidades marginales en el cine colombiano de los años 1920

Robinson Salazar [Colombia]

El cine y la moda son discursos en los que convergen lo simbólico, proyectando valores, ideales, vivencias y prácticas socio-culturales. A partir del estudio del vestuario de los campesinos, los obreros y los malhechores de dos películas colombianas de los años 1920, se busca definir el modelo de varón marginal teniendo en cuenta las relaciones entre masculinidad, clase social y oficio.

Comunidad en Colombia

Jorge Hernando Sánchez Munevar y Jhon Jairo Rincón León [Colombia]

Se presenta la temática del diseño y cómo contribuye a la promoción de la identidad cultural de una comunidad en Colombia. El diseño es una herramienta poderosa que permite expresar la cultura de una sociedad y comunicar sus valores, tradiciones y costumbres. En Colombia, el diseño ha sido utilizado para preservar y revitalizar la cultura de diversas comunidades indígenas, afrocolombianas y campesinas. Además, ha permitido el desarrollo de nuevas expresiones culturales y ha fomentado la inclusión social. Este micro ensayo explora cómo el diseño ha sido utilizado en Colombia para promover la identidad cultural y cómo su uso puede seguir siendo una herramienta clave para el fortalecimiento de la diversidad cultural en Colombia.

A iconografia da Coleção Geyer como alicerce de novas concepções artísticas

Gisela Vasconcelos Cunha Mello [Brasil]

Esta investigación se basó en representaciones de Gamboa que forman parte de la iconografía de Brasilianas de la Colección Geyer. Así, este artículo relata una experiencia de residencia artística cuyo tema fue el Bicentenario de la Independencia de Brasil, realizada entre finales de 2022 y principios de 2023.

Cultura, identidad y territorio: una mirada a la Investigación - Creación desde la Provincia de Soto Norte (Vetas) *Ernesto Vidal* [Colombia]

La ponencia presenta avances y resultados parciales del proceso de investigación- creación en torno a la temática de identidad (identidad cultural - identidad femenina), y la relación de esta con el territorio. Se trabaja desde la conceptualización, perspectiva y desarrollo de procesos de Codiseño partiendo de la población de Vetas (Santander) ubicada dentro del área de influencia e interés del Páramo de Santurbán. Se plantean y abordan miradas, saberes, oficios y referentes para la generación de propuestas de diseño artesanal.

**COMISIÓN: A06 ESTRATEGIAS DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**
Miércoles 2 de agosto, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)

Inactualidad y experiencia histórica

José María Aguirre [Argentina]

¿Cómo experimentan la historia cultural de sus familias nuestros estudiantes? Particularmente en lo que se refiere a los objetos de uso cotidiano, siendo que la realidad de la cultura material que vivieron sus padres fue inmensamente diferente, no sólo de la suya sino también de la de sus abuelos. Tres generaciones con realidades materiales completamente diferentes, pero con los objetivos existenciales en igual sintonía.

Potenciando el aprendizaje en diseño gráfico mediante mensajes relacionados con los ODS

Laura Asión Suñer, Anna Biedermann y Natalia Muñoz López [España]

Este artículo presenta el trabajo realizado en la asignatura Diseño Gráfico aplicado a Producto durante dos cursos académicos en los que 150 alumnos crearon composiciones gráficas para la comunidad universitaria. En el curso 2021/2022 los mensajes debían relacionarse con un Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) y, en el 2022/2023, los alumnos tenían plena libertad en la elección. El objetivo fue involucrar a los estudiantes en la definición del ejercicio para promover el aprendizaje de software. Los resultados permiten conocer los intereses más comunes entre los estudiantes y si coinciden con los ODS cuando pueden elegir un tema libre (2022/2023).

Territorios de aprendizaje de la práctica proyectual desde el enfoque del proyecto urbano

Bruno Bellota Noguera [México]

Se presenta la investigación urbana como base de la enseñanza proyectual con el proyecto urbano como herramienta de aprendizaje dentro del marco de la asignatura Taller Integral de

Arquitectura I y II en la etapa de desarrollo de la carrera. Dicha investigación deberá ser de carácter proyectual, que detone los procesos de diseño, que reconozca las necesidades del sitio y de sus habitantes, que exprese lo cultural y lo social del entorno en decisiones proyectuales e integre el contexto inmediato.

Espacios con palabras: enseñar arquitectura a través de la literatura

Diana María Bustamante Parra [Colombia]

Esta estrategia didáctica implementada en el curso de Diseño Arquitectónico III, de la Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia, es fomentar la exploración conceptual, artística y espacial a partir de la reinterpretación de un texto literario, en donde la narrativa se transforme en atmósferas, espacialidades y formas abstractas que representen la esencia del escrito. Pedagógicamente, se busca establecer lazos transversales entre las diferentes expresiones artísticas y detonar en el estudiante la creatividad y capacidad de análisis más allá de los límites propios de la disciplina de la arquitectura.

Proceso de diseño: transformación de materiales

Nohemy Gabriela García Jiménez y Fidel Jiménez [Colombia]

El taller "Diseñar para Producir" fue una actividad organizada por la UMB, el ITAE, el ICBF y el Ministerio de Cultura, en el marco del proyecto PARES, para beneficiar a jóvenes de la Fundación de Hogares CLARET de Piedecuesta, jóvenes que han sido privados de su libertad. El taller consistió en transformar ganchos de ropa en objetos de diseño como lámparas y mesas, como proceso de diseño. Los estudiantes pudieron expresar su creatividad y personalizar sus productos con material gráfico, generando una conexión de pertenencia con ellos. El taller tuvo como objetivos aplicar técnicas de interpretación de necesidades, diseñar y realizar un producto utilizando los materiales y las herramientas proporcionados.

Cómo evaluar alumnos de dibujo iniciantes en cursos tecnológicos

Lea Japur

La propuesta describe una investigación realizada para elegir las 10 preguntas más significativas que deben responder los estudiantes principiantes, con el fin de generar un diagnóstico de sus conocimientos y habilidades espaciales, así como constructos decisivos para comprender las disciplinas del Departamento de Design y Expresión Gráfica.

Metodologías de aula invertida para la producción audiovisual - Nivel Medio

María Celeste Marrocco [Argentina]

La presente propuesta presenta el trabajo que se está llevando a cabo en espacios curriculares de Nivel Medio, de la Provincia

de Córdoba, Argentina, apostando por entornos híbridos - resultantes de las experiencias desarrolladas durante el aislamiento social obligatorio de 2020- incorporando la metodología de Flipped Classroom o aula invertida, en los espacios curriculares orientados al aprendizaje de producción de contenidos audiovisuales de diverso género.

Carrera Creativa. Estrategia de enseñanza en el diseño de vestuario teatral

Lina Olmos Velásquez [Venezuela]

Gracias a la observación permanente en aula, se identificó que la mayoría de los estudiantes abordaban sus procesos creativos con lentitud, por eso se creó una estrategia de enseñanza con pautas específicas para que elaboraran una propuesta de Diseño de Vestuario Teatral aplicando conocimientos y habilidades adquiridas, que les permitiera reconocer su capacidad de dar respuesta creativa en un tiempo definido. La investigación experimental se aplicó a veinte estudiantes, usando cinco criterios de evaluación cualitativa. Con seguimiento posterior se logró que, con la práctica, la mayoría mejoraran su expresión gráfica y redujeran la inversión de tiempo. Unos pocos no progresaron

La experiencia de verticalización de los talleres proyectuales del ciclo básico FADU- UNL

Federico Oscar Raviol y Silvia Ramos [Argentina]

El presente trabajo investigativo propone una línea de abordaje que mira los Talleres de proyecto arquitectónico I y II, espacio de enseñanza y aprendizaje de estructura vertical perteneciente al ciclo básico de la carrera de Arquitectura y Urbanismo, señalando a la verticalización de los talleres como de una de las principales acciones llevadas adelante en el marco de la actualización curricular de FADU-UNL, iniciada en 2018. Teniendo como marco de referencia lo investigado en el Proyecto CAI+D "Territorios creativos-Oportunidad de aprendizaje", retoma el concepto de entornos creativos de aprendizaje. La planificación del Taller Vertical Derivas se propone como continuidad de un proyecto pedagógico con la mirada puesta hacia la articulación con el ciclo medio, en una espiral creciente hacia la construcción de la mirada disciplinar.

Creatividad y desempeño académico en la enseñanza y aprendizaje de la arquitectura

Delma Esther Rocha Alvarez [Colombia]

Con el presente trabajo se pretende demostrar la necesidad de conocer de qué forma se desarrollan las Estrategias de Aprendizaje, Creatividad y Desempeño Académico de los estudiantes de una Facultad de Arquitectura. Durante los últimos semestres y desde la experiencia docente universitaria se mantiene como constante de la realidad problemática la ausencia de creatividad

en todas las áreas del saber, ocasionando en los estudiantes dificultades para la estructuración y aplicación de ideas nuevas, originales y propias sin perder la identidad del contexto intervenido; todo lo anterior, ha venido generando una repetición de elementos y procesos nulos específicamente en las áreas del diseño, limitando avances y nuevas formas de manifestar el pensamiento y el conocimiento en las áreas mediadas. Se hace imprescindible conocer como los estudiantes manifiestan el Aprendizaje, como procesan la información y también cuales han sido los resultados en el desempeño académico.

**COMISIÓN: A14 DISEÑO A DISTANCIA:
ESTRATEGIAS POST COVID-19**
Miércoles 2 de agosto, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)

A experiência do usuário de ensino remoto na pós pandemia. O processo de ensino-aprendizagem em curso superior de design

Ailton Santos Silva [Brasil]

O ensino remoto emergiu como uma resposta às medidas de distanciamento social durante a pandemia do covid- 19, propiciando desafios únicos no sistema de educação. Este artigo discute questões relacionadas ao ensino- aprendizagem na modalidade remota pós-pandemia, explorando os desafios enfrentados por estudantes e educadores, bem como as oportunidades de aprimoramento e inovação. Além disso, são apresentadas estratégias e práticas promissoras para otimizar a experiência no ensino remoto com base, em estudo de caso com o curso de ensino superior em design. A proposta consiste em disseminar condicionantes que vão de encontro às necessidades de aprendizagem do discente de modo interativo e colaborativo.

Entre RPGs, beat 'em ups e jogos de tabuleiro: O game design e a mudança de paradigma dos jogos cooperativos

Maria Flávia Costa de Carvalho, Ramon de Oliveira Costa, André Demaison, Daniella Munhoz, Josias Ramos da Silva y Maria Isabelle Silveira da Silva [Brasil]

Esse artigo traz uma revisão teórica e uma discussão sobre a popularização dos jogos de modalidade cooperativa, desde sua origem enquanto instrumento de inclusão sócio- cultural até sua importância como ferramentas de entretenimento. Abordase, aqui, a mudança de paradigma em relação à modalidade competitiva, tanto em jogos físicos e analógicos quanto em jogos eletrônicos e digitais. Para isso, são apresentados como exemplos os jogos eletrônicos do tipo beat'em up, bastante tradicionais em casas de jogos do tipo Arcades, os jogos do tipo RPG (digitais e físicos) e os jogos de tabuleiro, em especial o Pandemic. O artigo permite compreender como os jogos coo-

perativos podem ser utilizados de maneira educativa, incentivando o comportamento solidário e a união dos jogadores em prol do bem comum. Por fim, traz uma breve reflexão sobre o papel do game designer, com seus desafios, dificuldades, suas atribuições e impacto no projeto de jogos cooperativos.

Indagación en acción, imagen y palabra: una nueva narrativa pedagógica

Alejandra Macchi [Argentina]

Se trata de profundizar en modelizaciones distintivas de experiencias didácticas en la enseñanza proyectual, disruptivas desde una concepción sinérgica, asumiendo desde allí un rol protagónico en la construcción del aprendizaje disciplinar. Nos proponemos una mirada interpretativa sobre el taller colaborativo virtual que el contexto de pandemia definió a través de la constitución de un nuevo sistema de abordaje operativo multimodal. En un accionar demandado por la virtualidad se recondicionaron las lógicas de comprensión, acción y desarrollo de las propuestas pedagógicas sostenidas en el pensamiento de proyecto, instalando desde el contexto educativo una nueva forma de ver y de relacionar nuestra mirada con nuestras acciones.

Desafíos de la Universidad entre la virtualidad y la presencialidad

María Marta Mariconde y María Verónica Cuadrado

[Argentina]

Los procesos de enseñanza y aprendizaje en la Universidad post-pandemia, se enfrentaron al desafío del retorno a la presencialidad. Los docentes debimos reconfigurar las prácticas educativas en modalidades disruptivas, creativas e innovadoras fundadas en la tecnología disponible. Se presenta una experiencia desarrollada en la cátedra Teoría y Métodos B, Arquitectura FAUD UNC, en la cual se propuso una construcción colectiva colaborativa simultánea de espacios áulicos.

El taller proyectual y las matemáticas frente a la virtualidad, enseñanza en el área de diseño

Julia Andrea Mena Freirey y Martin Monar [Ecuador]

La emergencia sanitaria del 2020 ocasionó que la modalidad en la que se llevaban a cabo las actividades sea comerciales, laborales e inclusive las educativas, se vea modificada. Con ello, la presencialidad pasó a un plano secundario y las diferentes tareas empezaron a darse de forma distinta. En este sentido, respecto del campo educativo, la virtualidad se convirtió en un espacio en donde la metodología de enseñanza y sus particularidades, se adaptó paulatinamente. En el caso del aprendizaje del diseño, específicamente en las disciplinas de taller proyectual y matemáticas en el área básica, la tecnología permitió que tanto maestro y alumnos se adapten a nuevas realidades y

herramientas. El presente estudio tiene por propósito describir los instrumentos o métodos desarrollados en la modalidad de estudios virtual, para las asignaturas de taller proyectual y matemáticas; los cuales, contribuyeron a que los estudiantes puedan cumplir con los objetivos planteados dentro de cada uno de los programas analíticos. A través, de un enfoque cualitativo con alcance descriptivo y exploratorio, la investigación que fue aplicada en base a la rúbrica de evaluación de las materias objeto de estudio, así como en métodos de enseñanza adecuados a la virtualidad; se determinó que el conocimiento adquirido por los estudiantes cumplió con los objetivos de estudio esperados, esto pese a las limitaciones tecnológicas, económicas, psicológicas y sociales presentes durante el período de confinamiento.

Virtualización de la enseñanza en Diseño: análisis de un ejercicio académico centrado en un juguete electrónico
Alejandro Daniel Murga González [México]

El presente trabajo tiene como objetivo analizar desde un enfoque pedagógico la controversia de la virtualización de la enseñanza en las disciplinas proyectuales tomando como base un ejercicio académico desarrollado a partir del 2020, año del inicio de la pandemia por COVID-19; en el marco de varios cursos colegiados del programa educativo de Diseño Industrial de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería (FCITEC) perteneciente a la Universidad Autónoma de Baja California (UABC).

COMISIÓN: A16 DISEÑO PARA LA EDUCACIÓN
Miércoles 2 de agosto, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)

La Animación 2D como herramienta educativa para el reconocimiento del Patrimonio Natural

Daniela González Erber [Chile]

Para acercar y fortalecer la temática del Parque Nacional Lauca como Patrimonio Natural en Chile, demostramos el uso educativo de la técnica 2D en estudiantes de 5to grado. La metodología adoptada para este proyecto es de carácter cualitativo, a través del análisis de contenido. Así se aplica la visualización de una animación a los estudiantes para que identifiquen -mediante un mapa mental con dibujos y palabras- lo observado. Los resultados evidencian un gran reconocimiento de los elementos del parque, lo que valida el uso de la animación 2D como una estrategia de aprendizaje construida desde el diseño.

La fotografía participativa - caso macroproyecto: familia, desarrollo social y emprendimiento

Fredy Yesid Higuera Díaz [Colombia]

Si bien los últimos años las instituciones y organizaciones se han preocupado por diseñar políticas, servicios o espacios que promueven oportunidades incluyentes, las personas con disca-

pacidad siguen siendo una comunidad invisibilizada, estigmatizada y poco pormenorizada. La discapacidad es una de las muchas características de una persona y es por eso que resulta pertinente generar iniciativas que, desde las aulas, promuevan soluciones efectivas frente a las necesidades de comunidades vulnerables. En este documento se relata la formulación de una experiencia basada en el diseño que expone la investigación y metodologías utilizadas en la ejecución de talleres de fotografía participativa realizados con personas en condición de discapacidad del Área Metropolitana de Bucaramanga, AMB, pertenecientes al taller para ciegos, Ángel de Luz, por parte de un grupo de docentes y estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana -Sede Bucaramanga, estableciendo procesos de autonomía y crecimiento personal para ellos y su familia nuclear, a partir de los cuales surge la posibilidad de crear una serie de ensayos fotográficos producidos por los participantes con discapacidad, utilizando las metodologías de la fotografía sensorial y el Photovoice, junto con la estrategia de la Rehabilitación Basada en Comunidad – RBC. A través de la imagen, se fortalece la inserción de personas con discapacidad del AMB dentro de sectores sociales y productivos; explorando en el presente trabajo las posibilidades que pueden ofrecer las industrias culturales y creativas, quienes se apropian de conocimientos técnicos que les otorgan la capacidad de actuar como agentes de cambio, al mismo tiempo que se les brinda una oportunidad de mostrar, por medio del ensayo fotográfico, la realidad de sus relaciones interpersonales, vistas desde la perspectiva de su comunidad, revelando al espectador realidades sociales que despiertan nuevos sentidos y emociones mediante la asociación de imágenes y formas/objetos tridimensionales que permitan conectar al espectador con las emociones que tienen los creadores cambiando los estereotipos e imaginarios colectivos negativos que giran en torno al concepto de discapacidad.

Análisis gráfico y morfológico del recurso didáctico para niños con ceguera

Angelica Martínez [México]

En la presente propuesta trata sobre el análisis gráfico y morfológico de los recursos didácticos que son utilizados para el proceso de desarrollo de los niños con discapacidad visual como medio de terapia física y cognitiva a través del aprendizaje lúdico.

Optimización de material lúdico-didáctico para el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de básica primaria de la ciudad de Cali

Rafael Martínez y Ángela Lopez [Colombia]

Se presenta un proyecto enfocado en optimizar aspectos productivos, ambientales y de uso de un material lúdico-didáctico

para el aprendizaje de las matemáticas de niños de primaria. Se implementa una metodología de diseño para el desarrollo de un conjunto de objetos mediadores y se realizan validaciones para identificar los resultados de la propuesta.

Prototipo industrial para el desarrollo y construcción de caracteres tipográficos

Cesar Augusto Mateus Medina [Colombia]

La falta de prototipos y herramientas análogas para la correcta aplicación y desarrollo del lenguaje tipográfico en el contexto académico, no permite una experimentación en el ejercicio de la escritura, más allá de las teorías primarias e intervenciones de conceptos y fundamentaciones, para el uso tipográfico. Se establece la creación de un prototipo industrial que permita explorar la construcción y rotulación a través de ejercicios experimentales.

Tramas didácticas: enseñanza del Diseño Textil a personas con discapacidad

Ana Gabriela Muñoz Ricciardi [Argentina]

La Convención Internacional sobre los Derechos de las personas con Discapacidad celebrada en 2006 (ONU) y con vigor de ley en Argentina (Ley 26.378) garantiza el derecho a la plena participación en la vida social de todas las personas, independientemente de su condición. El presente trabajo busca relatar y poner en discusión las experiencias, estrategias metodológicas y herramientas didácticas implicadas en la enseñanza del diseño textil en dos ámbitos: educativo formal (Escuela de Educación Integral) y terapéutico (Centro de día).

El color en espacios infantiles

Lucía Corali Nelly Risco Mc Gregor [Perú]

El objetivo principal es contar con un espacio adecuado para el desarrollo de la psicomotricidad para que los niños puedan mejorar su capacidad sensitiva, perceptiva, representativa, comunicativa y expresiva mediante la interacción activa del cuerpo con su entorno. Diseñar e implementar un espacio funcional para un usuario específico, contar con el apoyo de los padres de familia para la implementación de dicha aula, involucrar a los estudiantes del curso de Armonía, Composición y Color aplicado en un proyecto real con alto impacto social. Poner en práctica los principios de color y diseño en un espacio infantil.

Creación de material didáctico para niños generando conciencia sobre los empaques sustentables

Aleida Rojas Barranco, Brenda González, Miguel Angel Hernández Castillo, Lucio Juarez y Dulce María Ramírez [México]

El aprendizaje es fundamental en una etapa temprana. Aprender a realizar actividades por sí mismos, conocimientos bási-

cos, generales y de interés personal, aprender valores y sobre todo a trabajar la concientización de ciertos temas en los niños es importante. Esto, permite desarrollar diferentes capacidades como seres humanos, personas conscientes e independientes. En este sentido, esta propuesta se basa en un enfoque didáctico para el aprendizaje y conciencia sustentable a partir del diseño de empaques.

Aprendizaje y enseñanza de la diversidad en la discapacidad por medio de la creación de material didáctico

Aleida Rojas Barranco, Valeria Jiménez, Araceli López Reyes, Daniela Méndez Gutiérrez, Rogelio Monarca Temalatzí y America Urrieta [México]

El tema para tratar tiene como objetivo el aprendizaje y la enseñanza de la diversidad en la discapacidad a través de materiales didácticos haciendo referencia al proceso de la formación del pensamiento en las y los niños. En este material se incluyen actividades y juegos interactivos que desarrollen y ayuden a comprender el tema y sus diversos puntos buscando que sea de fácil comprensión y que resulte entretenido para los niños.

Creación de materiales didácticos para facilitar el aprendizaje de inglés a temprana edad en zonas vulnerables

Aleida Rojas Barranco, Déborah Ivette Arroyo Trejo, Miguel Angel Hernández Castillo y Beatriz Fabiola Mendoza Morales [México]

Los materiales didácticos son herramientas conformadas por un conjunto de contenidos y recursos metodológicos y didácticos orientados a facilitar y mejorar el proceso de aprendizaje. Con este proyecto se busca elaborar materiales concretos que faciliten la enseñanza del idioma inglés a niños que pertenecen a instituciones educativas en situaciones vulnerables.

COMISIÓN: A18 ESTUDIOS ACADÉMICOS
Miércoles 2 de agosto, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)

Espacios y metáforas visuales: narraciones transmedia de la violencia intrafamiliar de mujeres en la UPZ El Rincón en la localidad de Suba

Ektor Arroyave [Colombia]

La finalidad de este proyecto es establecer los elementos que puede aportar en el ejercicio del uso del diseño gráfico y la Fotografía desde un punto de vista desde la metáfora de la Topografía como herramienta narrativa y de construcción de memoria. Esta propuesta contribuye a las disciplinas visuales, un nuevo marco metodológico, desde las aportaciones de la fotografía y el diseño gráfico en su ámbito de aplicación como herramienta de conciencia e intervención psicosocial en situaciones de violencia intrafamiliar.

Diseño y comportamiento; estudio de casos biomecánicos en el manejo de cargas

Ángela Patricia Buitrago Vargas y Fausto Zuleta-Montoya [Colombia]

La manipulación manual de cargas es una tarea que requiere transporte o sujeción, e implica el levantamiento, colocación, empuje, tracción o desplazamiento de esta. Puede provocar en los trabajadores accidentes a corto, mediano o largo plazo o enfermedades laborales. Desde lo anterior, revisar casos para encontrar aportes desde el diseño que facilite un cambio en el comportamiento de los trabajadores es la premisa.

Reposicionamento de imagem para profissional área jurídica

Jordanna Rafaella da Costa Ferreira, Bruna Marques de Oliveira y José Diogo Soares de Oliveira [Brasil]

O reposicionamento de imagem pode trazer diversos benefícios para uma marca, empresa ou pessoa, como o aumento da percepção positiva, da visibilidade e da diferenciação da concorrência. No entanto, para que esses benefícios sejam alcançados, é necessário um plano claro e objetivo de posicionamento de imagem, que permita transmitir a mensagem desejada de forma eficaz e garantir que as ações tomadas sejam coerentes com a nova imagem a ser projetada. O sucesso do reposicionamento de imagem depende, portanto, de um planejamento bem estruturado e direcionado aos objetivos desejados.

Persistencia y agenciamiento en la Universidad. Una perspectiva integral

Vanina Daraio [Argentina]

El desarrollo de una carrera universitaria puede ser analizado como un campo complejo en el que intervienen diversas dimensiones como la historia educativa, la posición socioeconómica, la subjetividad, etc. En relación a ello, se presentan conceptos vinculados con dos líneas. Una, los aportes sobre Persistencia desde el Paradigma Organizacional y la otra, la noción de agenciamiento desde la teoría Cognitiva Social. De esta manera, desde ambas líneas se proporcionan nociones valiosas como validación académica y social, congruencia, clima de expectativas, el aula como comunidad; entre otros, permiten articulaciones enriquecedoras con los procesos cognitivos, la motivación, la autoeficacia, conjugando la importancia del contexto institucional y sus lazos inseparables con las trayectorias de las y los estudiantes.

Criar é viver: arquitetura e moda em discussão socio-política

Felipe Delgado Franzin, Guilherme Cardoso Contini, Ana Beatriz Pereira de Andrade [Brasil]

Análise que toma como estudo a comunicação entre arquite-

tura, moda, e contextos externos que as ditam, mapeia-se o caminhar tempo e mental da natureza humana. Onde criar nunca é ignorante a viver, produções artísticas inserem arredores. Seja em denúncia ou apreço, tecidos e estruturas articulam a incessante necessidade humana de comunicação e opinião. Veremos como fatores externos moldam e são moldados através das lentes criativas.

La importancia de la Epistemología de la Pedagogía en el Diseño Gráfico

Luis Rodrigo Giraldo Gómez [Colombia]

Tanto la Pedagogía como la Epistemología en el diseño gráfico, están orientadas a ir más allá de la mera comprensión de un saber, es generar todo aquello que me permita interpretar, modificar y generar pensamientos que mejoren el aprendizaje.

Archivo Digital: Confeccionando Memoria

Lizeth Paola Rodríguez Córdoba y María Paula Gualy García [Colombia]

Este proyecto realizado por el programa de Diseño de Modas de la Universidad ECCL, pretende recolectar, clasificar y analizar la historia de la moda en Colombia, específicamente en Bogotá, a partir de la recopilación de notas de prensa sobre moda encontradas en diferentes fuentes primarias locales.

Diseño de vestuario inclusivo enfocado al adulto mayor a partir de una experiencia en el metaverso

Lina María Vanegas Ochoa [Colombia]

Quando la prenda se integra con el cuerpo, su diseño y aspectos constructivos y funcionales se convierten en primordiales para producir experiencias positivas con el uso de las mismas. Todo lo anterior confluye en tener en cuenta en el diseño sus características anatómicas, biomecánicas y psicológicas para garantizar la integridad de los movimientos, así como la comodidad, la seguridad y la inclusión de estos individuos. Las anteriores condiciones, al ser manejadas adecuadamente, agregan un valor agregado representado en mayor usabilidad, amabilidad, comodidad, disfrute y satisfacción de las necesidades individuales y subjetivas de cada individuo. A partir de lo anterior es necesario entonces desde el diseño, dar respuesta a las diferentes necesidades que el grupo poblacional de adultos mayores en las diferentes etapas, para garantizarles como mínimo una digna calidad de vida.

La comedia cruel en The Banshees of Inisherin

Galo Vásconez [Ecuador]

La investigación se propone indagar en la última película estrenada del director irlandés Martin McDonagh titulada The Banshees of Inisherin para determinar, mediante la aplicación de una metodología cualitativa, si existen elementos de crítica social y actos subversivos, como partes características de un subgénero con cada vez mayor renombre, como es la comedia negra.

COMISIÓN: A22 INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA**Miércoles 2 de agosto, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)****El diseño como medio de investigación****Galileo Alvarado García** [México]

Después de un par de años en los que la experiencia universitaria transcurrió en confinamiento, a causa de la pandemia por Covid-19, en México, gradualmente hemos vuelto a las aulas y en este escenario de nueva presencialidad los múltiples procesos formativos del estudiante tuvieron diversas reconfiguraciones en función de las heterogéneas problemáticas enfrentadas durante el período más crítico de la contingencia sanitaria. La presente ponencia es resultado de mi experiencia como docente en un proceso de titulación llevado a cabo con alumnos y alumnas de la licenciatura en diseño gráfico, de la Universidad Mesoamericana, plantel Oaxaca, durante el segundo semestre del año 2022.

Crítica del proceso de diseño desde un análisis psico-educativo**Carlos Eduardo Burgos** [Argentina]

El modo en que una persona aprende a diseñar permanece todavía en una zona oscura y, aparentemente, inextricable. El mainstream en el campo de las disciplinas proyectuales pareciera aceptar que las decisiones metodológicas se mantienen dentro de los límites de la creatividad individual y de la mente creativa de los diseñadores. Realizo una crítica sobre esta concepción y apporto nuevas categorías de análisis para el diseño vinculadas a la construcción de redes y sistemas complejos de actividad.

Diseño Basado en Evidencia para validar problemas de diseño contextualizados**Leobardo Armando Ceja Bravo** [México]

La presente experiencia didáctica reflexiona sobre la pertinencia del Diseño Basado en Evidencia (Martin y Hanington, 2012), para lograrlo se hace énfasis en el proceso llevado a cabo con estudiantes del séptimo semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga, en la ciudad de Morelia, Michoacán, México, en el periodo agosto- diciembre del 2022 en la materia Identificación de problemas de diseño y comprensión del usuario. El proceso de enseñanza- aprendizaje del diseño fue orientado por el Aprendizaje Basado en Problemas (Díaz Barriga, 2006; Rivera, 2013) y el Diseño Centrado en el Ser Humano (IDEO, 2009).

El modelo de David Kolb y la enseñanza del Diseño**Vanessa Patiño Hinostroza** [Perú]

Se reflexiona sobre las implicancias del conocimiento de los

estilos de aprendizaje de los estudiantes de diseño para la elaboración de las estrategias didácticas en clase. Se toma como base al modelo de David Kolb observando sus implicancias en las metodologías utilizadas en la enseñanza del diseño. Se realizó el estudio tomando como base el cuestionario de estilos de aprendizaje del modelo de David Kolb para conocer las preferencias de aprendizaje de los estudiantes. Se comparte los hallazgos y reflexiones a los que se aterriza.

El diseño paramétrico como método de diseño en la investigación y su enseñanza en la licenciatura en arquitectura**Iván Alejandro Ramírez González, Miguel Secundino y Pedro Jesús Villanueva Ramírez** [México]

Las herramientas de modelado paramétrico en el diseño proporcionan un grado de flexibilidad difícil de obtener con las herramientas convencionales, esto permite que se editen diseños complejos sin la necesidad de reconstruir todo el proceso. A través de un proyecto de investigación que desarrolla prototipos utilizando estas herramientas de programación visual, se ha generado una propuesta pedagógica interdisciplinaria que busca enseñar a los alumnos de los campos de diseño distintas alternativas tecnológicas computacionales que ayudarán a definir las bases de su formación como diseñadores.

Industria 4.0 y enseñanza del diseño**Jessica Roude**

Klaus Schwab, identificó tres elementos clave de la Cuarta Revolución Industrial, que la caracterizan: velocidad, profundidad e impacto en sistemas. Este trabajo se enfoca en analizar estos elementos en términos de enseñanza del diseño y su impacto en el rol del diseñador, utilizando tendencias tecnológicas relevantes como ejemplo para el análisis.

Investigación proyectual: generación de ideas creativas durante el proceso de diseño**Cristian Gonzalo Sguario, Sofía Lopez, Guillermina Sánchez y Federico Vives** [Argentina]

En el primer año de cursado de la carrera de Arquitectura, los estudiantes ingresantes manifiestan su empatía con la disciplina al incursionar por primera vez en esquicios proyectuales, donde ponen en tensión su capacidad para resolverlos, accediendo a su creatividad y a ciertos conocimientos técnicos. A partir de ello, se presenta un proyecto que vincula la docencia con la investigación de manera directa con el fin de apoyar a la generación de ideas creativas en el ámbito del Taller de Arquitectura. En el presente artículo, se abordan algunas reflexiones sobre la relación docente-estudiante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y la importancia del uso del dibujo y las maquetas como medios de representación bi- tridimen-

sionales durante el proceso de ideación. Se concluye que la metodología expuesta es clara y el abordaje dinámico permite relacionar constantemente la teoría con la práctica, siendo factible la transferencia real de los resultados, logrando cumplir con el objetivo principal.

COMISIÓN: A02 ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS
Miércoles 2 de agosto, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)

Explorando la IA en Diseño: oportunidades y desafíos en clase

John Benavides [Colombia]

La IA es una herramienta valiosa en el aprendizaje y desarrollo de nuevas habilidades en el campo del diseño, ya que puede ser utilizada para automatizar tareas tediosas y repetitivas permitiendo a los estudiantes explorar nuevos enfoques y soluciones creativas para sus proyectos. Sin embargo, es importante que los estudiantes comprendan las limitaciones y responsabilidades éticas asociadas con el uso de la IA.

La importancia de los casos reales, como experiencia Universitaria

Lorena Bidegain [Argentina]

Las formas de comunicarnos, trabajar, enseñar y aprender cambian constantemente. Esto demanda el fortalecimiento de ciertas capacidades y habilidades que les permitan a los estudiantes, asumir protagonismo y proyectarse al futuro. Los procesos educativos son mucho más amplios que lo que sucede en el aula, por lo que resulta fundamental incluir oportunidades de aprendizaje y formación en las clases. La siguiente ponencia tiene como objetivo, promover la conexión de estudiantes de la carrera de diseño gráfico, con profesionales del área, para tener una mirada de la realidad, de lo que sucederá después, fuera del aula. La propuesta es sumar una nueva mirada enriquecedora a los marcos teóricos de las materias de Diseño. Se presentarán, dos casos y las devoluciones testimoniales de los estudiantes.

Desarrollo académico de Liderazgo y Dirección Estratégica en Diseño Gráfico

Anggely Enríquez [Guatemala]

El ámbito profesional contemporáneo del Diseño Gráfico, exige habilidades específicas para el desempeño de las funciones del profesional de la comunicación visual en la industria; conocimientos que evidencien (además de las habilidades gráficas, tecnológicas y el manejo de teorías específicas) el desarrollo de capacidades denotadas comúnmente bajo el término «profesionales», que favorezcan el nivel de competencia del individuo en un entorno laboral cotidiano. Por ejemplo: capacidades de

análisis y síntesis, autodidactismo, organización y planificación estratégica, capacidad de gestión y dirección estratégica, gestión de la información, resolución de conflictos, toma de decisiones, inteligencia emocional, etc.

Reconocimiento de niveles de innovación en el Estado de la Técnica

María Belén Franco y Paula Santucho [Argentina]

En la cátedra de Legislación en la carrera de Diseño Industrial, abordamos la Propiedad Industrial con énfasis en el ensayo y materialización de las solicitudes para registros. Consideramos que en ese proceso de puesta en práctica de la legislación, es clave la asimilación del Estado de la Técnica para entenderlo como un factor determinante en la categorización del activo detrás de la obra intelectual.

Global Classroom. Diseño de un Habitación Sensorial con el objetivo de concientizar a los usuarios en la protección del clima utilizando Realidades Mixtas en el Metaverso

Jose Tomas Pachajoa y Antonio Juarez [Colombia]

El Proyecto de Innovación Educativa que se presenta a continuación fue desarrollado por el Tecnológico de Monterrey (México) en conjunto con la Universidad Católica de Colombia (Colombia) bajo el nombre "Global Classroom, Diseño de un Habitación Sensorial con el objetivo de concientizar a los usuarios en la protección del clima utilizando Realidades Mixtas en el Metaverso del Tec Virtual Campus". La intención de este proyecto surge en el contexto de adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y en el uso de las realidades mixtas (RV y RA) en el proceso de diseño de los hábitáculos sensoriales que permitirá a los alumnos a través del modelo instruccional del aprendizaje móvil, adquirir la competencia de visualización espacial en 3D y desarrollar la inteligencia espacial. Nuestra iniciativa nace en respuesta a esta problemática con el objetivo de que alumnos y docentes de distintas áreas de conocimiento elaboren un Habitación Sensorial con la finalidad de concientizar a los usuarios a realizar acciones para la protección del clima, el cual es uno de los objetivos de desarrollo sostenible de la ODS 13 Acción por el clima. El proyecto se desarrolló en el Metaverso del Tec Virtual Campus.

Realidad virtual para el compendio de trabajos de dibujo proyectual

Catherine Preciado y Diego Andrés Agamez [Colombia]

Aunque los dibujos de los estudiantes implican esfuerzo y horas de trabajo, usualmente son utilizados solamente para la presentación en clase y suelen perderse. Sin embargo, los dibujos en sí mismos, constituyen pequeñas obras de arte y fuentes de aprendizaje al ser parte fundamental del proceso creativo,

imprescindibles fuentes de consulta que valen la pena compilar, socializar y divulgar. En esta ponencia, se expone a la comunidad, los fundamentos y la metodología utilizada para conseguir una Exposición de Dibujos utilizando la realidad aumentada, la realidad virtual y los procesos digitales de dibujo, modelado y animación 3D.

Estrategias para el fortalecimiento de competencias genéricas en Taller de Diseño VII

Paula Simian [Chile]

El desarrollo de proyectos reales en conjunto con empresas e instituciones regionales potencia los aprendizajes adquiridos nutriendo la teoría con la práctica. Esto implica un desafío a nivel educativo y cultural sentando las bases para la construcción de parámetros locales en términos de necesidades específicas y globales supeditadas a las tendencias del mercado actual obligándonos, consecuentemente, a replantear la docencia tradicional. Este trabajo da cuenta de lo realizado en el Taller de Diseño VII cuyo enfoque hacia el desarrollo empresarial y el marketing, tiene como fin pensar y diseñar productos, servicios y experiencias que respondan a necesidades reales en determinado colectivo.

Estrategia para estimular el compromiso en equipos de trabajo

Jaime Torres [Colombia]

Se explicará el proceso desarrollado para la creación de un escenario pedagógico, que fortalezca el compromiso de los nuevos estudiantes que ingresan a la carrera de Diseño Industrial, mediante la propuesta de una estructura de enseñanza adecuada como herramienta para el docente y la implementación de un marco de trabajo pedagógico, en la signatura Taller de Diseño I.

Competencias comunicativas y prácticas de lectura para diseñadores

Sandra Uribe Pérez, Clarena Muñoz Dagua y Andrés Felipe Parra Vela [Colombia]

Como parte de la investigación "Fortalecimiento de las competencias comunicativas a través del Diseño Digital y Multimedia: procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectura y la escritura en la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca (Fase de Ideación)", esta ponencia expone los hallazgos de las prácticas de lectura desarrolladas con los estudiantes de la asignatura "Redacción para diseñadores", durante el proceso de producción textual de una reseña crítica. Se destacan las acciones, estrategias, dificultades y resultados que permiten establecer los criterios de diseño para un prototipo hipermedial que posibilite el fortalecimiento de las competencias comunicativas.

Diseño inclusivo y la enseñanza de empatía en el proyecto

Fausto Zuleta Montoya, Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid [Colombia]

El Diseño Inclusivo (DI) plantea escenarios de uso junto con la Pedagogía Basada en la Empatía (PBE), ya que cohesionan capacidades del ser humano de ver el mundo a través de los ojos de otros. Esta presentación busca evidenciar ejercicios desde el diseño para ver lo que ven, sentir lo que sienten y experimentar las cosas de otros desde proyectos.

COMISIÓN: A28 LENGUAJES VISUALES
Miércoles 2 de agosto, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)

La intervención metafórica en representaciones gráficas en la divulgación científica

Esmeralda Itzel Alvarez Contreras [México]

Este estudio, analiza la intervención de elementos metafóricos en las representaciones gráficas de divulgación científica como generadores de conocimiento. Se estudia la interacción entre las unidades de significación de forma y las de contenido, desde la lingüística y la epistemología, apuntando al traslado lingüístico de la metáfora a la representación gráfica de modelos visualizados trasladados a gramáticas de significaciones formales, icónicas y plásticas.

Aprendizaje de cinematografías clásicas para la reinterpretación intertextual de afiches cinematográficos contemporáneos

Milagro Farfán [Perú]

La ponencia aborda la estrategia del aprendizaje reflexivo y apreciativo de las corrientes estéticas cinematográficas clásicas donde el estudiante de diseño gráfico identifica el aporte que tiene el lenguaje cinematográfico como una fuente de signos icónicos y plásticos que enriquecen su cultura visual y la aplica en la reinterpretación intertextual de afiches de producciones audiovisuales contemporáneas.

Narrativa de ciudad: el espacio urbano transformable desde la poética multimedia. Caso, Bogotá-Colombia

María Martha Gama Castro [Colombia]

Quando se trabaja sobre géneros híbridos es importante saber cuáles son las características diferenciadoras, las cuestiones que dan suficiente entidad a una propuesta como para hacer de ella una fórmula sólida. En el caso de la poética multimedia es evidente que existen una serie de similitudes con otros géneros. El videoarte sería quizá el más cercano. La gran diferencia está en la base de la propuesta.

La representación de la inteligencia artificial en el cine anglosajón

Joaquín Martínez y Sara Serrano

[Ecuador]

Se propone indagar la representación de la inteligencia artificial desde los años 90's – 2000 donde se las representa como enemigos de la humanidad, hasta la 2da década de los 2000 donde se muestran un lado diferente de estas, pasando de ser una herramienta a ser una compañera y/o ayudante de los humanos. Como en las películas "Her" y "I am a mother" analizadas en este documento.

Alvorada: design de uma animação autoral 3D no Blender *Jenifer Nascimento Amaral, Laís Akemi Margadona y Ana Beatriz Pereira de Andrade* [Brasil]

Este trabalho apresenta metodologias e experimentos práticos para produção de um cinematic 3D autoral. O roteiro, inspirado nos gêneros de fantasia literária, mostra duas personagens aventureiras na floresta e na cidade. Todas as fases foram produzidas por uma equipe de apenas um designer, com auxílio de professoras orientadoras do curso de Design, incluindo as principais etapas de pré-produção.

Pictogramas: dos gráficos aos aplicativos, uma linguagem inclusiva

Bruna Soares Cassim, Cassia Leticia Carrara Domiciano y Eric Vechi [Brasil]

Essa pesquisa objetiva levantar bases teóricas e ações em design com abordagem inclusiva, que contribuam para a leitura de pictogramas em interfaces físicas e digitais. Foi realizada revisão nas áreas do Design da Informação, Design Inclusivo, leitura de imagens e deficiência visual; levantou-se produtos e diretrizes para projetos que abordem pictogramas e baixa visão, a fim de beneficiar ações projetuais na área.

Síntesis gráfica como metodología creativa para el desarrollo de infografías

José Hemando Vergara Villarreal [Colombia]

Este ensayo destaca la importancia de la síntesis gráfica en el diseño de infografías, que consiste en combinar elementos visuales para crear nuevas formas y composiciones que simplifiquen la información y la hagan más fácil de entender. La síntesis gráfica implica identificar los elementos esenciales de la información y presentarlos de manera clara y concisa. Para crear una infografía efectiva, es importante identificar la información clave, seleccionar los elementos visuales adecuados y crear una composición cohesiva que combine estos elementos de manera efectiva.

COMISIÓN: A37 MATERIALES, TECNOLOGÍAS SUSTENTABLES Y RECICLAJE

Miércoles 2 de agosto, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)

Food Design Sustentável

Marcelo Baêta y Paula Guimarães [Brasil]

Food Design Sustentável é um projeto de extensão da Universidade Estácio de Sá, RJ - Brasil, idealizado pelo professor e coordenador do curso de Design Gráfico (Campus Madureira), Marcelo Baêta, em parceria com cursos da Economia Criativa, com o objetivo de conscientizar a população sobre o desperdício de alimentos, propondo receitas simples para mostrar que o reaproveitamento é possível.

Materiais orientando projetos de design mais sustentáveis

Jose Carreira, Gisele Canever, Claudia Facca y Giuliana Fagundes [Brasil]

Design significa criar, considerar o presente e projetar para o futuro com atenção e análise das condições do meio e situação. Assim, para alcançar um design disruptivo, uma inovação que quebre as barreiras do tempo e das circunstâncias, os ideais de circularidade, sustentabilidade e biodesign atuam em conjunto para guiar o pensamento de designers, engenheiros e projetistas de todas as áreas. O presente artigo apresenta conceitos pertinentes à inovação de materiais, compondo soluções mais abrangentes e detalhadas, a fim de guiar a criação e o fazer design com criatividade. É nesse sentido ainda que o espaço das materiotecas se faz pertinente, servindo como um catálogo de referências disponíveis para consulta, fornecendo inspirações para novos materiais. Para a realização dessa pesquisa, a imersão no tema foi realizada por meio de pesquisas à distância, utilizando-se da netnografia.

Estado da arte das materiotecas no Brasil e no mundo

Claudia Facca, Gisele Canever, Jose Carreira, Giuliana Fagundes [Brasil]

Esta pesquisa aborda a realização de um mapeamento das "materiotecas" existentes tanto no Brasil como em outros países por meio do levantamento do estado da arte destas bibliotecas de materiais, buscando as informações necessárias para a formação de um repertório inicial a ser utilizado na futura criação e implantação de uma materioteca física e digital no Instituto Mauá de Tecnologia.

Biomateriales y diseño Industrial

Camila Picco [Argentina]

Se propone comentar una experiencia realizada en formato de workshop en la cátedra de materiales y procesos 2 de tercer año de diseño Industrial en la Universidad Nacional del Litoral

en el cual se desarrollaron biomateriales con el objetivo de caracterizar en forma experiencial a los materiales, realizar prototipos de posibles productos y testeo de experiencia de usuario.

Biomateriales como una alternativa sostenible de la materia convencional

Karla Ramírez [México]

¿Alguna vez te has dado cuenta que al buscar el término “medio ambiente” en las redes, normalmente trata de un tema de contaminación y emergencia ambiental? La advertencia está frente a nosotros y somos muy pocos los que estamos tomando acciones ante esta situación. Derivado de lo anterior, la importancia de los materiales biobasados, surge como una alternativa necesaria respecto al tema de los contaminantes de degradación lenta, ya que al ser materiales creados a partir de organismos vivos, suelen ser más amigables con el medio ambiente y cumplen con un tiempo de vida mucho menor al de la materia convencional.

Economía Circular e Brechós Filantrópicos

Heliana Santos, Olimpio José Pinheiro y Cleiton Hipólito Alves [Brasil]

A Economía Circular busca reduzir o desperdício e aumentar a eficiência dos recursos, propondo um modelo de produção e consumo que valoriza a reutilização, reciclagem e reparação de produtos, em vez de descartá-los como resíduos. Economía Circular é cada vez mais estudada e discutida como forma de promover a sustentabilidade e consumo consciente. Brechós Filantrópicos vendem produtos usados (roupas, móveis, acessórios, etc), com o objetivo de arrecadar fundos para instituições de caridade, mas também se têm destacado por promover reutilização de peças de roupas e acessórios, dando-lhes um novo ciclo de vida, e contribuindo para uma futura sociedade sustentável.

COMISIÓN: A38 NEGOCIOS EN DISEÑO
Miércoles 2 de agosto, 17:30 a 19:30 hs. (Arg)

Amigos de la Vida - Comunicación Transmedia en las Organizaciones

Juan Manuel Corredor, Michell Daniela Benavides Tavera, Keilly Valentina Contreras Rodríguez, Karen Julieth Herrera Estévez y María Pallares [Colombia]

El ejercicio de fin de ciclo es una propuesta de comunicación y diseño a partir de la narrativa transmedia aplicado a las organizaciones. Es el contar de una manera creativa, a través de múltiples medios, plataformas y formatos la información institucional, en los entornos digitales interactivos.

Caso de estudio: La Estrella del Campo, co-creación de un Plan de Marketing Digital sostenible

Maria Camila Galindo Meza [Colombia]

El presente proyecto tiene como objetivo la creación de un plan de mercadeo digital adecuado para cubrir las necesidades del productor campesino del emprendimiento La estrella del campo, el cual se encuentra aliado a Mercados Solidarios MD (Minuto de Dios). La metodología utilizada en este proyecto será principalmente cualitativa y participativa por lo que se incluirá la realización de entrevistas y encuestas al productor para identificar sus necesidades y desafíos en la transición al ámbito digital.

Enseñanza mediante un Modelo de gestión empresarial para emprendimientos en diseño

Johnny García Tirado [Colombia]

Presentar el modelo y la experiencia de enseñanza, para el curso de gestión empresarial, a partir de la creación de un modelo propio que ha permitido apropiarse las bases del diseño y el perfil de estudiantes en diseño. La propuesta busca compartir con los participantes las experiencias que desde el emprendimiento en la Corporación Universitaria Taller Cinco, de Colombia, hemos logrado implementar con muy buenos resultados.

Liderazgo, emprendedorismo y comunicación laboral

Rocío Ailén Krämer [Argentina]

La conferencia tendrá como eje principal brindar herramientas de concientización para formarse no solo como profesionales del rubro, sino también sentar bases como líderes. El liderazgo va ligado directamente con la comunicación efectiva. ¿Cómo me estoy comunicando? ¿Qué estrategias utilizo a la hora de “venderme”? ¿Por qué deberían comprar mi servicio? ¿Cómo lo estoy ofreciendo? ¿Cómo lideró mi equipo de trabajo? Todo esto y más temas a abordar, junto con la profesión es lo que hará de cada uno un emprendedor exitoso.

Guía para el diseño de una Marca de certificación

Mary Yaneth Rodríguez Villamizar, Juan Carlos Ocampo Giraldo [Colombia]

Una marca es un nombre, diseño o símbolo que identifica y diferencia a una empresa. Una marca sólida aumenta la lealtad del cliente y la confianza en la calidad del producto. Una marca de certificación indica que los productos cumplen con estándares establecidos por una entidad independiente. Se utilizan en áreas como alimentación, agricultura y electrónica. Las marcas de certificación informan a los consumidores y demuestran el compromiso de las empresas con la calidad y responsabilidad social. Sin embargo, pueden surgir confusiones si no hay una guía clara y si se asocian con productos de baja calidad.

Incubadora Fashtech Areandina fomenta la tecnología aplicada al sector moda

Olga Lucía Zipa Patiño [Colombia]

Fashtech Areandina Bogotá, se orienta hacia la tecnología aplicada al sector de la moda e inicia en 2018 con proyectos de investigación formativa y aplicada. A partir de esta experiencia, en 2021 se desarrolla la App de identificación Textil y durante 2022 la creación de la aceleradora Fashtech para facilitar el intercambio entre academia e industria y generar alianzas que permitan el mejoramiento en los procesos de la cadena de valor: diseño, con el ecosistema interno entre facultades, programas y semilleros de investigación producción, venta y postventa, evidenciando la necesidad de generar una incubadora y de continuar.

COMISIÓN: A42 OBSERVATORIO DE TENDENCIAS **Miércoles 2 de agosto, 17:30 a 19:30 hs. (Arg)**

Moda digital: potencialidades y desafíos

Ana María Cubeiro Rodríguez, Mercedes Sogo y Cecilia Romina Strada [España]

Presentamos los resultados de una investigación en curso que busca explorar la moda digital como tendencia, a partir del análisis de una muestra de 65 piezas. Conscientes de la relevancia que está cobrando actualmente la moda digital, consideramos necesario reflexionar en los desafíos que plantea para la disciplina. Creemos que las creaciones que se producen en la virtualidad nos enfrentan a un cambio de paradigma, un salto de la imitación a la simulación que trae aparejadas importantes transformaciones (Lévy, 1999; Quéau, 1996). Asimismo, nos interesa comprender cómo las nuevas tecnologías están afectando las subjetividades y los cuerpos contemporáneos (Sibilia, 2005).

Desenho de prontuário de sinais para a análise de tendências socioculturais

Alessandro Mateus Felipe, Juliana Petermann, Sandra Rech [Brasil]

O texto narra a construção do instrumento de coleta, registro e interpretação de dados para o campo da análise de tendências socioculturais desenvolvida na investigação de dissertação do autor principal. Dessa forma, o denominado prontuário de sinais cumpre a função de organizar múltiplas manifestações de transformação que emergem da sociedade, estruturado a partir das metodologias de Dragt (2017), FPLab (CAMPOS; RECH, 2016) e Raymond (2010).

Las marcas y la ley de etiquetado en Argentina. El escenario del nuevo packaging

Patricia Iurcovich [Argentina]

En el escenario actual y a partir de la erogación de la ley de

etiquetado las empresas tuvieron que aggiornar su packaging repensando estratégicamente no solo en el diseño del mismo sino en el impacto que esto tiene en el consumidor. La ley de etiquetado presupone entre otras cosas la incorporación de los contenidos de grasas saturadas, sodio, azúcares entre otros además de la introducción de diversos idiomas y demás está decir si la empresa exporta dicha marca.

Herramientas de inteligencia artificial para la educación en diseño

Sandra Rodríguez Mondragón [México]

En esta investigación se muestra cómo los avances tecnológicos han permitido la implantación de inteligencia artificial (IA) en la educación y cómo esta ha sido crucial en la educación en diseño. Se muestran algunas de las herramientas más comunes y los beneficios que éstas aportan al proceso de diseño.

Biofilia como herramienta que ayuda al aprendizaje. Neuroarquitectura en espacios educativos

Vanina Salinas [Argentina]

Numerosos estudios demuestran cómo los entornos influyen en las personas, en la forma de pensar, sentir, actuar y el bienestar que nos causa y, por lo tanto, lo que nos rodea ejerce esta misma influencia en el aprendizaje. La creación de espacios educativos adecuados a la diversidad de actividades de aprendizaje que se desarrollan en ellos, es una preocupación cada vez más presente. A medida que la preocupación por el cambio climático a las escuelas y otras instituciones educativas a comprometerse con la sostenibilidad, las investigaciones muestran los increíbles beneficios del diseño biofílico para las escuelas y la educación. El medio urbano nos sobrecarga de estímulos afectando nuestra atención y nos provoca un sobreesfuerzo y fatiga mental. La naturaleza, por el contrario, ejerce una labor restauradora al concentrar al mínimo los estímulos, reduciendo, a su vez, la carga de la atención y aumentando la agudeza mental. La biofilia se apoya en la teoría de la restauración de la atención junto con otros estudios científicos realizados por equipos de psicólogos ambientales.

Oportunidad o reto para la humanización de marcas: mascotas corporativas

Martha Silvia Torres Hidalgo y Helios José Roberto Valencia Ortega [México]

La idea de la humanización de marcas tiene registros desde el siglo antepasado, aun antes de las corrientes del branding relacional. Un ejemplo, el caso de Michelin con su personaje de neumáticos (1898). La historia de las mascotas ha ido construyendo una táctica en el branding de empatía con las audiencias. La oportunidad de la humanización de se ha convertido en un símbolo de fidelidad.

Perspectivas del diseño en la era de la inteligencia artificial. Un nuevo panorama para pensar la educación en diseño

Óscar Villota [Colombia]

En una era marcada por retos sociales, una complejidad creciente en la práctica del diseño y el apogeo de la inteligencia artificial (IA) generativa, la educación en diseño debe adaptarse para responder a las nuevas necesidades de la disciplina. Este documento explora un panorama que incluye desafíos para la enseñanza del diseño que se han contemplado desde hace un tiempo considerable, y como los avances tecnológicos recientes implican un impulso importante en esta materia. El objetivo es aportar algunos elementos reflexivos para los cambios en la educación en diseño que el escenario global actual exige.

COMISIÓN: B23 DOCENTES INVESTIGADORES
Miércoles 2 de agosto, 17:30 a 19:30 hs. (Arg)

Los discursos de odio, el paradigma del mal en los mensajes de Hitler

Daniela Balanovsky y Jerónimo Carranza [Argentina]

Este trabajo de investigación pone el foco en fragmentos discursivos de Hitler, entre los años 1933 y 1945, a partir del material fílmico que ofrece el museo del Holocausto en la "Visita 360". El objetivo es detectar la interacción entre los mensajes y su contexto, para identificar la carga de odio en los discursos del poder, en la relación entre la imagen y la palabra. La metodología de trabajo incluye entrevistas en profundidad y documentación debidamente acreditada en el Museo del Holocausto de Buenos Aires.

La representación simbólica de la muerte en Genshin Impact: una perspectiva optimista

Mariana Larosa

Este proyecto analiza cómo se representa la muerte en el videojuego chino Genshin Impact. Se estudiará el diseño visual y la iconografía de dos personajes: Qiqi (una niña no-viva) y Hu Tao (directora de una funeraria), así como una región geográfica, Enkanomya. El marco teórico del estudio se basa en la semiología de Barthes y su Retórica de la Imagen, que distingue entre mensajes lingüísticos e icónicos. Se analizará cómo se usan ambos tipos de mensajes en el juego para representar la muerte. Además, se empleará la teoría de la psicología del color para examinar cómo se utiliza la elección cromática para crear una narrativa optimista, humorística y colorida en torno a la muerte.

El juego en la gestión del aprendizaje

Mariana Pelliza [Argentina]

Investigar el vínculo entre el juego, las inteligencias múltiples,

el aprendizaje y la motivación es fundamental. También lo es, analizar el lugar de la emoción y el pensamiento intuitivo como motor de la enseñanza. El juego facilita el acceso al conocimiento y la relación con el entorno. Nuevas estrategias lúdicas de los educadores en el aula.

Revista ELLE: Retoques digitales en imágenes de MODA ¿Qué mujer queremos mostrar?

María Pizzolo [Argentina]

Objeto de estudio: la revista ELLE y la aplicación de retoques digitales a las imágenes de moda. ¿Cuándo se quiebra el pacto referencial? El proyecto tiene como objetivo analizar la intervención de las imágenes, el uso y el abuso de la herramienta Photoshop de parte del equipo de trabajo. Mostrar quién fomenta su uso, cuáles son los objetivos, que se desea mostrar o dar a ver, que pide el entrevistado, la modelo, la marca de ropa, la celebrity. Como lo percibe la lectora a la hora de identificarse con la comunidad de la marca ELLE.

Análisis, desde la perspectiva de género, de las series Ciudad en el Cielo y Deseos VIP

Lorena Steinberg y Angeles Marambio Avaria [Argentina]

El Proyecto de investigación tiene por objetivo profundizar el análisis, desde la perspectiva de género, de dos exponentes textuales para dar cuenta de la representación del rol de la mujer en la vida pública y en la esfera privada. Es por esta razón que este tipo de análisis debe contemplar un abordaje desde las conceptualizaciones de la Sociosemiótica, la problemática de género y las Relaciones Públicas. Esta investigación profundizará, desde la perspectiva de género, nuestro trabajo anterior, cuyo informe del 100% fuera entregado en agosto de 2022. Se hará foco en la representación de la mujer del rol para describir contrastivamente las particularidades en cada uno de los casos analizados, desde una perspectiva de género. Se tomará la serie Ciudad del Cielo (2018) dirigida por Jo Hyun-tak y Deseos VIP (2022), dirigida por Kim Jung-min, Lee Geun -young. La selección de este corpus obedece a que en ambas se representa a la mujer en relación a la idiosincrasia de la sociedad y la cultura reinante, con lo cual, la contrastación, cobra vital significación para continuar perfilando las invariantes en las operaciones significantes de representación de la mujer coreana en las series. Desde un enfoque de la Teoría de los Discursos Sociales de Eliseo Verón (1993 [1988]), el estudio consiste en el relevamiento de los tres órdenes de configuración significativa a partir de la descripción de operaciones icónicas (referidas a imágenes visuales), indicales (referidas a marcas audiovisuales, sonoras, gestuales y verbales) y simbólicas (referidas tanto a marcas lingüísticas como a convencionalizaciones sociales). En particular, se llevará adelante un análisis en producción, esto es, un análisis que puede describir

la gramática de producción de los exponentes textuales anteriormente mencionados, a partir de los cuales se puede inferir "un campo de efectos posibles de sentido" (Verón, 1993: 20).

Análisis, desde la perspectiva de género, de las series Ciudad en el Cielo y Centro de atención de partos

Lorena Steinberg y Angeles Marambio Avaria [Argentina]

El Proyecto de investigación tiene por objetivo profundizar el análisis, desde la perspectiva de género, de dos exponentes textuales para dar cuenta de la relevancia de la educación en la sociedad coreana y cómo se representa el rol de la mujer como madre, esposa e hija o nuera para motorizar y apalancar el acceso de sus hijos a las instituciones educativas de elite. Es por esta razón que este tipo de análisis debe contemplar un abordaje desde las conceptualizaciones de la Sociosemiótica, la problemática de género y las Relaciones Públicas. Esta investigación profundizará, desde la perspectiva de género, nuestro trabajo anterior, cuyo informe del 100% fuera entregado en diciembre de 2022. Se hará foco en la representación de la mujer como garante del nivel educativo de sus hijos para describir contrastivamente las particularidades en cada uno de los casos analizados, así como también, los estereotipos que circulan en torno a la maternidad. Se tomará la serie Ciudad del Cielo (2018) dirigida por Jo Hyun-tak y Centro de atención de partos (2020), dirigida por Park Soo Won. La selección de este corpus obedece a que en ambas se representa a la mujer en relación a la idiosincrasia de la sociedad y la cultura reinante, con lo cual, la contrastación cobra vital significación para continuar perfilando las invariantes en las operaciones significantes de representación de la mujer coreana en las series. Desde un enfoque de la Teoría de los Discursos Sociales de Eliseo Verón (1993 [1988]), el estudio consiste en el relevamiento de los tres órdenes de configuración significativa a partir de la descripción de operaciones icónicas (referidas a imágenes visuales), indiciales (referidas a marcas audiovisuales, sonoras, gestuales y verbales) y simbólicas (referidas tanto a marcas lingüísticas como a convencionalizaciones sociales). En particular, se llevará adelante un análisis en producción, esto es, un análisis que puede describir la gramática de producción de los exponentes textuales anteriormente mencionados, a partir de los cuales se puede inferir "un campo de efectos posibles de sentido" (Verón, 1993: 20).

COMISIÓN: A03 PROCESOS DE ENSEÑANZA
Jueves 3 de agosto, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)

El contexto como texto en la experiencia didáctica

Irma Abades [Argentina]

El presente trabajo corresponde a una experiencia didáctica desarrollada en la Cátedra de Morfología de la Facultad de Ar-

quitectura de la Universidad Abierta Interamericana. Se plantea como objetivo de esta ejercitación la observación, el análisis y la catalogación de sectores pregnantes de la ciudad de Buenos Aires en cuanto a su morfología, genética, transformación, escala, sintaxis, historia y memoria así como las relaciones sociales que se establecen entre dichos lugares con los sujetos que los habitan. Todo ello conlleva la acción de leer y decodificar un contexto que, con lenguaje propio, se convierte en texto.

Estadios del boceto en la enseñanza del diseño de comunicación visual

Darío Bergero [Argentina]

En la investigación que desarrollamos definimos tres estadios del uso del boceto en la enseñanza del diseño de la comunicación visual: proto- boceto, boceto de diseño y boceto de arte final. Los diferentes estadios encontrados se despliegan en el proceso de diseño y en sus diferentes etapas, coincidiendo con el proceso iterativo propio de la disciplina.

Metadesign na sala de aula: relato de experiência docente

Gabriel Bergmann Borges Vieira y Ana Valquiria Prudencio [Brasil]

O metaprojeto é uma forma de conhecimento transdisciplinar de/para projeto. Esta atividade propõe relatar algumas experiências docentes da disciplina de Metadesign e apresentação da complexidade de diferentes problemas de projeto, dinâmicas de sala de aula e os desafios de apropriação/operação por parte dos estudantes do Curso de Bacharelado em Design da Universidade de Caxias do Sul.

Enseñar y Aprender: las no caras de la misma moneda

María Alejandra Cristofani [Argentina]

Siempre se los planteó como una relación lineal. El aprendizaje implica la adquisición de algo; la enseñanza implica dar algo. Como quiera que lo examinemos, no hay prácticamente estructura paralela alguna entre los conceptos de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo lograr la relación causa-efecto? Compartiremos experiencias aquí.

Proceso de enseñanza y aprendizaje en la carrera de Diseño Industrial en torno a criterios sustentables

Denise Gari Jonneret

La propuesta forma parte de un proceso de indagación que ahonda en dos áreas: el proceso de diseño y su enseñanza. El diseño industrial, es intervenido y reactivo a las realidades productivas e industriales del medio. Los elementos que participan de los procesos de enseñanza y aprendizaje en torno a esto, muchas veces no se actualizan a igual ritmo.

An enactive perspective on PBL methodologies in design education**Carlos Mario Gutierrez y Alvaro David Monterroza-Rios** [Colombia]

An enactive cognitive perspective is presented for understanding the characteristics of PBL methodologies in industrial design project-based education. The goal is to explore the possibility of using embodied theories of cognition to explain and justify the benefits of teaching the machinic elements of industrial design through problem-based learning didactics

La pedagogía emocional en la formación de personas con discapacidad**Pedro Medina y Yaneth Daza** [Colombia]

La educación tradicional ha anulado la participación de emociones a los modos convencionales de transmitir algunos de los aprendizajes. La incorporación de estudiantes con discapacidad a la educación, ha obligado al sistema educativo a investigar e incorporar nuevas y variadas formas de enseñar y aprender. Este artículo propone la pedagogía emocional como base para la inclusión, compartiendo las buenas prácticas aplicadas a la formación en personas con discapacidad. La metodología en este proyecto incluye el concepto del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) y el uso de técnicas literarias, herramientas multimedia y estrategias pedagógicas para estimular la participación de estudiantes a través de las emociones.

Motivos que dificultan aplicar los conocimientos previos en el taller de diseño**Fernando Rosellini** [Argentina]

Esta ponencia intenta explicar el por qué los conocimientos previos de los estudiantes son difícilmente aplicados a la resolución de los objetivos planteados, en las prácticas proyectuales de la asignatura Diseño Industrial 3B, del Nivel IV, de la carrera de Diseño Industrial, FAUD-UNC.

Estilos de aprendizaje y estrategias tecnopedagógicas en la educación superior**Denisse Maricela Salcedo Aparicio** [Ecuador]

La nueva realidad en el ámbito nacional conllevó que los docentes modifiquen sus estrategias, mismas que debieron ajustarse a modalidad virtual. Según indica Santacruz et al. (2019), el empleo del aula invertida (flipped classroom) es una buena estrategia que promueve el interés en los educandos; cabe indicar que esto tomó gran auge y con ello la implementación de estrategias tecnopedagógicas, considerando los diferentes estilos de aprendizaje.

Produção gráfica para designers de produto e o design de superfície**Sergio Sudsilowsky, Ana Barcellos y Gisela Monteiro** [Brasil]

Este artigo é sobre a disciplina "Produção Gráfica" em um curso de Desenho Industrial (Design) cuja ênfase é a criação de produtos e nasce do desejo de apresentar parte do universo das impressões em múltiplos suportes. Está dividido em duas partes: primeiro apresentamos a ementa, explicitando metodologia para aplicação dos conteúdos, com destaque para a relação entre produção gráfica e design de superfície, essenciais para a segunda parte, que trata dos exercícios projetuais propostos. Como resultado, esperamos que os alunos conheçam possibilidades da produção gráfica, que pode ser um grande diferencial, tanto em termos de mercado de trabalho, como enquanto gerador de possíveis inovações.

COMISIÓN: A41 ENTORNOS DIGITALES**Jueves 3 de agosto, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)****Realidad aumentada, alternativa para el desarrollo de proyectos de investigación****Humberto Ángel Alborno Delgado, Elena Calderón-Canales, Leticia Gallegos-Cázares, Beatriz Eugenia García Rivera y Víctor Manuel Valencia Sosa** [México]

Mediante la vinculación colaborativa entre el Instituto de Ciencias Aplicadas y Tecnología (ICAT) y el Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (CIDI), ambos de la UNAM, los alumnos del Taller de Diseño Inmersivo diseñan propuestas de Realidad Aumentada (AR) para visualizar y ejemplificar la respiración de diversos organismos, lo que forma parte de su proceso de aprendizaje. Así, apoyan al proyecto de investigación "Respiración en los Seres Vivos", desarrollado por el Grupo de Cognición y Didáctica de las Ciencias del ICAT, que cuenta entre sus líneas de trabajo con la elaboración material didáctico para educación básica.

Conectando a través de la arquitectura**Oscar Almanza Cabanillas** [Perú]

Durante los últimos años se ha vuelto cada vez más frecuente el uso de las redes sociales para distribuir el trabajo creativo de los despachos de arquitectura o profesionistas independientes, el cual se constituye en mayor medida por diagramas, planos y visualizaciones de proyecto. Basta con introducir la palabra 'arquitectura' en cualquier buscador como Google para que se despliegue un enorme repertorio de contenido visual.

3D na moda: editorial e identidade visual para marca *Mariá Roberta Mariá Braga Mota y Humberto Pinheiro Lopes* [Brasil]

A moda digital é uma grande aposta no cenário por desenvolver diversos benefícios que vão desde a otimização da compra até a sustentabilidade. Em especial, a tecnologia 3D proporciona uma experiência real no virtual, tornando a moda muito mais interativa, divertida e otimizada. Com isso, a necessidade ressaltada do mercado por tal tecnologia é nítida e deve ser explorada.

La fotografía mejorada por la inteligencia artificial: nuevas posibilidades y retos

Santiago Lucano [Ecuador]

La fotografía está experimentando una transformación gracias a la inteligencia artificial (IA). Esta tecnología permite mejorar la calidad de las imágenes, ajustar automáticamente la exposición y el balance de blancos, así como eliminar objetos no deseados en la imagen. La IA también ofrece nuevas posibilidades creativas, como la generación de imágenes realistas a partir de descripciones textuales. Sin embargo, también plantea retos, como la preocupación por la privacidad y el debate sobre la autenticidad de las imágenes generadas por IA.

Diseño de una aplicación móvil para restaurantes rurales en Ecuador

Paulina Molina, Joel Arteaga, Andrés Franco y Ángel Solórzano [Ecuador]

Este trabajo presenta la experiencia áulica del diseño de una App de servicio para hacer pedidos gastronómicos en restaurantes rurales de Ecuador. El diseño gráfico hace posible esto al centrar su estudio en la gráfica, composición, color, tipografía, iconografía adecuada que llevará esa interface para hacer de la misma una experiencia de usuario única, de fácil recorrido, con seguridad y accesibilidad.

Promoción de Tecnologías Abiertas y Software Libre en Universidades Públicas

Robinson Noguera [Paraguay]

Software Libre es aquél que suscribe a cuatro libertades para el usuario: libertad de instalación y uso, estudio del código fuente, difusión y distribución del programa, y modificaciones al mismo. Tanto por su practicidad, filosofía y rendimiento de costos, resulta de interés promover su adopción y uso en las instituciones de educación superior.

ErgoDesign e UX para Realidade Virtual: Uma revisão teórica de conceitos e aplicações

Rodolfo Nucci Porsani, Ramon de Oliveira Costa, André Demaison, Felipe Raposo y Lohuaine Souza [Brasil]

A sensação de imersão em ambientes digitais pode ser pro-

piciada pela tecnologia de realidade virtual (VR) e, nestas situações, ocorrem diferentes níveis de experiências perceptivas. Deste modo, apresenta-se neste trabalho uma revisão teórica de conceitos bases que envolvem os temas Design para Experiência, Ergodesign, Design Emocional e UX. Apresentam-se também conceitos bases de Real, Virtual e o Metaverso, além de um recorte dos potenciais de aplicação no desenvolvimento de ambientes e produtos para VR que permeiam o campo do design. Por fim, são expostas perspectivas para o futuro próximo, onde tal tecnologia pode ser uma alternativa com potencial para auxiliar e complementar os processos projetuais e metodológicos já consolidados nas áreas de Design e Fatores Humanos.

Condiciones iniciales del bocetado inmersivo en Verificaciones del Diseño Industrial

Maria Alejandra Parra Ariza, Darly Tatiana Herreño Amaya y Vaslak Rojas Torres [Colombia]

Resultados de la fase exploratoria sobre la implementación de la Realidad Virtual y el Bocetado Inmersivo en el Diseño Industrial. A partir de la revisión bibliográfica, se determina que la mayoría de aplicaciones de las herramientas se centran en etapas tempranas del proceso de diseño, planteando una oportunidad de investigación para su implementación en la academia en etapas más avanzadas como las verificaciones de prototipos.

Avances en inteligencia artificial y su impacto en la educación

Fernando Luis Rolando [Argentina]

Esta ponencia analizará los antecedentes de la Inteligencia Artificial y el desarrollo de una revolución que se inició hace décadas, dando ejemplos y mostrando cómo podrían servir a los estudiantes y docentes para buscar información, planificar, desarrollar y resolver problemas complejos a nivel académico, y su impacto en la educación discutiendo las posibilidades y los desafíos que estas nuevas herramientas nos plantean.

COMISIÓN: A21 INVESTIGACIÓN: NUEVAS METODOLOGÍAS Y TÉCNICAS

Jueves 3 de agosto, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)

Emociones frecuentes al realizar una tesis

Arturo Estrada [México]

Los estudiantes de diseño industrial cuando cursan el último año de su licenciatura, realizan una actividad fundamental para la conclusión de su carrera, el proyecto de grado, es esa última tarea que concluye en un documento escrito con reglas de edición, tecnologías de la información, y normas para citar a los diferentes autores, para darle un buen sustento en su investiga-

ción, esto los lleva a experimentar diferentes emociones, tanto positivas como negativas, en las diferentes etapas por las que realizan dicha actividad, cuantas etapas son y qué emociones viven en cada una de ellas es lo que este documento muestra.

Claves para delimitar la temática del Proyecto de Graduación

María Paula Gago [Argentina]

El presente artículo recupera una serie de estrategias desplegadas en el marco de Seminario de Integración I para fomentar la generación de ideas con las cuales se inician los Proyectos de Graduación (PG). En consecuencia, se explicitan y comparten las recomendaciones que se enseñan para favorecer y facilitar la construcción de la temática del PG.

Calidad de las fuentes de información en el desarrollo de investigaciones universitarias

Salvador Uriel Martínez Marín [Ecuador]

El presente artículo pretende establecer el buen uso de las fuentes de la información y la calidad de las mismas dentro del desarrollo de la investigación, en el marco de procesos universitarios que implican el análisis y la elección de conocimiento adecuado que pueda responder a las exigencias actuales. El estudio se lleva a cabo con una población de 550 estudiantes de diferentes carreras de la Universidad de Guayaquil, de los cuales se seleccionó a partir de criterios de inclusión, los cuales permitieron determinar una muestra representativa para el estudio. Los resultados permiten hacer valoraciones acerca de diferentes planteamientos elaborados durante la investigación, los mismos se fundamentan a partir de la estimación de los instrumentos aplicados en el estudio. Se concluye que aunque todo recurso puede ser referenciado, no es correcto el uso de información que no ha sido verificada y valorada de tal manera que permita su práctica responsable dentro de la comunidad académica.

Breve reflexão sobre os rumos metodológicos e investigativos do Design

Érica Neves [Brasil]

A complexidade dos cenários contemporâneos, somado à retomada dos princípios sociais do design, tem engendrado discussões sobre os rumos metodológicos assumidos pela área, reforçando o repensar de suas práticas investigativas. Esse ensaio evoca uma reflexão sobre a evolução das metodologias científicas praticadas pelo design, abordando seus desafios e impactos dentro da complexidade dos cenários contemporâneos, retomando seus princípios e práticas sociais e democráticas.

Ergonomía informacional e Design: métodos avaliativos para marca gráfica

João Carlos R. Plácido da Silva [Brasil]

Os materiais gráficos disponibilizados e utilizados nas publicidades estão cada vez mais chamativos e buscam um lugar de aceitação a esse novo público digital, sempre com informações coloridas e mudanças bruscas. Neste meio entram as marcas gráficas que se atualizam e geram adaptação para ingressarem nesse meio. Porém poucos estudos científicos avaliam a qualidade desta forma gráfica ou como ela chega ao usuário final. O presente trabalho busca ferramentas científicas comprovadas que podem exercer esse papel e parametrizar a informação gráfica em forma de dados, propondo a utilização de dois métodos o DELPHI e o diferencial semântico.

Metodología y técnicas para correlacionar contexto sociocultural y diseño

Isabel Salinas Gutiérrez, Cosset Sanchez Derat y Gloria Azucena Torres de León [México]

El problema de los malos hábitos alimenticios en México es abordado en esta investigación desde la perspectiva del diseño gráfico, teniendo como premisa que detrás de la elección de bebidas existen diversos factores contextuales, mediáticos, sociales, culturales, además de las características del envase, que influyen en la percepción y consumo. El objetivo es encontrar una metodología y herramientas para recolectar información en términos de comunicación visual, que eficienten el diseño de gráficos para envases tetra pak para estos productos. Las conclusiones describen las herramientas, procedimientos e instrumentos recomendados para realizar un estudio de estas características.

Semilleros de investigación en diseño bajo una mirada inter y transdisciplinar

Manuel Alejandro Solano Díaz [Colombia]

La corporación Universitaria Taller Cinco Centro de Diseño ha venido fortaleciendo los espacios de co-creación a través de prácticas investigativas cercanas a los contextos reales de las profesiones de sus estudiantes. En este marco, el semillero de Investigación "Colectivo T5" ha sido uno de los generadores de trabajo inter y transdisciplinar en busca del acercamiento a la investigación-creación.

COMISIÓN: A23 DOCENTES INVESTIGADORES

Jueves 3 de agosto, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)

El packaging como generador de valor agregado en los productos alimenticios para su internacionalización para MiPymes manufactureras de la Zona 9 (Distrito Metropolitano de Quito)

Dely Bravo [Ecuador]

El presente trabajo se orienta a la investigación del diseño

de packaging empleado en las micro, pequeñas y medianas empresas (MiPymes) que exportan productos alimenticios del ámbito alimentos y bebidas, cacao y elaborados y café y elaborados de la zona 9 (Distrito Metropolitano de Quito), con el objetivo de dar a conocer los factores primordiales que se deben considerar al desarrollar el packaging de modo que se mejore la percepción de valor que tiene el consumidor respecto al producto a fin de favorecer su internacionalización. Esta investigación se desarrolla a partir de varias herramientas: revisión de literatura (fuentes secundarias) y estudio de fuentes primarias por medio de la aplicación del método del caso a un grupo de empresas manufactureras de la zona 9 que se dedican al rubro de alimentos y bebidas, que permitirá determinar aspectos relevantes para este. Como resultado del presente trabajo se establecieron una serie de parámetros en donde se identifican los atributos comunicativos y los atributos de valor agregado que componen el packaging desde la perspectiva de calidad especial y de reglamentación alimentaria vigente.

El videoclip de animación

Marcelo Lalli [Argentina]

Lejos de ser sólo para fines promocionales, la estructura interna del videoclip estuvo en función de exigentes y audaces exploraciones visuales, que influyeron en recursos tan propiamente cinematográficos como la ruptura de la continuidad en el montaje y los juegos de síncretismo entre la imagen y el sonido. Ese afán de experimentar y desestructurar la narrativa del cortometraje sin descuidar el carácter publicitario, le permitió incorporar diversas formas de animación. Este recurso, cada vez más posibilitado por la tecnología, sin duda ha contribuido a su vigencia. No siendo que la animación es incipiente en el formato (data de los orígenes del videoclip), el distanciamiento del realismo ha sido un tópico que continúa permitiéndole evolucionar. El clip de animación, desde un avatar del artista, no implica un corrimiento del target sino de la forma de ser consumido. En este sentido, el videoclip narrativo, prolifera conducido por el tipo de animación figurativa, proclive al relato de historias, simples e incluso vinculadas al universo de los superhéroes. Es, por lo tanto, el videoclip de animación hacia donde este estudio enfocará su análisis. La ponencia en el congreso, expondrá los aspectos más representativos hallados durante la investigación como así, las conclusiones confrontadas con la hipótesis que sirviera de punto de partida.

El rol del diseñador gráfico en el proceso de diseño E-learning

Elisa Pagano Ajolfi [Argentina]

El presente trabajo desarrolla los desafíos del diseño gráfico en el diseño de materiales educativos para modalidades de estudio a distancia, contemplando los aspectos del micro di-

seño y macro diseño. En este marco, se propone describir las implicancias del rol que asume el diseñador gráfico a la hora de diseñar este tipo de productos: su parte activa en un proceso interdisciplinario, las competencias específicas que necesita desarrollar en el área, y la posibilidad de concebir al diseño educativo como un campo de especialización profesional.

Diseño de videojuegos de mecánica gacha y su impacto en la juventud

Luz Rodríguez Collioud [Argentina]

Se investigan las particularidades del diseño de videojuegos de mecánica gacha, y cómo estas impactan en el público compuesto de niños y jóvenes en estado formativo, ejemplificando mediante el análisis de casos en el territorio argentino y el contexto socioeconómico del país, además de explorar un videojuego de mecánica gacha orientado a niños que presenta un diseño y técnicas predatorias que pueden ser nocivas.

LMS versus LXP en el entorno audiovisual de aprendizaje de nivel superior

Luz Rodríguez Collioud [Argentina]

En este proyecto se analiza la función de las LMS (siglas que representan learning management systems, o plataformas de manejo del aprendizaje) en comparación con la de las LXP (learning experience platforms, o plataformas de experiencias de aprendizaje) dentro de un ámbito universitario, orientado específicamente al aprendizaje online de materias audiovisuales.

El teaser como herramienta audiovisual

Marina Zeising [Argentina]

Un teaser es un fragmento audiovisual que plantea el conflicto de la historia con sus protagonistas en un tiempo y espacio determinado. Dicho teaser exige una interpretación de la totalidad del guion de parte de los y las estudiantes a fin de realizar una síntesis eligiendo una propuesta estética determinada para narrarlo en términos audiovisuales. De esta manera, plasman su mirada singular como artistas.

La transposición literaria a cinematográfica en el aula virtual

Marina Zeising [Argentina]

En algunas asignaturas que dicto en la UP propongo realizar una adaptación cinematográfica de un cuento literario, experimentando la transposición del lenguaje, promoviendo el desarrollo de habilidades interpretativas desde lo narrativo y estético. Los estudiantes terminan con una carpeta de presentación de un proyecto cinematográfico junto a un teaser audiovisual.

COMISIÓN: A33 INNOVACIÓN CULTURAL
Jueves 3 de agosto, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)

El audiovisual como forma de inspiración a transformaciones positivas

Ainara Aparici [España]

En Kumelén desarrollamos contenidos libres y virales que plantean propuestas de transformación social positivas. Nuestros 2 grandes casos de éxito son "Homo Nova" una webserie educativa para varones sobre equidad de género y masculinidades positivas con más de 50 millones de visualizaciones y un proyecto educativo y "Acoger es" la campaña de impacto del documental "130 Hermanos" que ha sensibilizado a miles de personas en Chile sobre las Familias de Acogida, logrando el

Design e acessibilidade na exposição 'Rubens Borba de Moraes: um protagonista invisível'

Lucas Furio Melara y Ana Beatriz Pereira de Andrade [Brasil]

O presente texto tem como objetivo discorrer sobre o papel do design na concepção, projeto expográfico, montagem e programação da exposição 'Rubens Borba de Moraes: um protagonista invisível', realizada pela Pró-reitoria de Extensão Universitária e Cultura e da Coordenadoria Geral das Bibliotecas da Universidade Estadual Paulista (Unesp) em comemoração aos 100 anos da Semana de Arte Moderna de 1922 pela perspectiva da biblioteconomia, bibliografia e bibliofilia representada por Rubens Borba de Moraes.

El aporte del lenguaje audiovisual en la difusión del Chawarmishki

Angel Eduardo Robalino López, Leonardo López y Silvia Maldonado [Ecuador]

El diseño desde una perspectiva generadora de nuevos mensajes en medios digitales utiliza recursos multimedia que propician la comunicación entre el usuario y el producto encontrando la forma efectiva de persuadir al consumidor. La presente investigación es de campo con enfoque descriptivo en relación a los derivados del chawarmishki, una bebida ancestral originaria de la sierra ecuatoriana y el rol del lenguaje audiovisual en la dinámica social que difunde, promociona productos derivados de la cabuya. Por medio de los productos audiovisuales se busca nuevas oportunidades de introducción, crecimiento y promoción de la bebida tradicional chawarmishki de la comunidad San Andrés de Pilaló del Cantón Salcedo. Las piezas audiovisuales pasan de la estructura narrativa y estética a apoyarse en recursos dinámicos que utilizan elementos de composición narrativa, edición, producción y postproducción, basándose principalmente en el procesamiento de las imágenes en movimiento para visualizar contenidos de identidad que mantengan una misma línea gráfica cuya finalidad a posterior sea generar

ingresos económicos para los habitantes de la comunidad que se dedican a la obtención del chawarmishki.

G66 ruta fantasma. Historiografía basada en la cultura inmaterial bogotana

Andres Suarez [Colombia]

La creación del relato visual basado en la leyenda urbana Bogotana del G66 como medio reinterpetativo para retomar el valor inmaterial de las culturas narrativas locales, conlleva una metodología adaptativa con el género y propuesta de relato del autor en el cual es importante tener en cuenta los aspectos compositivos y simbólicos que se van a transmitir.

Tendencias en la visibilización digital 3D del patrimonio cultural arquitectónico

Daniel Valbuena y Camilo Rico Ramirez [Colombia]

El uso de tecnologías 3D ha impactado de manera significativa en diferentes ámbitos del conocimiento, el análisis de sus diferentes usos, es una pieza clave para poder entender su relevancia e impacto. Esta ponencia describe un modelo de análisis del estado del arte de la visibilización del patrimonio arquitectónico moderno en Cundinamarca, a partir de una estructura basada en: Producto, tecnología y producto 3D.

COMISIÓN: A19 INVESTIGACIÓN EN DISEÑO
Jueves 3 de agosto, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)

Revisión de la categoría de problem-solving en las disciplinas proyectuales

Carlos Eduardo Burgos y Ludmila Maia Strycek [Argentina]

Existe un amplio consenso en aceptar que la categoría de problem-solving es la más apropiada para definir el objeto y la naturaleza del diseño en sus diferentes formas de manifestación. Sin embargo, esta concepción es inadecuada para dar cuenta de la complejidad de la disciplina. Se propone una alternativa centrada en la idea de que el diseño produce una síntesis inicial, re-constructiva y original de las condiciones dadas o de los escenarios de los cuales parte, sin pretender una representación "especular" o preservadora de sus estructuras lógico-significativas o físico-materiales, consistentes con el modelo del problem-solving proyectual.

Del dato a la visualización mediante el diseño de información

Gerardo Luna-Gijon, Edlyn Cuanalo Rocha, Viridiana Mendoza Urbina y Yaret Elsa Ruiz Morales [México]

A partir de observar a estudiantes de diseño gráfico y su interacción con información matemática, se reflexiona sobre la importancia de la visualización de datos y la visualización de

información como productos de una buena práctica del diseño de información. El objetivo es identificar cómo los estudiantes producen argumentos visuales al interactuar con datos para detectar las áreas de oportunidad en su aprendizaje.

Estudio de la preferencia y significado del color en jóvenes universitarios de Quito-Ecuador

Anabel Quelal y Guillermo Sánchez Borrero [Ecuador]

El presente proyecto nace a partir del interés por establecer la preferencia y significados que las personas dan a las diferentes gamas cromáticas según su contexto cultural, específicamente en jóvenes universitarios de Quito. Existen varios estudios sobre psicología y teoría de color en otros países y no se profundizan en el contexto ecuatoriano. El estudio sirve para marcar una metodología de evaluación del color con el uso de la herramienta de seguimiento ocular, así se define también la originalidad del estudio, y brinda nuevas posibilidades de evaluación.

Constitución-resolución del problema en diseño: asunto social de creatividad colectiva

Edgar Saavedra Torres [Colombia]

El presente artículo es una descripción y reflexión en cuatro apartados en torno a la constitución-resolución del problema en diseño: El primero, aborda los puntos de partida en el proceso investigativo. El segundo, esboza los momentos históricos del proceso. El tercero, presenta una caracterización de las contribuciones. El cuarto, a manera de conclusión, puntualiza los aspectos más relevantes tanto del escrito como de la investigación.

El significado del color en el tiempo

Guillermo Sánchez Borrero y Anabel Quelal [Ecuador]

La propuesta que se presenta pertenece a un proyecto de investigación de la Carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. El objetivo es levantar información sobre las preferencias de los colores que tienen las personas en un contexto Latinoamericano, específicamente de Ecuador. Se construye una línea de tiempo para establecer cómo los colores fueron percibidos en un contexto simbólico del espacio y tiempo en el que fueron creados y utilizados.

Generación de atmósferas arquitectónicas. Luz, color y trama

Melisa Agustina Van de Velde, Victoria Acevedo Vacherand, Patricia Alejandra Pieragostini y María Liliana Serra [Argentina]

El trabajo tiene como objeto de estudio la generación de atmósferas arquitectónicas a través de la aplicación del color, luz y trama. Se vincula al Programa de Becas de Investigación, cuyo objetivo principal propone indagar en la dimensión sensorial del espacio existencial a partir de las relaciones entre

conceptos arquitectónicos, explorando los propósitos de las configuraciones espaciales y las percepciones de los sujetos como protagonistas

Iconografía de la contracultura en Chile bajo la dictadura militar (1980-1990)

Mauricio Vico [Chile]

Revisar la iconografía del underground chileno que renovaron la gráfica contestataria de grupos de jóvenes artistas y diseñadores que articularon la disidencia cultural del periodo 1980 a 1990 bajo la dictadura militar. La investigación busca poner en valor revistas de comics, literarias, afiches políticos, cassettes y otros soportes gráficos que dieron cuenta de toda una escena confrontacional.

COMISIÓN: A29 DISEÑO Y CULTURA
Jueves 3 de agosto, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)

La fotografía y la identidad colectiva: una narrativa sociocultural a partir del análisis de la composición de la imagen

María del Rosario Álvarez De Moya [Colombia]

De manera histórica la sociedad ha buscado documentar sistemáticamente los sucesos, personajes y lugares que dan paso a las transformaciones propias de un colectivo social, acorde a la narrativa del momento y los autores responsables de consignarla en diferentes formatos, con el fin de que trascienda en el tiempo. No muy distante de esta lógica, en la construcción de la memoria colectiva se encuentran las imágenes, que para el caso de este anteproyecto de investigación se centra en la fotografía como soporte documental, de carácter social.

As cores da revolução cultural: Anos 80 em Paris

Gabriela Piedade Bernardi y Ana Beatriz Pereira de Andrade [Brasil]

Pesquisa sobre Design na década de 80 em Paris com caráter multidisciplinar, explorando moda, o audiovisual, design gráfico e design de produto.

Ilustrando cultura

Nicolás Caballero [Colombia]

Esta iniciativa llamada "Ilustrando cultura" conformada por estudiantes de Diseño Gráfico de la corporación universitaria UNITEC en Bogotá, quienes mediante un ejercicio de catarsis y comparando la historia de los maories en Nueva Zelanda, sobre cómo estos han conseguido reivindicar su identidad y permanecer firmes como cultura, buscan aprender del proceso social para dar a conocer y retomar las raíces culturales de las cuales provienen.

Cultura a la muerte, una mirada desde dos países latinoamericanos

María Cecilia Lopez Barrios [Colombia]

Cada cultura latinoamericana tiene una manera diferente de reconocer los rituales funerarios con ceremonias, monumentos, altares en honor a las personas que ya no se encuentran en el mundo terrenal. Sin embargo, algunas en el momento de duelo lo celebran reviviendo la vida que tuvieron sus difuntos. Este artículo profundiza acerca de las tradiciones de estos países que aunque provienen de diferentes regiones, tienen una connotación similar, como es la celebración de la muerte.

¿Cuándo (realmente) nace el Diseño Latinoamericano?

Arines Ortega [República Dominicana]

El diseño latinoamericano enfrenta el desafío de encontrar su propia voz y expresión en una industria dominada por la estética anglosajona. La cultura es una característica en común en todas las propuestas ganadoras de los premios Latin American Design Awards, lo que refleja la identidad cultural intrínseca de Latinoamérica en la enseñanza del diseño. Como diseñadores latinoamericanos, es hora de enfocarse en nuestra propia cultura y crear diseños auténticos y significativos para nuestra región.

Museos virtuales como plataformas para el conocimiento del arte popular

Ernesto Pesci y Cinthia Maldonado [México]

Resultado de la investigación intitulada: Comunicación del Arte Popular, el desafío del modelo virtual de la galería "Casa Grande" como "museo de sociedad" (Maldonado, 2022, Tesis de Maestría MIHE-UAZ, México), se aborda el tema de los museos virtuales como plataformas de comunicación para la diseminación del conocimiento del arte popular. Se concluye con una propuesta de museo virtual para este noble fin cultural.

Co-diseño para idear experiencias de ciencia ciudadana asociadas con exposiciones culturales

Irene Ramos, Anna Biedermann, Teresa Blanco, Aranza-Fernandez, Francisco Javier Galán Pérez, Ana Galán-Pérez, Magdalena Gyurkovich, Dorota Januszek, Natalia Muñoz López, Maite Pelacho, José Luis Santolaya, Ana-Serrano Tierz, José Ignacio Valero y Eduarda Vieira [España]

Este trabajo muestra los métodos aplicados y los resultados obtenidos en un taller innovador de co-diseño organizado y realizado por investigadores del ámbito del diseño y la cultura. El objetivo del taller es generar acciones de ciencia ciudadana asociadas con las experiencias de los visitantes a exposiciones culturales. En este proceso se han empleado distintas técnicas de creatividad siguiendo el modelo de Doble Diamante.

Universidade Do Bem: Gestão em Design para Projetos Culturais

Waldir Souza Junior, Lucas Furio Melara y Ana Beatriz Pereira de Andrade [Brasil]

Este projeto relata um estudo de caso sobre o desenvolvimento de uma Universidade Corporativa viabilizada por incentivo fiscal. A Universidade do Bem é um projeto virtual e gratuito, realizado a partir de Design colaborativo por um coletivo de Design. Seu intuito é realizar ação cultural compreendida como capacitação empreendedora e criativa dentro do recorte das tabacarias de periferia.

Bestiario publicitario en Colombia

Ximena Torres Rodríguez y Jose Alejandro Polanco Contreras [Colombia]

Se propone crear un libro basado en una investigación de archivo y de análisis de documentos de corte cualitativo que recopile los personajes publicitarios más representativos desde los años 60 a la actualidad en la publicidad colombiana y con la información recuperada, componer la ficha técnica de los actores que intervinieron en la creación del personaje, crear una línea de tiempo de la evolución gráfica y estratégica del personaje en lo que ha sido o fue su existencia, hacer un análisis del contexto histórico, social y cultural y describir los detalles gráficos del personaje y de los componentes publicitarios que lo acompañan.

COMISIÓN: A39 MERCADO Y GESTIÓN DEL DISEÑO

Jueves 3 de agosto, 17:30 a 19:30 hs. (Arg)

Estrategias metodológicas en el diseño de proyectos.

Estudio de caso asignatura Gestión del Diseño

Eugenia Alvarez [Chile]

La siguiente investigación se desarrolló en la asignatura Gestión del Diseño de la carrera de Diseño de la Universidad de La Serena, Chile. Esta asignatura es del área de formación de especialidad, estructurada para desarrollar habilidades en los estudiantes que les permita valorar y proveer críticamente la creciente complejidad de la actividad proyectual dentro del contexto nacional y local de la economía.

El usuario final como diseñador. Un enfoque desde la industria

Laura Asión Suñer y Ignacio López-Forníes [España]

Los avances tecnológicos como la impresión 3D, y educativos como la docencia STEAM, están favoreciendo la divulgación de las enseñanzas de diseño a perfiles no especializados. Gracias a ello, el modelo de consumo actual puede evolucionar para hacer que el usuario final desempeñe el papel de diseñador. A

estos usuarios que producen parte de sus productos los llamamos prosumers. La industria debe adaptarse a estos cambios y comenzar a ofrecer productos centrados en el prosumer. Este trabajo expone los beneficios que supone para las empresas diseñar para estos usuarios y cómo dirigirse a ellos a través del diseño modular.

Design gráfico no rebranding de marca: “Multilaser Agora é Multi!”

Bianca Eickel y Richard Perassi [Brasil]

Na atualidade, mudanças socioculturais decorrem da evolução tecnológico- digital. Em parte, isso é devido à popularização de recursos como os smartphones interligados em rede online. Os efeitos socioculturais da evolução digital obrigam que as próprias marcas tecnológicas sejam reposicionadas. Neste texto, a partir de uma pesquisa descritivo- interpretativa, apresenta-se o estudo sobre Design Gráfico no rebranding da marca tecnológica “Multi”.

Desarrollo de competencias, habilidades y técnicas en proyectos de diseño para el entramado productivo

María Florencia Longarzo, Rocio Biglia Echelini, Claudia Di Paola y Andrea Fabiana Moratti Serrichio

Desde la Cátedra Mercadotecnia es imprescindible fomentar la capacidad de análisis que permita integrar las necesidades y recursos de las organizaciones, en diálogo con la cultura y el entorno. En este proceso, los contenidos de la asignatura se convierten en una herramienta fundamental.

Interiorismo ligado a la imagen e identidad de marca

Cecilia Patricia Miranda Campos [Bolivia]

El diseño interior está ligado definitivamente a la imagen e identidad de la marca, sea un espacio comercial, hotelero, gastronómico entre otros donde debe trabajarse a la par, esto engloba principalmente el trabajo interdisciplinario del diseño de una marca para complementar la propuesta interior o viceversa, por tanto, con lleva un proceso de diseño que comunique la esencia del proyecto al consumidor.

El Marketing y su evolución hasta llegar a las tecnologías de la persuasión

Omar Joel Pupiales Páez [Ecuador]

A través del tiempo la tecnología el diseño gráfico, el marketing y la publicidad han ido de la mano hasta la actualidad en donde no podemos concebir un mundo sin tecnología por lo tanto tampoco un mundo sin publicidad y diseño gráfico, la evolución del internet la aparición de las redes sociales y el desarrollo de aplicaciones móviles generan nuevos retos para estas áreas.

El Modelo EBDE, un detonante para la transformación organizacional

Tatiana Ibeth Ramírez Castellanos [Colombia]

A partir de las características del diseño estratégico y de la Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS), se propone la construcción de un Modelo que relaciona ambos campos y se materializa en un conjunto de actividades, herramientas y procesos con el fin de contribuir a una cultura de la innovación en las organizaciones privadas, públicas, con o sin ánimo de lucro.

Alcance de la marca Blanca como elemento denominativo en el consumo y su representación en el área metropolitana de Bucaramanga Santander, Colombia

Mary Yaneth Rodríguez Villamizar y Jenny Callejas Prada [Colombia]

Las estrategias de marketing conectan con los consumidores a través de tácticas comunicativas adaptadas a cada grupo objetivo. Estas tácticas generan activación en los clientes mediante apelaciones publicitarias y beneficios emocionales, racionales y funcionales. La persuasión se basa en la conexión emocional con las marcas, mientras que las marcas blancas ofrecen productos de menor costo y exclusividad en la distribución.

Identidad corporativa: análisis conceptual de la marca del Instituto Vicente León

Diego Patricio Zambrano Rendón, Verónica Medina, Adrian Salazar y Alex Zapata Álvarez [Ecuador]

El presente ensayo tiene el objetivo general de desarrollar el análisis de la imagen corporativa de la marca del Instituto Vicente León con el fin de conocer la influencia en los públicos objetivos internos y externos del Instituto Vicente León. La metodología utilizada incluye una muestra de 297 sujetos de estudio, de los cuales, un alto porcentaje no se identifican con la marca institucional.

COMISIÓN: A46 DISEÑO Y COMUNICACIÓN SOCIAL
Jueves 3 de agosto, 17:30 a 19:30 hs. (Arg)

Identidad territorial en el contexto de La Maica en Cochabamba Bolivia

Jaime Alzérreca Pérez [Bolivia]

La Maica es un contexto agropecuario con características urbano rurales, emplazado en uno de los distritos más grandes del Municipio de Cochabamba Bolivia, el distrito 9, que presenta una característica única ya que es un sector que paulatinamente pierde su vocación rural productiva por el avance de la mancha urbana y en este sentido se configuran múltiples identidades territoriales. Recurriendo a la teoría de los lugares y no lugares, se analiza a La Maica bajo la mirada de las topofilias

y topofobias, construyendo conceptos bajo diagnósticos etnográficos que permitieron esbozar identidades y significaciones gráficas.

Análisis del contenido comunicativo ambiental del documental “Una verdad incómoda”

Joselyn Barrigas y Adriana Calderón [Ecuador]

Se ha desarrollado una propuesta enfocada en la metodología cualitativa, basada en el análisis narrativo- textual y semiótico de la producción audiovisual en el contenido del documental “Una verdad incómoda” con el objetivo de identificar todos los componentes en cuanto al tratamiento de la información medioambiental y diferentes ejes que engloban a la comunicación y al medio ambiente.

Podcast Pedal - Turismo Sostenible y Agenda 2030

María Luisa Braña [Argentina]

Pedal es un podcast de entrevistas, actualidad y todo lo relacionado con el turismo sostenible y su contribución a la Agenda 2030. La Cuarta Temporada de Pedal es una co-producción con Universidad de San Isidro (USI), contando con el apoyo de Grupo Ocho Operadora.

Contribuições dos conteúdos de comunicação para o curso de Design da UEMG Ubá

Taís de Souza Alves Coutinho y Frederico Braida [Brasil]

Estudo sobre o ensino de Comunicação em cursos de Design, tendo como recorte o projeto pedagógico da graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), em Ubá. Trata-se do resultado de uma pesquisa qualitativa, de natureza descritiva. O trabalho apresenta um cenário sobre as disciplinas e conteúdos de comunicação. Os resultados sugerem a utilização dos estudos comunicacionais em todas as etapas dos projetos de design.

Experiencia docente: alternativas a los soportes tradicionales de la prensa local

Sergio Fernández-Montañez [España]

Presentamos una experiencia docente de aprendizaje experimental, que llevamos a cabo en el tercer curso del Grado de Diseño de Universidad de la Laguna encaminada por un lado a dar a conocer la prensa local al alumnado y por otro, a buscar alternativas a los soportes tradicionales de estos medios para intentar conectar a las nuevas generaciones con nuestra prensa local.

Editorial fotográfico sobre o ativismo medicinal da cannabis

Anna Clara Nicacio Caldas y Humberto Pinheiro Lopes [Brasil]

O projeto demonstra de forma ativista, a partir de um editorial

fotográfico de moda, as diversas formas de consumo da planta cannabis, considerando sua utilização medicinal. Decidimos, por meio de fotografias, compartilhar um estilo de vida que usuários brasileiros reconhecem com o propósito de informar conscientemente não usuários, além de refletir a respeito da participação legal da planta no mercado brasileiro.

Meliponi - Abelhas nativas em ilustrações

Tainá Rodrigues, Guilherme Cardoso Contini y Ana Beatriz Pereira de Andrade [Brasil]

O presente projeto visa aproximar o público jovem da temática das abelhas nativas brasileiras, que são animais cruciais para a polinização das plantas, para a produção de alimentos e a manutenção dos ecossistemas. Para esse fim, são desenvolvidas ilustrações de cinco espécies distintas de abelhas meliponas. Compondo o projeto para além das ilustrações e a produção, são desenvolvidas também uma identidade visual com marca, paleta de cores e fontes tipográficas, padronagens e aplicações.

Plataformización del dinero y apps de pago como problemas de diseño

Luis Sebastián Ramón Rossi [Argentina]

El dinero y sus flujos se han acelerado con la ubicuidad computacional. Ello configura un cúmulo de problemas para el diseño y la comunicación. En primer lugar, nos detendremos en los estudios de la naturaleza mundana de las culturas financieras ligadas a las aplicaciones de medios de pagos y a la plataforma de la experiencia. En segundo lugar, volveremos al problema del diseño de apps desde las disputas emergentes en su utilización.

La música en la Televisión y el Cine

Lázaro Valdespino [Cuba]

El presente trabajo muestra una breve panorámica de la incidencia que ha tenido la música dentro del desarrollo del cine y la televisión. El género musical ha estado inmerso en obras relevantes de la gran pantalla y también en la pequeña, posibilitando con ello conocer a grandes figuras y también transmitir sus historias.

El cartel como recurso expresivo en las películas relativas al conflicto en Colombia

Manuel Guillermo Zarama Rincón [Colombia]

El propósito de la ponencia es compartir algunas ideas alrededor de cine y conflicto en Colombia, específicamente la relación entre largometrajes y el diseño de carteles promocionales de las películas. Se establecerán elementos convergentes y divergentes en los diferentes carteles, desde un análisis a partir los recursos gráficos y discursivos que utilizan: fuentes, distribución, fotografías, nombre, slogan, entre otros.

COMISIÓN: A04 RECURSOS DIDÁCTICOS
Viernes 4 de agosto, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)

Hermenéutica y su rol en la enseñanza del Branding Transmedia

John Alfredo Arias Villamar

El presente artículo científico, se enmarca en el proceso de enseñanza – aprendizaje del branding transmedia y cómo se concatena con la hermenéutica. Las variables mencionadas, aportan en el desarrollo significativo de la interpretación de argumentos sensoriales, ya sea de carácter tangible como intangible. Se seleccionó a un grupo de estudiantes de segundo, tercero y cuarto semestre de la Carrera de Diseño Gráfico – FACSO – Universidad de Guayaquil, para exponerlos a retos sobre diseño de contenido sensorial en donde implica el estudio de la identidad verbal de marca, Diseño gráfico y Branding transmedia.

Marca país desde la didáctica disruptiva

John Alfredo Arias Villamar

La investigación se basa en la enseñanza de Diseño, desde el discurso de carácter nacional o marca país, y como aporta en la resolución de problemas visuales; y orienta de manera significativa a los estudiantes seleccionados. Se establecieron 3 etapas de materialización: Etapa 1 de investigativa teórica y práctica, en donde se analizaron los argumentos visuales relacionados con marca país, identidad visual, morfología identitaria, estrategias identificatorias; características morfológicas, e indicadores de alto rendimiento. Etapa 2, se procedió a materializar las identidades visuales, bajo técnicas gráficas análogas y digitales; y etapa 3, en la que se procedió a entregar las propuestas.

Enseñanza de Historia del Diseño Gráfico desde la composición de cartelismo publicitario

John Alfredo Arias Villamar

El presente artículo se basa en la enseñanza de la asignatura de Historia del Diseño Gráfico, desde la composición de carteles publicitarios. Asimismo, evidencia su adaptación a procesos de materialización de cartelismo comercial. La institución cuenta con 944 estudiantes, sin embargo, la investigación se enmarca en una muestra de 88 educandos de la Carrera de Diseño Gráfico-FACSO (Facultad de Comunicación Social) – Universidad de Guayaquil-Ecuador. Los estudiantes se expusieron a etapas de resolución de problemas visuales, con el fin de establecer sinergia entre el lenguaje gráfico del pasado con el presente.

La Academia de Detectives. Patrimonización y configuración de nuevas ciudadanías. Aprendizaje Basado en Casos

Carlos Enrique Cogollo Romero [Colombia]

La Academia de Detectives. Patrimonización y configuración de nuevas ciudadanías, recoge la apuesta por la formación de ciudadanías desde un diseño didáctico que emerge desde dos lugares disciplinares, la educación patrimonial y el diseño. Se presenta aquí una fundamentación pedagógica, didáctica y educativa desde el “aprendizaje basado en casos”.

O uso de analogías no design

Rodrigo Fernandes Pissetti [Brasil]

Pensamento configurado como indutivo, os múltiplos modos de conhecimento e criação por analogia são inerentes a toda atividade cognitiva humana. Ao longo da história, grandes descobertas da ciência foram feitas por meio de analogias. Hoje ela é amplamente empregada em áreas como a biologia, química, física, engenharia, arquitetura e design.

Taller de diseño editorial: propuesta didáctica basada en las TIC

Martha Gaona [México]

Estrategia didáctica basada en las TIC para la asignatura Taller de Diseño Editorial impartida en la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UAEH, la cual fue implementada y validada con estudiantes obteniendo buenos resultados en la valoración de los materiales didácticos, lo cual ayudó a comprobar su eficacia dentro del proceso de aprendizaje y pertinencia para la enseñanza de los contenidos de la asignatura.

Elaboración del material pedagógico para el aprendizaje del modelado 3D

Adrian Jaimés [Colombia]

El texto aborda la importancia de la creación de material didáctico por parte del docente para el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes del programa de Diseño Gráfico, con enfoque en la asignatura de Modelado 3D ya que dicho uso de estas herramientas digitales exige una metodología de enseñanza efectiva por la complejidad de su contenido. Se mencionan los aportes de autores en el aprendizaje, destacando por ejemplo, los 9 eventos de instrucción que se deben considerar en la creación de materiales didácticos. Se resalta la importancia de que el material pedagógico cuente con apartados de autoría propia del docente.

Diseño de REA para el abordaje de narrativas transmedia y memorias

Lila Isabel Pagola y Eric Muzart [Argentina]

En el marco del proyecto “Memoria de los territorios desapa-

recidos" articulado entre la UNVM, la UPC y la ENSP (Arles, Francia), se propone el diseño de un recurso educativo abierto (REA) orientado a la producción de narrativas transmedia para estudiantes de fotografía y diseño. A partir del REA se desarrolla un taller híbrido para abordar la expansión de nuevas narrativas transmediales, creadas a partir del contenido de una exposición física sobre memoria y territorio.

COMISIÓN: A15 ENSEÑANZA EN LÍNEA
Viernes 4 de agosto, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)

Parámetros de la enseñanza del bocetado inmersivo para el Diseño Industrial

Claudia Cadena y Vaslak Rojas Torres [Colombia]

El presente proyecto de investigación se propone la creación e implementación de un curso en la plataforma institucional de Moodle de la Universidad Industrial de Santander (UIS), orientado al manejo de la herramienta de Realidad Virtual Meta Quest 2, para su aplicación en la construcción de prototipos de baja fidelidad y ejecución de las pruebas de verificación de las propuestas de diseño. Esto, enmarcado en la etapa Prototipar de la metodología Design Thinking. El caso de estudio para este proyecto es la asignatura Diseño VI: Diseño por Componentes de la Escuela de Diseño Industrial de la UIS (EDI-UIS).

Construcción de un centro virtual de aprendizaje práctico en moda

Martha Constanza Martínez Martínez [Colombia]

Esta ponencia expone cómo se ha desarrollado el análisis, la investigación y la ejecución en la creación de un centro virtual que apoya a emprendedores, estudiantes, mujeres cabeza de hogar o profesionales que desean crear su negocio en moda o mejorar los procesos establecidos. Se quiere dar a conocer un ejercicio académico virtual que está en desarrollo, desde tres ejes; empresa, emprendimiento y humanismo.

Diseño de Servicio de Experiencia Digital en Contexto de Aprendizaje Online

Ruben Melendez [Chile]

El diseño y desarrollo de experiencias educativas en entornos digitales es un tema contingente y en constante evolución. La combinación de estrategias asociadas a UX, el aprendizaje asincrónico y la experiencia de estudiante, son factores fundamentales para asegurar el éxito en la educación online.

¿Llegó para quedarse? El después de la pandemia

Patricia Patti [Argentina]

Al ya complejo proceso de enseñanza-aprendizaje se le sumó la modalidad virtual en forma imprevista y forzada como con-

secuencia de la pandemia. Así inicié en 2020 un artículo en el cual realizaba una revisión crítica del pasaje de la teoría a la práctica: lo que debería ser y lo que era nuestra realidad. Se hablaba que la virtualidad llegó para quedarse cuando se volviera a la "nueva normalidad". ¿Sucedió realmente así?

Proyecto de grado y virtualidad, una realidad

Javier Romero y Carmen Adriana Pérez Cardona [Colombia]

La formación de diseñadores industriales de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia-UNAD basada en la modalidad virtual y a distancia crean una sinergia que permite trazar un nuevo rumbo en la educación, retando a la construcción didáctica de formatos que orientan al estudiante en el paso a paso que direccionan el avance dentro del proceso culminando con la elección de la modalidad de proyecto de grado en el programa Diseño Industrial.

Diseño de instrumento sonoro: una experiencia pedagógica

Virginia Karina Rosas Burgos, Vladimir Becerril, Tonatiuh Magana y Miguel Olmos Aguilera [México]

El problema de investigación de este trabajo se originó en la pregunta: cómo incentivar el desarrollo de la capacidad creativa en tiempos de pandemia ante un futuro incierto. El objetivo es compartir la reflexión sobre la experiencia de enseñanza-aprendizaje aplicada en la carrera de Diseño Industrial de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología de la Universidad Autónoma de Baja California (México).

COMISIÓN: A43 NUEVAS FORMAS DE PRODUCCIÓN
Viernes 4 de agosto, 10:00 a 12:00 hs. (Arg)

Forma, cuerpo y biónica

Mariana Abraham, Natalia Barrientos, Carlos David Buceta, Facundo Ficetto, Sofia Galvan, Milagros Trucco [Argentina]

El cuerpo como sustancia ineludible, portadora de nuestro ser y acontecer, imaginado desde el Diseño Morfológico, es el espacio donde se desarrolla este ejercicio exploratorio y experimental ante distintas posibilidades: aislamiento, protección, introspección, juego. Introduciendo la biónica como un concepto contemporáneo, en su indagación y perspectiva futura, se propone conformar un objeto morfológico que impacte múltiples sentidos, a diferencia de los objetos anclados a limitadas funciones.

Estilismo 2.0: La Fusión de la Moda y la Tecnología en la Educación

Carolyn Aldana Kukiel [Venezuela]

El estilismo de moda se ha visto transformado por las nuevas

tecnologías, brindando oportunidades y ventajas para la educación en este campo. El acceso a herramientas digitales avanzadas ha permitido a los estudiantes crear imágenes visualmente atractivas y experimentar con estilos y composiciones. Las plataformas en línea y las redes sociales han proporcionado una amplia fuente de inspiración y referencia global. La colaboración y retroalimentación también se han mejorado a través de herramientas en línea. Estas tecnologías han nivelado el campo de juego y ofrecen oportunidades de visibilidad y carrera en la industria del estilismo de moda. La educación en estilismo de moda durante la era digital ofrece un futuro emocionante y lleno de posibilidades para los estudiantes que aprovechen estos avances tecnológicos.

Identificación de prácticas de diseño para tecnologías de manufactura aditiva

Cristian Ardila-Mejía y Javier Martínez [Colombia]

En los diseñadores ha sido un obstáculo la falta de capacitación en producción de implantes médicos personalizados basados en ingeniería inversa y manufactura aditiva. Se realiza un estudio correlacional no experimental para identificar prácticas de diseño para acelerar el trabajo en términos de tiempo, costo y calidad utilizando observación in situ y entrevistas con los involucrados en una compañía dedicada a la producción de dispositivos médicos personalizados. Se identificó la necesidad de mejorar las habilidades y métodos de capacitación en la producción de estos dispositivos, permitiendo a los diseñadores generar soluciones asertivas y disminuir los tiempos de diseño.

El atractivo visual de los productos basado en las emociones

César Alfonso Arroyo Barranco, Ramiro Cadena Uribe, Sergio Blas Ramírez Reyna [México]

El atractivo de un producto proviene más de las emociones y de las expectativas que la gente genera que del mismo, por lo que en el proceso de diseño se deben considerar una serie de factores sensoriales, racionales y emocionales para satisfacer las demandas de los usuarios considerando que la primera impresión que la mayoría tendrá es por medio del contacto visual.

Dibujar por disrupciones: propuesta de análisis de procesos de abstracción

Hugo Cristo Sant Anna [Brasil]

Este trabajo, basado en la Teoría del Control Perceptual, presenta una propuesta de análisis de cambios en las habilidades de abstracción observadas durante clases de Diseño Computacional en la Universidade Federal do Espírito Santo (Brasil). La propuesta es fundamentada en tres etapas de naturaleza cuantitativa y cualitativa, cuyos resultados podrán ayudar a explicar los cambios notados y el planeamiento didáctico de las clases.

Libro-Arte exposición “Espacios migrantes de la imaginación”

Sandra Amelia Martí [México]

Tras emprender un proceso de enseñanza-aprendizaje con una comunidad estudiantil, amplificamos una posibilidad áulica hacia un contexto expositivo universitario. Es decir que desde el desarrollo de nuestros programas trimestrales, floreció la idea de diseñar una exposición grupal y colectiva. En el proceso y gestión se incrementaron las habilidades sensibles y expresivas, como resultado integral del alumnado, el cual incluyó reflexión creativa, crítica y argumentativa.

Diseño del capítulo de Transformación de la Guadua

Grace Mateus [Colombia]

Del Manual de “Transformación Sostenible de la Guadua en Cundinamarca” se da a conocer el proceso desarrollado para la creación del capítulo de transformación, la forma en la cual fue diseñado para que los habitantes de 12 municipios del departamento de Cundinamarca (en Colombia), elaboren nuevos productos implementando dos técnicas de transformación de la guadua.

Aplicación del método sustentable “Reconstrucción Rubino-Duarte” en indumentaria infantil

Ángela Rubino [Uruguay]

La implementación de metodologías sustentables en la construcción de tipologías vestimentarias que se dictan en la enseñanza, generalmente se centran en público adolescente y adulto. En la asignatura Diseño Textil en Escuela Universitaria Centro de Diseño-Uruguay, hemos aplicado la herramienta de sistematización productiva denominada Reconstrucción Rubino-Duarte a colecciones para público infantil. Deseamos compartir los fructíferos resultados que se han obtenido a partir de prendas de pre y post consumo empleando el mencionado método.

Optimización y unificación de formatos de impresión en diseño gráfico

Jorge Hernando Sánchez Munevar, Dilan Santiago Pérez Ochoa y Juan Alejandro Quintero [Colombia]

Se pretende realizar una apropiada investigación sobre la historia, los antecedentes y la evolución a través del tiempo de la impresión. Asimismo, estudiar la actualidad, la basta cantidad de los formatos de impresión y el debido manejo de los mismos que existen hoy en día en la industria del diseño gráfico. Esto, con la finalidad de ampliar los conocimientos de los diseñadores gráficos para lograr un mejor manejo, calidad y eficiencia a la hora de producir materiales gráficos e imprimirlos en un buen tipo de papel claramente dependiendo el material a imprimir solicitado.

COMISIÓN: A08 EDUCACIÓN INTERDISCIPLINAR
Viernes 4 de agosto, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)

Cruce interdisciplinario en la creatividad productiva del diseño industrial

Wolfgang Alejandro Breuer [Chile]

El diseño industrial se desarrolla hacia diversos sectores productivos, atrayendo a profesionales e investigadores de diferentes disciplinas. En Chile, el enfoque interdisciplinario se ha dado a partir del fortalecimiento tecnológico de la producción y la oportunidad que esto trae en el emprendimiento a distintas escalas. La colaboración que propone el diseño industrial busca la promoción de vínculos productivos de materia, forma y creatividad.

¿Los Docentes de Educación Superior están Preparados para el Reto de Educación Inclusiva?

Omar Duarte Ballen

La inclusión en el sistema educativo se refiere a garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus características personales, tengan acceso a una educación de calidad. Esto implica la eliminación de barreras y la adaptación del entorno escolar a las necesidades individuales de los estudiantes, ya sea por discapacidad, origen socioeconómico, género u otras características. La inclusión no solo beneficia a los estudiantes marginados, sino que también enriquece la experiencia educativa para todos los estudiantes y fomenta una sociedad más justa y equitativa.

Juegos de roles y trabajo en equipo para mejorar las habilidades sociales en Diseño Gráfico

Carmen Elena García Rotger [Perú]

La formación en Diseño Gráfico debe incluir el desarrollo de habilidades sociales y el fomento del trabajo colaborativo. Es importante que los docentes y profesionales de esta disciplina estén actualizados en las tendencias y desarrollos de la misma, y reconozcan la importancia del trabajo colaborativo en entornos laborales interdisciplinarios. El uso del role playing o juego de roles puede ser una herramienta útil para fomentar el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes. La interactividad, sincronismo y negociación son claves para establecer relaciones colaborativas efectivas. Como profesionales, debemos preparar a nuestros estudiantes para trabajar en equipo y comunicarse efectivamente con otros, lo que es esencial para su formación profesional y enfrentar los desafíos del mundo laboral.

Escola de Design e Educação Interdisciplinar: implementação do Design Factory IFSul

Raquel Godinho, Gustavo Brod, Cecilia Oliveira Boanova y Julio Cesar Ruzicki [Brasil]

A Escola de Design do câmpus Pelotas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSUL) - Brasil - define investir na implementação de um Design Factory (DF) como estratégia de fomento da educação interdisciplinar buscando promover de forma mais efetiva no aprendizado através da co-criação entre diferentes áreas do conhecimento, indústria, comércio e serviços.

El análisis como herramienta didáctica en la enseñanza del diseño

María Fernanda Gutiérrez Torres [México]

En este artículo se pretende destacar la importancia del análisis de productos como una herramienta del proceso enseñanza aprendizaje especialmente en el Taller de Diseño, espacio académico donde se aplican conocimientos y habilidades de otras áreas que integran el plan de estudios. Se describe brevemente su aplicación y sus ventajas.

BootCamp 2018 PascualChallenge

Juan David Henao Santa [Colombia]

Es una experiencia académica que enriquece la formación de los estudiantes del programa profesional en Gestión del Diseño y promueve el trabajo sobre sus competencias profesionales del ser y el saber hacer en contexto, esta versión expande y articula el ejercicio con otras áreas del conocimiento.

Interacción humanidades-visualización de datos en la enseñanza del diseño

Leonardo Mora Lomeli y Mariel García-Hernández [México]

¿De qué manera pueden interactuar las disciplinas humanísticas y la visualización de datos para enriquecer la formación de diseñadores? La enseñanza conjunta de disciplinas humanísticas orientadas al diseño de información y visualización de datos dotan de una mayor eficacia discursiva, narrativa y estructura conceptual a la pieza de comunicación, brindando al alumnado referentes idóneos para procurar una respuesta más pertinente y razonada del usuario.

Trabajos de grado que transforman y generan cambios. El caso de Tecnología en Diseño Gráfico en la CUN

Erika Marcela Piñeros [Colombia]

El programa tecnológico de Diseño Gráfico del Centro Regional Bogotá de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN, creó el semillero de investigación "Monograma", como resultado del interés de estudiantes y docentes del programa en fomentar la investigación de una manera más prác-

tica y dinámica, con el fin de formar jóvenes que contribuyan en la transformación y el desarrollo social de su entorno. Este objetivo, que es sólo una muestra del fuerte sentido de identidad de quienes hacen parte de territorio, comenzó a ser el principal motivador de diversos trabajos de grado encaminados en el propósito de alcanzar un cambio relevante dentro de diferentes zonas, en donde los estudiantes encontraron objeto de estudios promotores de ideas que armonizan a la perfección del Diseño Gráfico y el desarrollo social.

COMISIÓN: A31 CULTURA REGIONAL Y LOCAL

Viernes 4 de agosto, 12:30 a 14:30 hs. (Arg)

Marca gráfica de los museos de la provincia de Manabí

Lina Cedeño, Andrea Loor Romero y Karol Moreira [Ecuador]
El diseño gráfico dentro de la provincia de Manabí está presente desde inicios del siglo XXI, la creación de los museos apareció también de manera paralela, en la que cada uno de ellos nació con su marca gráfica y su propia identidad. La presente ponencia tiene como objetivo realizar un diagnóstico de rendimiento de las marcas gráficas de los museos de arte y cultura de esta provincia de acuerdo a dos exponentes del diseño en Latinoamérica.

Íconos del Meta, construcción de representación visual con la participación de estudiantes de sexto semestre de la carrera de Diseño Visual de la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño – sede Villavicencio en el año 2023

Johanna Andrea Cuestas Camacho [Colombia]

Conocer los íconos y símbolos que representan a la región del Meta, desde los aportes de los estudiantes de la carrera de diseño visual de la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño – sede Villavicencio.

La Marca Comunitaria como medio de visibilización de la cultura Afrodescendiente presente en Ciudadela Tokio de la ciudad de Pereira

Diego Alexander García Gaviria y Liza Catalina Trujillo Gilardo [Colombia]

“La Marca Comunitaria como medio de visibilización de la cultura Afrodescendiente presente en Ciudadela Tokio de la ciudad de Pereira” es un proyecto de investigación-Creación que tiene como propósito la identificación de emprendimientos con base en la preservación ancestral de la cultura afrodescendiente en Ciudadela Tokio, para a través de talleres de Design Thinking y Diseño Psicosocial asesorar su proceso de creación de marca y de esta forma potenciar el alcance de las misma y aportar a su labor de salvaguardar sus orígenes culturales. Como resultado

se obtuvo la elaboración de sus respectivas imágenes corporativas, acompañada por algunos contenidos de expansión que ayudarán a una mayor difusión de las mismas. Finalmente se realizó un documental que destaca la labor de los líderes sociales que trabajan en procura de proteger sus raíces ancestrales por medio del trabajo comunitario con sus marcas.

Flashcards Museo Pachacamac: aprendizaje lúdico de las culturas prehispánicas

Isabel Hidalgo, Regina Davila, Andrea del Carmen de la Cruz Vergara y María Andrea Izquierdo Manrique [Perú]

Es una experiencia pedagógica propuesta por el Museo Pachacamac y realizada en el curso de Tipografía de la especialidad de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), con la intención de aportar el aprendizaje de los niños de la localidad de Lurín- Pachacamac. En este proyecto los estudiantes realizaron flashcards (tarjetas de aprendizaje) que recrearon un abecedario integrado por tipografía e ilustraciones alusivas a elementos u objetos ornamentales propios de las culturas Ychma, Wari e Inca.

Processos criativos das quadrilhas juninas

Bruna Marques de Oliveira, Jordanna Rafaella da Costa Ferreira y José Diogo Soares de Oliveira [Brasil]

O presente trabalho tem o objetivo de compreender as etapas do processo criativo para a inspiração e configuração dos figurinos voltados para as quadrilhas juninas. As quadrilhas juninas correspondem a um grupo cultural que envolve símbolos e signos relacionados ao processo de comunicação. A partir desse ponto as quadrilhas passam a ter um viés mais cultural, folclórico, e social, sendo este último o mais importante para que se mantenha viva. Com isso os processos criativos e para a produção de um grupo nos tempos de hoje requer, tempo e dedicação.

La calidad marcaría de los signos identitarios en restaurantes de Ecuador y Perú

Paulina Molina, Geovanna Franco y Ana Gilces [Ecuador]

Esta investigación se enfoca en estudiar la calidad de las marcas gráficas de restaurantes de la región costera del Ecuador, con especial atención en la provincia de Manabí y en comparación con los restaurantes de Perú. La investigación emplea un enfoque cualitativo que utiliza una revisión bibliográfica y análisis de identidades visuales de cinco restaurantes manabitas y seis restaurantes peruanos.

La resignificación de la cosmovisión Mexica en la ilustración

Elsa Morales Castañeda y Marisol Gante [México]

El pueblo de Zacatlán es la sede del Complejo Regional Norte

de la BUAP, quienes ofrecen la Licenciatura de Diseño Gráfico, está propuesta busca resignificar a través del ecodiseño y la educación, la cosmovisión de la cultura Mexica del municipio de Chignahuapan a través de las obras ilustrativas en jóvenes de la región, para estimular la identidad y la difusión cultural de los estudiantes.

Guía Metodológica para el diseño de una Marca territorial

Mary Yaneth Rodriguez Villamizar, Silvia Juliana Blanco Caballero [Colombia]

Una marca territorio identifica un lugar y promueve sus atributos para atraer visitantes y negocios. Puede ser utilizada por entidades gubernamentales y privadas. Las empresas invierten recursos en desarrollar marcas reconocibles y asociadas con valores deseados. Definir la identidad territorial es complejo cuando hay diferentes perspectivas. Sin una identidad clara, la marca territorio puede ser confusa y tener un impacto limitado.

Expresión de la gráfica popular en los rótulos (carteles) comerciales del Cantón Rumiñahui

David Salazar [Ecuador]

Se pretende analizar cómo la publicidad modifica el entorno de una sociedad, la relevancia que tiene en su forma de construcción por parte de los propietarios de los locales comerciales. En muchos de los casos estos diseños irrumpen con reglas de diseño y estética visual: posición, significado, función y espacio. En consecuencia, se hallan calles repletas de avisos publicitarios, de diferentes dimensiones y acabados, ubicados en las fachadas de los locales.

**COMISIÓN: A35 DISEÑO, MEDIO AMBIENTE
Y ECOLOGÍA**

Viernes 4 de agosto, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)

MUDAdesign - Design e sustentabilidade

Gabriela Piedade Bernardi, Gabriela Luísa Delanio, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Aline Santos Mendes Silva [Brasil]

O MUDAdesign é um Projeto de Extensão Universitária da FAAC/UNESP, com 11 anos de atuação no município de Bauru e Região. A equipe é multidisciplinar e multiprofissional. Composta por discentes de Graduação em Design Gráfico, Design de Produto e Arquitetura e Urbanismo, e conta ainda com discente da Pós-Graduação em Design. Além da participação ativa de Servidores Técnico-Administrativos e Docentes. O objetivo geral do projeto é promover o desenvolvimento coletivo e participativo de projetos e a difusão de conhecimentos relativos à sustentabilidade, preservação ambiental e qualificação

de espaços coletivos através da construção de mobiliários de madeira.

Conciencia ambiental en el proceso de diseño: reutilización del mobiliario mediante la aplicación del Diseño Evolutivo

Zulema Fabiola Cruz Herbas [Bolivia]

Hoy en día la contaminación del planeta es un problema que ha alertado a la sociedad, quienes están viendo los resultados emergentes del daño al medio ambiente, donde los principales actores somos nosotros, los seres humanos, en cada hábito, o forma de vida que tenemos, por lo tanto, debemos concientizar en todo momento en favor del cuidado del espacio habitable, nuestro planeta. La conciencia ambiental nos hace entender como influyen nuestras acciones al medio ambiente y esto como afecta a nuestro planeta, en ese entender debemos concientizar en el proceso de diseño de mobiliario, donde no solo debemos ver el planteamiento de materiales biodegradables, sino también el reutilizar el mobiliario respecto a nuevas necesidades de acuerdo a los cambios ergonómicos de las personas en su crecimiento, aplicando el diseño evolutivo, mobiliario que se reutiliza en relación a las nuevas actividades, configurando nuevos mobiliarios.

Caminhos para uma moda mais sustentável: panorama geral sobre upcycling

Isabela de Carvalho Fogaça, Lucas Furio Melara, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Adriana Yumi Sato Duarte [Brasil]

O presente artigo apresenta um estudo geral sobre o papel de um design para a sustentabilidade em relação ao impacto ambiental vigente gerado pelos atuais padrões de produção e consumo, em especial na indústria da moda. O recorte específico terá o upcycling como objeto de pesquisa introdutória, com muitas exemplificações e reflexões acerca do desenvolvimento de uma produção que seja ecologicamente responsável.

Abordagens colaborativas de design e mudanças climáticas, caminhos possíveis

Maria Lúcia Espanhol y Jackeline Farbiarz [Brasil]

As consequências das mudanças climáticas e do modo de vida insustentável se farão presentes na vida das pessoas, em maior ou menor intensidade, amanhã ou em um futuro breve. A partir de abordagens participativas, regenerativas e colaborativas de Design entendemos ser possível sensibilizar pessoas a compreender a realidade, apontar caminhos possíveis e agir comunitariamente para um futuro sustentável em harmonia com a natureza.

El diseño de juego didáctico para conocer el ciclo urbano del agua en Bucaramanga Colombia*Juan Carlos Godoy Pinilla* [Colombia]

Diseñar y crear un material didáctico que permita comunicar los aspectos más relevantes del proceso de micro contaminación del recurso hídrico, dando a conocer el “ciclo urbano del agua” concepto que incorpora los elementos que implican la relación de los habitantes del AMB con el agua, su nacimiento, tratamiento, distribución, uso y contaminación, desecho y posterior tratamiento, así como el vertimiento a las aguas negras.

Los ODS como estrategia en el desarrollo de proyectos de diseño industrial*Liliana Gutiérrez Ruidíaz y José Daniel Menco Guerrero* [Colombia]

Desarrollo de proyectos de diseño bajo la selección de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, que contribuyan al bienestar social y ambiental, permitiendo a los estudiantes comprender la importancia del diseñador industrial en la generación de soluciones innovadoras a los desafíos cotidianos de la humanidad y el planeta.

Diseño y Marketing Circular*Romina Tartara, Tristana Barseghian y Marisa Navarro* [Argentina]

La interdisciplina permite generar soluciones superadoras para situaciones complejas que requieren miradas amplias, diversas e interconectadas. El marketing social y el pensamiento de diseño están estrechamente relacionados en la creación de una cadena de valor sostenible. La aplicación de este enfoque en el proceso de diseño y de marketing contribuye a la economía circular, reduciendo el impacto ambiental y mejorando la competitividad empresarial.

COMISIÓN: A44 NUEVAS TECNOLOGÍAS Y MATERIALES**Viernes 4 de agosto, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)****ROBOT-T2: Robot Educativo para Escuelas Técnicas Secundarias***Ibar Federico Anderson* [Argentina]

ROBOT-T2 es un robot educativo realizado por alumnos y profesores de la Escuela Técnica N° 2 “Independencia”, Concordia, Entre Ríos; con ayuda de la carrera de Ingeniería Mecatrónica de la UNER (Universidad Nacional de Entre Ríos) y de la carrera de Diseño Industrial de la UNLP (Universidad Nacional de La Plata). Fue presentado al Concurso Nacional INNOVAR 2022 del MINCYT (Ministerio de Ciencia y Tecnología de la Nación). Fue seleccionado para su exposición y quedó en el catálogo de

inventos y productos innovadores, en la categoría “Robótica + Inteligencia Artificial”.

Proceso sustentable de termo fusión de desechos plásticos: construcción de un género impermeable de múltiples usos*María Fernanda Barr* [Argentina]

Propuesta sustentable de reutilización y procesamiento de desechos plásticos y textiles, (nylon _ poliéster, algodón todo tipo de tejidos) para la construcción de un género textil, a través de técnicas de termo fusión, determinando un textil de amplias características físicas y químicas, como así también múltiples usos.

Aplicación digital para elaboración de matriz de diseño arquitectónico*Adriana Yunuen Dávalos Pita* [México]

Las herramientas tecnológicas han venido a eficientar y simplificar actividades, así como procesos; la Arquitectura no es ajena a esto, sin embargo, dentro de la enseñanza, se ha detectado un área de oportunidad para implementar la tecnología, la propuesta de una aplicación digital que permita elaborar matrices. Esta representación gráfica permitirá descubrir cualquier tipo de relación deseada entre actividades.

Bienvenidos a la Era de Stark: Diseño e Inteligencia Artificial, una Simbiosis Revolucionaria*Marcelino Guzman* [México]

La inteligencia artificial está transformando el diseño al potenciar la creatividad y la eficiencia. Exploramos casos de impacto, desafíos éticos y el equilibrio con la intervención humana. La simbiosis entre diseño e inteligencia artificial esta moldeando el futuro del diseño. La era de la inteligencia artificial en el diseño nos desafía a encontrar el equilibrio adecuado entre la intervención de la inteligencia artificial y la creatividad humana, en aras de lograr soluciones innovadoras y centradas en las necesidades de los usuarios.

Explorando los Nuevos Límites de la Realidad Aumentada en el Diseño y la Creatividad*Patricia Quezada y Jessica Giselle Dominguez Muñoz* [México]

El presente proyecto tiene como objetivo mostrar los resultados del uso de la Realidad Aumentada (RA) como tecnología que combina información digital con el entorno físico en el que nos movemos, aplicado en un libro interactivo para niños, reportando el uso de los procesos creativos para el diseño con la intención de generar experiencias inmersivas y visualmente atractivas para los usuarios.

Clase espejo en gestión multidisciplinaria del aprendizaje por proyectos AR

Lesly Astrid Rojas Hermitaño, Sherida Selene Bartolo Barreto, Luis Miguel Barzola Calisaya, Carlos Enrique Fernandez García, Natalia Jesús Lévano Quiroga, John Luis López De la Fe, David Gustavo Quispe Arakaki y Juan Martín Ramírez Mahecha [Perú]

El estudio desarrolla un nuevo formato de Clase Espejo como estrategia pedagógica interuniversitaria para la gestión multidisciplinaria de dos proyectos de emprendimiento binacional, referidos a la venta de aceite de cannabis y una ecotienda, así como la propuesta de campaña publicitaria en realidad aumentada, entre la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (Lima, Perú) y la Universidad Cooperativa (Cali, Colombia).

Influencia de la inteligencia artificial en la fotografía

Diego Vaca [Ecuador]

La inteligencia artificial ha tenido un gran impacto en la fotografía en los últimos tiempos. A través de algoritmos avanzados, la IA ha permitido mejorar la calidad de las imágenes, reducir el ruido y mejorar la captura de imágenes en condiciones de poca luz. Además, la IA se ha utilizado para automatizar el proceso fotográfico y la organización de fotos, lo que ha facilitado el trabajo de los fotógrafos. La detección de rostros también se ha mejorado a través de la IA, y se ha utilizado para la seguridad en la fotografía. La edición de imágenes y la identificación de tendencias de fotografía son otros ejemplos de aplicaciones de IA en la fotografía. A pesar de los beneficios, también hay desafíos éticos y de privacidad relacionados con el uso de la IA en la fotografía.

COMISIÓN: A47 DISEÑO SOCIAL Y COMUNICACIÓN
Viernes 4 de agosto, 15:00 a 17:00 hs. (Arg)

Proyecto AEI: Armonía Espacial para las Infancias

Florencia Gómez Saibene y Natalia Analía Hernandez [Argentina]

La propuesta del proyecto AEI (Armonía Espacial para las Infancias) se centra principalmente en el rediseño de los espacios con un enfoque estético-funcional. El objetivo es mejorar la calidad habitacional de todos los participantes que habiten en los espacios destinados a la contención de las infancias en situación de vulnerabilidad. La propuesta se centra en el eje estético-funcional ya que no solo se pretende hacer una refuncionalización sino también cambiar la percepción del espacio a través de promover una mejora sensitiva, emocional y psicosocial. Somos sensibles al espacio que habitamos, estamos en interacción constante con él y entre los que allí nos relacionamos. Con esto queremos destacar la importancia que tiene el espacio que habitamos y la calidad y calidez en que este

influye en nuestro modo de relacionarnos. El entorno genera que nos sintamos a gusto, nos apropiamos del lugar generando un desarrollo cognitivo favorable. Creemos en la enseñanza como seres humanos y profesionales que les brinda a los estudiantes la posibilidad de interactuar con la realidad durante su etapa de formación. Cooperar entre instituciones la labor que desde hace años desarrolla la asociación nos motiva a generar sociedades más justas, solidarias y equitativas.

Vivienda y migración. Una oportunidad de intervención en diseño

Marta Nydia Molina González [México]

En México es cada vez mayor el número de migrantes que recorren el país de sur a norte, y, aunado a este problema es el hecho de aquellos quienes no pueden cruzar la frontera norte o son deportados, provocando con ello una serie de conflictos que resolver; uno de ellos: la vivienda temporal. Tomando en cuenta el estado de los migrantes, su situación física y emocional, ¿Es necesario solamente resolver las necesidades de alimento y techo?

Enseñanza de las artes gráficas en personas con discapacidad visual

Leonel Silva [Colombia]

La siguiente propuesta tiene por fin mostrar los resultados del proyecto en el que participaron personas con discapacidad visual congénita y adquirida, con el fin de producir una obra gráfica a partir de la creación de matrices en relieve que permitieron posteriormente su reproducción, por medio de las técnicas tradicionales de impresión.

Liberando Libros: una experiencia de diseño social y colaborativo

Miriam Ubaid [Argentina]

Liberando libros fue un evento organizado desde la cátedra de Diseño social, como una manera de transitar desde la teoría a la acción. Buscaba estimular una práctica que rompe la lógica del consumo-acumulación, haciendo circular recursos ociosos. Por otra parte, implicaba una propuesta de trabajo colaborativo para los distintos grupos de estudiantes, y al mismo tiempo permitió pasar de diseñar productos a diseñar procesos.

Futuros, Derechos Humanos y Transmedia en el Modelo educativo TEC-21

Rubén Vázquez Esquivel, Salvador García Rodríguez y Olga Liliana Palacios Pérez [México]

El bloque de Inmersión y Experimentación Creativa constituye la primera experiencia universitaria para las y los estudiantes de Estudios Creativos, como parte del modelo educativo Tec 21. A partir de la novela de ciencia ficción "Eugenia" de Eduardo

Urzaiz, se desarrollaron 33 instalaciones interactivas transmedia en cinco semanas, bajo un enfoque de Derechos Humanos y desde la estructura de dos metodologías: COIL y TENKUA.

Estereotipo y latinoamericanismo en la enseñanza de cine

Juan Velis [Argentina]

El trabajo aborda la noción de estereotipo como cliché formal en el ámbito de la producción audiovisual, ofreciendo una serie de estrategias metodológicas ante ciertas problemáticas observadas en los estudiantes: la utilización de un enfoque más temático que discursivo y formal en sus producciones. Esto se debe a una tradición pedagógica que vincula a la enseñanza de guion con modelos de representación hegemónicos que merecen una revisión.

COMISIÓN: A32 PATRIMONIO CULTURAL
Viernes 4 de agosto, 17:30 a 19:30 hs. (Arg)

The care of design

Federico Alberto Brunetti [Italia]

Workshop on conservation of design modern artifacts in Dual education (PCTO), hosted at "Laboratorio di restauro Accademia Galli (Como), in ADImuseum Milano

Lineamientos de diseño sostenible y sustentable para el patrimonio arquitectónico

Marcela Geovana Casso Arias y Pablo Poveda Díaz [Bolivia]

La sostenibilidad y puesta en valor del patrimonio, se realiza a partir del análisis de dos ejes, uno teórico que enfatiza la revisión conceptual y de teorías, donde intervienen el patrimonio, la sostenibilidad y la sustentabilidad, que sirvieron para establecer un marco sistémico de interpretación, y el otro eje práctico reflexivo con estudios de caso en las haciendas de la periferia de Sucre, permitiendo establecer lineamientos de diseño sostenible y sustentable para estos inmuebles enfocados en criterios saludables que buscan su conservación ambiental, calidad de espacio y bienestar de las personas, logrando realzar su identidad cultural como patrimonio.

Modelo de intervención para la revitalización sustentable del patrimonio edificado

Jeison Duque

Se presenta un modelo de intervención integral y sustentable del patrimonio, donde sus principales objetivos será velar por la integridad física de un inmueble patrimonial y proponer sobre este, estrategias de diseño bioclimático donde su correcta ejecución, permita una revitalización que valore edificios deteriorados por falta de mantenimiento y/o abandono.

Memoria y valor: El Rol socio-cultural de los Maestros Artesanos del Carnaval de negros y blancos de Pasto, Colombia

Gabriel Lasso y German Alonso Arturo Insuasty [Colombia]

La propuesta comprende el reconocimiento y valoración de la labor de los Maestros Artesanos del Carnaval de negros y blancos de la ciudad de Pasto, Colombia, en el marco de creación, memoria, saberes, comprendida en la creación y puesta en escena de las carrozas alegóricas participantes del desfile mago del 6 de enero. Particularmente en el proceso de valoración se desea destacar el impacto y conformación del rol de Maestro Artesano en diversos escenarios sociales y culturales.

Análisis de las portadillas de las Bibliotecas antiguas de la Orden franciscana en Bolivia

Josefina Leonor Matas Musso, Cecilia Mariaca y Julio Cesar Trujillo Trujillo [Argentina]

En el recorrido de su acción evangelizadora la Orden franciscana en Bolivia, es portadoras de cultura. En este proceso traen desde Europa una serie de libros que se depositan en las Bibliotecas de los conventos. Estos patrimonios resultan elementos de gran valía y es de muy loable acción valorizarlos ante la comunidad universitaria. Es por ello, que decidimos hacer una recopilación de portadillas haciendo un análisis donde se contemplan aspectos como: imprenta, autores, lugar de origen, familia tipográfica y características de la tipografía, recopiladas a modo de catálogo, con la seguridad de contribuir con ello en la difusión de este inestimable patrimonio entre los jóvenes universitarios latinoamericanos.

El catálogo fotográfico como medio de difusión de la Cultura Alfarera

Paola Robalino, Anderson Chilinguina y Natali Lapo [Ecuador]

El Contexto de la investigación basado en la elaboración e impacto visual del material fotográfico con la temática alfarera constituye uno de los principales ejes expositivos y de difusión del patrimonio cultural más importantes del Ecuador. La alfarería es la fuente importante de expresión cultural y económica con el cual la elaboración de este material gráfico involucra diseño, arte, composición, planos y ángulos fotográficos que brindarán una perspectiva de apreciación convincente y estética del proyecto de registro visual enfocado a esta temática sociocultural.

**COMISIÓN: A48 DISEÑO SOCIAL, GÉNERO
Y DIVERSIDAD****Viernes 4 de agosto, 17:30 a 19:30 hs. (Arg)****Reflexiones Simbólicas sobre la identidad de la “Mujer Libertadora”***Natalia Cifuentes* [Colombia]

Las mujeres son un factor importante en todos los ámbitos de la sociedad, siendo personas en búsqueda de mejoras y cambios, son determinadas, valientes, luchadoras y líderes; cada una posee una personalidad propia, construida a partir de sus experiencias y vivencias. De acuerdo a lo anterior, esta investigación plantea una metodología enfocada en el diseño acción-participación, involucrando a las mujeres y hombres de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, logrando cambios positivos en la sociedad.

Design, moda e identidade da população LGBTQ+*Maria Julia de Araujo Ribeiro, Laís Akemi Margadona y Ana Beatriz Pereira de Andrade* [Brasil]

Este projeto de pesquisa tem como objetivo refletir sobre como identidades LGBTQ+ são capazes de subverter os códigos de vestimentas binários, especialmente no que diz respeito a mulheres lésbicas desfeminizadas, público frequentemente invisibilizado.

Re-montada: croquis de uma coleção para Drag queens*Bruno Furtado, Marcio Gabriel de Oliveira Nunes Machado y Maria Ribeiro* [Brasil]

O objetivo foi desenvolver croquis de uma coleção de vestuário conceituais e comerciais para o público drag. Foram realizadas pesquisas virtuais sobre lojas especializadas em drag, detectando a carência de marcas de moda que possuem segmento de vestuário destinado ao público drag queen na região sul do Brasil. Como resultado, criou-se a coleção Re-montada, inspirada na bandeira da comunidade LGBTQIAP+, nas drags e cantoras pops.

Aportes de los Estudios de Género al Diseño*Agustina González, Manuela Centurion, Gisela Kaczan y Narela Liberatore* [Argentina]

Este trabajo pretende indagar y reflexionar sobre las relaciones entre diseño y los estudios de género, entendiendo que el estudio de la disciplina del diseño requiere interconexiones amplias y abarcativas que vayan más allá de la materialización de ideas, para arribar a los efectos que produce y a sus prácticas simbólicas. En este camino, la integración de la perspectiva

de género permite establecer herramientas teóricas adecuadas para entender de manera crítica cómo lo diseñado contribuye en la formación de las representaciones culturales de género, y permite problematizar y cuestionar los modos en que se diseña.

Homem Vitruviano e suas medidas macho centradas*Felipe Grassine* [Brasil]

A proposta é perceber como a antropometria ainda é uma ferramenta para a cisheteronormatividade e precisamos rever certos conceitos para que corpos dissidentes não sejam abjetos da sociedade, principalmente corpos transgêneros, travestis e não binários. Logo, a partir dos estudos de gênero e teoria queer, desvelaremos e cutucaremos essas práticas opressivas.

Crónicas de un feminicidio ilustrado*María Fernanda Rodríguez Ortiz* [Colombia]

Crónicas de un feminicidio ilustrado es un semillero conformado por 6 mujeres, estudiantes de diseño gráfico y un docente de la Corporación universitaria Unitec en Bogotá-Colombia, las cuales por medio de ilustraciones quieren retratar los sucesos previos y las causas por las cuales se llega a cometer un feminicidio. Y poder crear una reflexión como sociedad en torno al homicidio de carácter misógino, todo pensado desde la gráfica.

Realización de cortometrajes animados 3D para reflexionar acerca de las violencias contra las mujeres*Fernando Torres* [Colombia]

A lo largo de 3 años las y los estudiantes de la carrera de Diseño digital y multimedia de Unicolmayor han venido trabajando con la Biblioteca Pública El Parque de BiblioRed, para escuchar y reconocer las voces miradas a niñas, niños y adolescentes de Bogotá, para realizar audiovisuales animados en 3D que aborden las violencias contra las mujeres. Para su presentación se realizó el 1er Festival de cortos para la eliminación de las violencias contra las mujeres con el Museo de la Mujer de Colombia.

“A través de los ojos de Rosa”, una creación metafórica para el diseño de un corto animado*Diana Valero, Isabel Cruz, Claudia Victoria* [Colombia]

Esta ponencia hace parte de un proyecto de investigación en animación titulado: “Un vestido para rosa” que nace de la reflexión sobre la situación que (las autoras) hemos vivido como mujeres, quienes además de sentir y sufrir los efectos de una sociedad patriarcal, machista y desigual, como docentes universitarias y creadoras, sentimos la responsabilidad de estudiar y debatir acerca de un problema mundial, La violencia de género.

Diseño de interfaz para visibilizar la violencia hacia las mujeres en México

Jhosselin Venegas Lucas, Gerardo Luna-Gijon, Jaqueline Mata Santel y Abraham Ronquillo Bolaños [México]

El diseño de información por sus características disciplinares de gestión y visualización de información permite abordar problemas tan complejos como la violencia hacia las mujeres. En el presente texto, mediante un planteamiento metodológico mixto se describe el proceso de diseño de interfaz de una aplicación digital del cual se presentan dos etapas: 1) gestión de la información, donde se analizaron notas periodísticas de tres medios de comunicación de 2022 y, 2) diseño de interfaz gráfico de la aplicación que incluyó el análisis gráfico de casos de estudio, así como la definición de elementos formales y conceptuales.

Disclosure 2020: percepción de la cultura de género

Mirsa Viva y Sandy Viviana Acosta Viera [Ecuador]

Para esta investigación, se busca determinar la influencia del cine en la percepción de género en el documental "Disclosure" (2020) del cineasta estadounidense Sam Feder. Esta producción audiovisual muestra la representación de la diversidad y cultura de género desde el pasado, hasta el presente. Por aquello, se realiza un análisis de contenido para identificar y describir los elementos de la cultura de género, formas de inclusión, equidad y diversidad.

A

- Abraham Ronquillo Bolaños [México] > pp. 40, 74
 Adrián Guerrero [Colombia] > pp. 10, 19
 Adrian Jaimes [Colombia] > p. 64
 Adrian Salazar [Ecuador] > p. 62
 Adriana Alejandra Sarricchio [Argentina] > p. 32
 Adriana Calderón [Ecuador] > p. 63
 Adriana Cassinelli [Perú] > p. 21
 Adriana Yumi Sato Duarte [Brasil] > pp. 38, 69
 Adriana Yunuen Dávalos Pita [México] > p. 70
 Agustina Baioni > p. 10
 Agustina González [Argentina] > p. 73
 Ailton Santos Silva [Brasil] > pp. 24, 36, 43
 Ainara Aparici [España] > p. 59
 Alanis Yuda [Brasil] > p. 30
 Alba Soraya Aguilar Jimenez [Colombia] > p. 16
 Aleida Rojas Barranco [México] > p. 45
 Alejandra Macchi [Argentina] > p. 43
 Alejandro Daniel Murga González [México] > p. 44
 Alejandro Folga [Uruguay] > pp. 15, 18
 Alejandro Gariglio [Argentina] > p. 14
 Alejandro Grimaldo [México] > p. 37
 Alejandro Higuera Zimbron [México] > p. 23
 Alejandro Ríos Campino [Colombia] > p. 11
 Alessandro Mateus Felipe [Brasil] > p. 52
 Alex Martín [Colombia] > p. 28
 Alex Zapata Álvarez [Ecuador] > p. 62
 Alexander Riascos [Colombia] > p. 18
 Alicia Vera [Argentina] > p. 28
 Aline Santos Mendes Silva [Brasil] > p. 69
 Alvaro David Monterroza-Rios [Colombia] > p. 55
 America Urrieta [México] > p. 45
 Ana Barcellos [Brasil] > p. 55
 Ana Beatriz Pereira de Andrade [Brasil] > pp. 10, 11, 26, 30, 38, 46, 50, 59, 60, 61, 63, 69, 73
 Ana Carolina Albanese [Argentina] > p. 7
 Ana Cecilia Carrasco Quintana [Perú] > p. 18
 Ana Fernandez Da Costa [Uruguay] > p. 18
 Ana Gabriela Muñoz Ricciardi [Argentina] > pp. 11, 45
 Ana Gabriela Villamizar Roncancio [Colombia] > p. 39
 Ana Galán-Pérez [España] > p. 61
 Ana Georgina Navarro [México] > p. 16
 Ana Gilces [Ecuador] > p. 68
 Ana Margarita Avila Ochoa [México] > p. 38
 Ana María Bermúdez [El Salvador] > p. 38
 Ana María Cubeiro Rodríguez [España] > p. 52
 Ana Quaglini [Argentina] > p. 34
 Ana Serrano Tierz [España] > p. 61
 Ana Tulia Sánchez Reyes [Colombia] > p. 25
 Ana Valquiria Prudencio [Brasil] > p. 54
 Ana Vanessa Siviero Perez [Chile] > p. 34
 Anabel Quelal [Ecuador] > p. 60
 Analía Daniela De Matteo [Argentina] > p. 25
 Anderson Almeida [Brasil] > p. 29
 Anderson Chiliquinga [Ecuador] > p. 72
 André de Freitas Ramos [Brasil] > p. 13
 André Demaison [Brasil] > pp. 43, 56
 Andrea Camacho [Colombia] > p. 7
 Andrea del Carmen de la Cruz Vergara [Perú] > p. 68
 Andrea Fabiana Moratti Serrichio > p. 62
 Andrea Loo Romero [Ecuador] > p. 68
 Andrés Felipe Parra Vela [Colombia] > p. 49
 Andrés Franco [Ecuador] > p. 56
 Andrés Laguna-Tapia [Bolivia] > p. 13
 Andres Suarez [Colombia] > p. 59
 Angel Eduardo Robalino López [Ecuador] > p. 59
 Ángel Solórzano [Ecuador] > p. 56
 Ángela Lopez [Colombia] > p. 44
 Ángela Patricia Buitrago Vargas [Colombia] > p. 46
 Ángela Rubino [Uruguay] > p. 66
 Angeles Marambio Avaria [Argentina] > pp. 53, 54
 Angelica Martínez [México] > p. 44
 Anggely Enríquez [Guatemala] > p. 48
 Anggy Karina Lesmes Silva [Venezuela] > p. 31
 Anilu Lam [Perú] > p. 22
 Anna Biedermann [España] > pp. 41, 61
 Anna Clara Nicacio Caldas [Brasil] > p. 63
 Anthony Alava [Ecuador] > p. 30
 Antonia Santos [Brasil] > p. 35
 Antonio Juarez [Colombia] > p. 48
 Araceli López Reyes [México] > p. 45
 Aranzazu Fernandez [España] > p. 61
 Arines Ortega [República Dominicana] > pp. 20, 61
 Arturo Estrada [México] > p. 56
 Aurora Profice [Brasil] > p. 29

B

Bárbara Emanuel [Brasil] > pp. 8, 16
 Barbara Necyk [Brasil] > p. 9
 Bayardo Murcia [Colombia] > p. 28
 Beatriz Costa da Silva [Brasil] > p. 20
 Beatriz Eugenia García Rivera [México] > p. 55
 Beatriz Fabiola Mendoza Morales [México] > p. 45
 Beatriz Martínez González [Colombia] > p. 11
 Beatriz Venturim [Brasil] > p. 10
 Benjamín Molina [Chile] > p. 10
 Bianca Eickel [Brasil] > p. 62
 Bianca Martins [Brasil] > pp. 8, 16
 Brenda González [México] > p. 45
 Bruna Araújo [Brasil] > p. 15
 Bruna Marques de Oliveira [Brasil] > pp. 46, 68
 Bruna Soares Cassim [Brasil] > p. 50
 Brunilda Patricia Bornachera Cortéz [Colombia] > p. 33
 Bruno Bellota Noguera [México] > p. 41
 Bruno dos Santos [Brasil] > p. 29
 Bruno Furtado [Brasil] > pp. 39, 73
 Bruno Véras [Brasil] > p. 29

C

Camila Hernandez [Chile] > p. 11
 Camila Picco [Argentina] > p. 50
 Camilo Rico Ramírez [Colombia] > pp. 23, 59
 Camylla Barros [Brasil] > p. 14
 Caridad González Maldonado [Ecuador] > p. 22
 Carla Liliana Sequera Vargas [Colombia] > p. 34
 Carlos Cordero [El Salvador] > p. 40
 Carlos David Buceta [Argentina] > p. 65
 Carlos Eduardo Burgos [Argentina] > pp. 9, 13, 47, 59
 Carlos Eduardo Souza [Brasil] > p. 29
 Carlos Enrique Cogollo Romero [Colombia] > p. 64
 Carlos Enrique Fernandez García [Perú] > p. 71
 Carlos Mario Gutierrez [Colombia] > p. 55
 Carlos Marval [Venezuela] > p. 30
 Carmen Adriana Pérez Cardona [Colombia] > pp. 39, 65
 Carmen Elena García Rotger [Perú] > p. 67
 Carol Tatiana Rojas Flórez [Colombia] > p. 20

Carolina Chávez [Ecuador] > p. 20
 Carolina Herrera [Colombia] > p. 37
 Carolina Magaña [México] > p. 20
 Carolina Martínez Pereira [Colombia] > p. 40
 Carolina Vázquez [Ecuador] > p. 30
 Caroline Manucelo Colpo [Brasil] > p. 7
 Carolyn Aldana Kukiel [Venezuela] > p. 65
 Cassia Leticia Carrara Domiciano [Brasil] > pp. 10, 50
 Catalina Calderón [Colombia] > p. 35
 Catalina Naranjo Duque [Colombia] > p. 39
 Catherine Meirelles Morgan [Brasil] > p. 23
 Catherine Preciado [Colombia] > p. 48
 Cecilia Mariaca [Argentina] > p. 72
 Cecilia Oliveira Boanova [Brasil] > p. 19
 Cecilia Oliveira Boanova [Brasil] > p. 67
 Cecilia Patricia Miranda Campos [Bolivia] > p. 62
 Cecilia Romina Strada [España] > p. 52
 César Alfonso Arroyo Barranco [México] > p. 66
 Cesar Augusto Mateus Medina [Colombia] > p. 45
 Cindy Carolina Moreno Moscoso [Colombia] > p. 40
 Cinthia Maldonado [México] > p. 61
 Cintia Sandi [Bolivia] > p. 41
 Clara Velásquez [Colombia] > p. 28
 Clarena Muñoz Dagua [Colombia] > pp. 23, 49
 Claudia Cadena [Colombia] > p. 65
 Claudia Catherine Valenzuela Suárez [Perú] > p. 34
 Claudia Di Paola > p. 62
 Claudia Espinosa [Uruguay] > p. 8
 Claudia Facca [Brasil] > p. 50
 Claudia Gabriela Vélez [México] > p. 23
 Claudia Inés Turturro [Argentina] > p. 22
 Claudia Rafaela Balseca Clavijo [Ecuador] > p. 20
 Claudia Victoria [Colombia] > p. 73
 Cleiton Hipólito Alves [Brasil] > p. 51
 Cosset Sanchez Derat [México] > p. 57
 Cristhian García [Colombia] > p. 27
 Cristian Ardila-Mejía [Colombia] > p. 66
 Cristian Gonzalo Sguario Vives [Argentina] > p. 47
 Cristina Amalia López [Argentina] > p. 24
 Cristina Amalia López [Argentina] > p. 39

D

Daniel Valbuena [Colombia] > p. 59
 Daniel Vega [Chile] > p. 15
 Daniela Balanovsky [Argentina] > pp. 14, 53
 Daniela Barra [Ecuador] > p. 10
 Daniela Flores [Brasil] > p. 8
 Daniela Garat [Uruguay] > p. 8
 Daniela González Erber [Chile] > p. 44
 Daniela Méndez Gutiérrez [México] > p. 45
 Daniella Munhoz [Brasil] > p. 43
 Darío Bergero [Argentina] > p. 54
 Darly Tatiana Herreño Amaya [Colombia] > p. 56
 David Gustavo Quispe Arakaki [Perú] > p. 71
 David Salazar [Ecuador] > p. 69
 Dayana Cordero [Colombia] > p. 17
 Debora Ester Barros da Silva [Brasil] > p. 39
 Déborah Ivette Arroyo Trejo [México] > p. 45
 Delcio Julião Emar de Almeida [Brasil] > p. 37
 Delma Esther Rocha Alvarez [Colombia] > p. 42
 Dely Bravo [Ecuador] > p. 57
 Denise Gari Jonneret > p. 54
 Denisse Maricela Salcedo Aparicio [Ecuador] > p. 55
 Diana María Bustamante Parra [Colombia] > p. 42
 Diana Valero [Colombia] > p. 73
 Diego Alexander García Gaviria [Colombia] > p. 68
 Diego Andrés Agamez [Colombia] > p. 48
 Diego Fandiño [Colombia] > p. 27
 Diego Patricio Zambrano Rendón [Ecuador] > p. 62
 Diego Vaca [Ecuador] > p. 71
 Dilan Santiago Pérez Ochoa [Colombia] > p. 66
 Diomer A. Palacio Miranda [Colombia] > pp. 33, 36
 Dionisio Sánchez [España] > p. 23
 Dorota Januszek [España] > p. 61
 Dulce María Ramírez [México] > p. 45

E

Édgar Montaña Lozano [Colombia] > p. 33
 Edgar Saavedra Torres Olmos [Colombia] > pp. 31, 60
 Edlyn Cuanalo Rocha [México] > p. 59
 Eduarda Vieira [España] > p. 61

Eduardo Bertiz [Uruguay] > p. 10
 Eduardo David Aguirre Vicuña [Ecuador] > p. 18
 Edward Venero [Perú] > p. 21
 Eimi Rodriguez [Colombia] > p. 25
 Ektor Arroyave [Colombia] > p. 45
 Elaine Pizzorno > p. 10
 Elena Calderón-Canales [México] > p. 55
 Elisa Pagano Ajolfi [Argentina] > p. 58
 Eliska Fuentes Pérez [Ecuador] > p. 20
 Elsa Morales Castañeda [México] > p. 68
 Ender Barrientos [Venezuela] > p. 31
 Enrique D'Amico [Argentina] > p. 31
 Eric Muzart [Argentina] > p. 64
 Eric Vechi [Brasil] > p. 50
 Érica Neves [Brasil] > pp. 37, 57
 Erika Gomez Bermeo [Colombia] > p. 40
 Erika Marcela Piñeros [Colombia] > p. 67
 Erika Rivera Gutiérrez [México] > p. 23
 Ermerson Juan Silva [Brasil] > p. 29
 Ernesto Pesci [México] > p. 61
 Ernesto Vidal [Colombia] > p. 41
 Esmeralda Avellaneda [Argentina] > p. 7
 Esmeralda Itzel Alvarez Contreras [México] > p. 49
 Esteban Sarzosa Brazzero [Ecuador] > p. 8
 Estefanía Alicia Fantini [Argentina] > p. 13
 Estela Lopez [Uruguay] > p. 8
 Ethel Carolina Mir Caula [Uruguay] > p. 8
 Eugenia Alvarez [Chile] > p. 61

F

Fabiana De Almeida [Brasil] > p. 22
 Fabrícia Chicata [Brasil] > p. 10
 Facundo Ficetto [Argentina] > p. 65
 Fausto Zuleta Montoya [Colombia] > p. 49
 Fausto Zuleta-Montoya [Colombia] > p. 46
 Federico Alberto Brunetti [Italia] > p. 72
 Federico Oscar Raviol [Argentina] > p. 42
 Federico Vives [Argentina] > p. 47
 Felipe Delgado Franzin [Brasil] > p. 46
 Felipe Grassine [Brasil] > p. 73
 Felipe Raposo [Brasil] > p. 56

F. G

Felipe Santos [Brasil] > p. 17
 Felix Cardona Riascos [Colombia] > p. 18
 Fernando Luis Rolando [Argentina] > p. 56
 Fernando Rosellini [Argentina] > p. 55
 Fernando Torres [Colombia] > p. 73
 Fidel Jiménez [Colombia] > p. 42
 Florencia Gómez Saibene [Argentina] > p. 71
 Francisco Javier Galán Pérez [España] > p. 61
 Franco Gabriel Scarafia [Argentina] > p. 14
 Frederico Braida [Brasil] > p. 63
 Fredy Yesid Higuera Díaz [Colombia] > p. 44
 Freiberg William Alarcón Munares [Colombia] > p. 36
 Gabriel Bergmann Borges Vieira [Brasil] > pp. 24, 34, 54
 Gabriel de Andrade Gomes [Brasil] > p. 14
 Gabriel Lasso [Colombia] > p. 72
 Gabriel Patrizzi [Venezuela] > p. 20
 Gabriela Edith Vilanova [Argentina] > p. 16
 Gabriela Luísa Delanio [Brasil] > p. 69
 Gabriela Piedade Bernardi [Brasil] > pp. 60, 69
 Gabriela Sciascia [Argentina] > p. 17
 Galileo Alvarado García [México] > p. 47
 Galo Vásconez [Ecuador] > p. 46
 Geovanna Franco [Ecuador] > p. 68
 Gerardo Luna-Gijón [México] > pp. 32, 59, 74
 German Alonso Arturo Insuasty [Colombia] > p. 72
 Gianella Bermeo [Ecuador] > p. 12
 Gisela Kaczan [Argentina] > p. 73
 Gisela Monteiro [Brasil] > p. 55
 Gisela Vasconcelos Cunha Mello [Brasil] > p. 41
 Gisele Canever [Brasil] > p. 50
 Giuliana Fagundes [Brasil] > p. 50
 Gloria Azucena Torres de León [México] > p. 57
 Gloria Elena Gómez Escobar [Colombia] > p. 37
 Gonzalo Morales Olmos [Colombia] > p. 31
 Grace Mateus [Colombia] > p. 66
 Graciela Beatriz de Cara [Argentina] > p. 18
 Guadalupe Pultera [Argentina] > p. 17
 Guilherme Cardoso Contini [Brasil] > pp. 46, 63
 Guillermina Sánchez Vives [Argentina] > p. 47
 Guillermo Cortés Robles [México] > p. 37

Guillermo Sánchez Borrero [Ecuador] > p. 60
 Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid [Colombia] > p. 49
 Gustavo Brod [Brasil] > p. 19
 Gustavo Brod [Brasil] > p. 67

H. I. J

Helia Milena Florez Londoño [Colombia] > p. 35
 Heliana Santos [Brasil] > p. 51
 Helios José Roberto Valencia Ortega [México] > p. 52
 Henrique Perazzi de Aquino [Brasil] > pp. 11, 21
 Hernán Guardia [Argentina] > p. 15
 Homero Felipe Torres Yépez [Ecuador] > p. 8
 Huberta Marquez Villeda [México] > p. 33
 Hugo Cristo Sant Anna [Brasil] > p. 66
 Hugo Domingo García Manilla [México] > p. 37
 Humberto Ángel Albornoz Delgado [México] > p. 55
 Humberto Pinheiro Lopes [Brasil] > pp. 29, 39, 40, 56, 63
 Ibar Federico Anderson [Argentina] > p. 70
 Ignacio López-Forniés [España] > pp. 33, 61
 Igor Gadelha [Brasil] > p. 29
 Irene Ramos [España] > p. 61
 Iriane Leme [Brasil] > p. 35
 Irma Abades [Argentina] > p. 54
 Irsa Daniela Botello [México] > p. 37
 Isabel Cruz [Colombia] > p. 73
 Isabel Hidalgo [Perú] > p. 68
 Isabel Salinas Gutiérrez [México] > p. 57
 Isabela de Carvalho Fogaça [Brasil] > p. 69
 Isvi Micael Cordeiro Guedes [Brasil] > p. 29
 Iván Alejandro Ramírez González [México] > p. 47
 Ivone Siomara López Chagollan [México] > p. 29
 Ivonne Ortiz [Ecuador] > p. 12
 Izabel Oliveira [Brasil] > p. 15
 Jackeline Farbiarz [Brasil] > pp. 15, 29, 69
 Jaime Alzérreca Pérez [Bolivia] > p. 62
 Jaime Lloret [Chile] > p. 15
 Jaime Torres [Colombia] > p. 49
 Janett Campos [Chile] > p. 9
 Jaqueline Mata Santel [México] > p. 74
 Javier Martinez [Colombia] > p. 66
 Javier Romero [Colombia] > p. 65

J

Javier Vera [Ecuador] > p. 22
 Jeans Reyes [Chile] > p. 17
 Jeice Hernandez Contreras [Colombia] > p. 27
 Jeimy Acosta Fandiño [Colombia] > p. 28
 Jeison Duque > p. 7272
 Jenifer Nascimento Amaral [Brasil] > pp. 26, 38, 50
 Jenny Callejas Prada [Colombia] > p. 62
 Jerónimo Carranza [Argentina] > p. 53
 Jessica Giselle Dominguez Muñoz [México] > p. 70
 Jessica Roude > p. 47
 Jhon Jairo Rincón León [Colombia] > p. 41
 Jhosselin Venegas Lucas [México] > p. 74
 Joan Manuel Guarín Salinas [Colombia] > p. 19
 João Carlos R. Plácido da Silva [Brasil] > p. 57
 João Léste [Brasil] > p. 29
 Joaquin Martinez [Ecuador] > p. 50
 Joel Arteaga [Ecuador] > p. 56
 Jofre Silva [Brasil] > p. 13
 Jofre Silva [Brasil] > p. 26
 Johana Andrea Riaño 33
 Johann García [Colombia] > p. 25
 Johanna Andrea Cuestas Camacho [Colombia] > p. 68
 John Alfredo Arias Villamar > p. 64
 John Benavides [Colombia] > p. 48
 John Breton [Colombia] > p. 25
 John Luis López De la Fe [Perú] > p. 71
 Johny Garcia Tirado [Colombia] > p. 51
 Jonatan Portugal [Ecuador] > p. 12
 Jordanna Rafaella da Costa Ferreira [Brasil] > pp. 46, 68
 Jorge González [Chile] > p. 10
 Jorge H. Sánchez Munevar [Colombia] > pp. 25, 41, 66
 Jorge Manuel Castro Falero [Uruguay] > p. 7
 Jorge Marcelo Mas > p. 35
 Jorge Ruben Varas > p. 15
 Jose Alejandro Polanco Contreras [Colombia] > p. 61
 Jose Carreira [Brasil] > p. 50
 José Daniel Menco Guerrero [Colombia] > p. 70
 José Diogo Soares de Oliveira [Brasil] > pp. 46, 68
 José Hernando Vergara Villarreal [Colombia] > p. 50
 Jose Ignacio Rey [Argentina] > p. 21

José Ignacio Valero [España] > p. 61
 José Luis González Cabrero [México] > p. 38
 José Luis Santolaya [España] > p. 61
 José Luis Santorcuato-Tapia [Chile] > p. 15
 José María Aguirre [Argentina] > p. 41
 Jose Tomas Pachajoa [Colombia] > p. 48
 Josefina Leonor Matas Musso [Argentina] > p. 72
 Josefina Ocampo [Argentina] > p. 29
 Joselyn Barrigas [Ecuador] > p. 63
 Josias Ramos da Silva [Brasil] > p. 43
 Juan Alejandro Quintero [Colombia] > p. 66
 Juan Camilo Guzmán Hurtado [Colombia] > p. 28
 Juan Carlos Godoy Pinilla [Colombia] > p. 70
 Juan Carlos Ocampo Giraldo [Colombia] > p. 51
 Juan David Henao Santa [Colombia] > p. 67
 Juan Diego Gallego Gómez [Colombia] > p. 28
 Juan Fernando Molina del Valle [Colombia] > p. 31
 Juan José López Flores [México] > p. 32
 Juan Manuel Corredor [Colombia] > p. 51
 Juan Martín Ramirez Mahecha [Perú] > p. 71
 Juan Ortégón [Colombia] > p. 22
 Juan Sebastian Avila Forero [Colombia] > p. 12
 Juan Velis [Argentina] > p. 72
 Julia Andrea Mena Freirey [Ecuador] > p. 43
 Juliana Petermann [Brasil] > p. 52
 Julio Cesar Ruzicki [Brasil] > pp. 19, 67
 Julio Cesar Trujillo Trujillo [Argentina] > p. 72
 Julio Cezar Colbeich dos Santos [Brasil] > p. 34
 Julio Mazzilli [Uruguay] > p. 14

K . L

Karen Carrera [Chile] > p. 15
 Karen Julieth Herrera Estévez [Colombia] > p. 51
 Karen X. Forero Beltrán Saenz [Colombia] > p. 24, 36
 Karla Alexis Carreón González [México] > p. 40
 Karla Ramírez [México] > p. 51
 Karol Moreira [Ecuador] > p. 68
 Katherine Vildoso [Argentina] > p. 33
 Keilly Valentina Contreras Rodríguez [Colombia] > p. 51
 Kenny Quijije [Ecuador] > p. 30
 Laís Akemi Margadona [Brasil] > pp. 26, 38, 50, 73

L

Laura Asión Suñer [España] > pp. 33, 41, 61
 Laura del Arbol [Argentina] > p. 13
 Laura Sáenz [México] > p. 36
 Lázaro Valdespino [Cuba] > p. 63
 Lea Japur > p. 42
 Léa Yamaguchi Dobbert [Brasil] > p. 30
 Leidy Alejandra Talero Gonzalez [Colombia] > p. 25
 Leobardo Armando Ceja Bravo [México] > pp. 34, 47
 Leonardo Alvarez Franco [Brasil] > p. 25
 Leonardo Kuabara [Brasil] > p. 25
 Leonardo López [Ecuador] > p. 59
 Leonardo Mora Lomelí [México] > p. 67
 Leonel Silva [Colombia] > p. 71
 Lesly Astrid Rojas Hermitaño [Perú] > p. 71
 Leticia Gallegos-Cázares [México] > p. 55
 Ligia Delgado Martínez [Colombia] > p. 26
 Lila Isabel Pagola [Argentina] > p. 64
 Liliana Gutiérrez Ruidíaz [Colombia] > p. 70
 Lina Cedeño [Ecuador] > p. 68
 Lina María Vanegas Ochoa [Colombia] > p. 46
 Lina Olmos Velásquez [Venezuela] > p. 42
 Liza Catalina Trujillo Giraldo [Colombia] > p. 68
 Lizeth Paola Rodríguez Córdoba [Colombia] > p. 46
 Lohuaine Souza [Brasil] > p. 56
 Lorena Bidegain [Argentina] > p. 48
 Lorena Peña [Brasil] > p. 14
 Lorena Steinberg [Argentina] > pp. 53, 54
 Lorena Urcelay [Argentina] > p. 27
 Lucas Brazil [Brasil] > p. 29
 Lucas Furio Melara [Brasil] > pp. 11, 38, 59, 61, 69
 Lucia Corali Nelly Risco Mc Gregor [Perú] > p. 45
 Lucia Taleb [Argentina] > p. 32
 Luciana dos Santos [Brasil] > p. 29
 Lucimeri Dias [Brasil] > p. 16
 Lucio Juarez [México] > p. 45
 Ludmila Maia Strycek [Argentina] > pp. 13, 59
 Luis Ahumada [Chile] > p. 9
 Luis Alberto Lesmes Saenz [Colombia] > pp. 24, 36
 Luis Elizondo [Chile] > p. 10
 Luis Fernando Rodríguez Camacho [Bolivia] > p. 21
 Luis Fernando Sanmiguel Ahumada [Colombia] > p. 16

Luis Miguel Barzola Calisaya [Perú] > p. 71
 Luis Rodrigo Giraldo Gómez [Colombia] > pp. 21, 34, 46
 Luis Sebastián Ramón Rossi [Argentina] > p. 63
 Luis Valle [Perú] > p. 18
 Luz del Carmen Vilchis Esquivel > p. 14
 Luz Elena Tinoco Robledo [Colombia] > p. 19
 Luz Rodriguez Collioud [Argentina] > p. 58

M

Magdalena Gyurkovich [España] > p. 61
 Maite Pelacho [España] > p. 61
 Malena Graciosi [Argentina] > p. 11
 Manuel Alejandro Solano Diaz [Colombia] > p. 57
 Manuel Guillermo Zarama Rincón [Colombia] > p. 63
 Manuel Toledo [Chile] > p. 16
 Manuel Vidal Moreta [Argentina] > pp. 19, 26
 Manuela Centurion [Argentina] > p. 73
 Marcela Geovana Casso Arias [Bolivia] > p. 72
 Marcelino Guzman [México] > p. 70
 Marcelo Baêta [Brasil] > p. 50
 Marcelo Lalli [Argentina] > p. 58
 Marcelo Leslabay [España] > p. 19
 Marcio Gabriel de Oliveira Nunes Machado [Brasil] > p. 73
 María Alejandra Cristofani [Argentina] > pp. 15, 54
 María Alejandra Parra Ariza [Colombia] > p. 56
 María Alejandra Uribe [Argentina] > pp. 24, 35
 María Andrea Izquierdo Manrique [Perú] > p. 68
 María Belén Franco [Argentina] > p. 48
 María Bernardita Brancoli [Chile] > p. 20
 María Camila Galindo Meza [Colombia] > p. 51
 María Candela Caudana [Argentina] > p. 14
 María Carla Konradis Jaliri Castellón [Bolivia] > p. 41
 María Carolina Vivar Cordero [Ecuador] > p. 31
 María Cecilia Bergero [Argentina] > p. 32
 María Cecilia Lopez Barrios [Colombia] > p. 61
 María Celeste Marrocco [Argentina] > p. 42
 María Clara Barduco Felix [Brasil] > p. 30
 María del Pilar Garzón Arenas [Colombia] > p. 18
 María del Rosario Álvarez De Moya [Colombia] > p. 60
 María del Rosario Allard [Argentina] > p. 11
 María Eugenia Cardoni [Argentina] > p. 32
 María Fernanda Barr [Argentina] > p. 70

697 EXPOSITORES

XIV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO 2023

M

María Fernanda Gutiérrez Torres [México] > p. 67
María Fernanda Rodríguez Ortiz [Colombia] > p. 73
María Flávia Costa de Carvalho [Brasil] > p. 43
Maria Florencia Longarzo > p. 62
María Georgina Bredanini Colombo [Argentina] > p. 21
María Isabelle Silveira da Silva [Brasil] > p. 43
María José Alonso [Chile] > p. 16
María Julia de Araujo Ribeiro [Brasil] > p. 73
María Liliana Serra [Argentina] > p. 60
María Lúcia Espanhol [Brasil] > p. 69
María Luisa Braña [Argentina] > pp. 7, 63
María Marta Mariconde [Argentina] > p. 43
María Martha Gama Castro [Colombia] > p. 49
María Pallares [Colombia] > p. 51
María Paula Gago [Argentina] > p. 57
María Paula Gualy García [Colombia] > p. 46
María Pizzolo [Argentina] > p. 53
Maria Ribeiro [Brasil] > p. 73
María Sara Müller [Argentina] > p. 34
María Soledad Bustamante [Argentina] > p. 21
María Suter [México] > p. 24
María Verónica Cuadrado [Argentina] > p. 43
Mariana Larosa > p. 53
Mariana Pelliza [Argentina] > p. 53
Mariana Torres Luyo [Argentina] > pp. 13, 33
Mariel Beltrán [Bolivia] > p. 21
Mariel García-Hernández [México] > p. 67
Mariesther Muñoz [Puerto Rico] > p. 35
Marina Zeising [Argentina] > p. 58
Marisa Navarro [Argentina] > p. 70
Marisol Gante [México] > p. 68
Marta Nydia Molina González [México] > p. 71
Martha Constanza Martinez Martinez [Colombia] > p. 65
Martha Gaona [México] > p. 64
Martha Silvia Torres Hidalgo [México] > p. 52
Martin Monar [Ecuador] > p. 43
Martina Viegas [Brasil] > p. 38
Mary Yaneth Rodriguez Villamizar [Colombia] > pp. 18, 20, 36, 51, 62, 69
Mauricio Enrique Sotelo Barrios [Venezuela] > p. 31
Mauricio Mesa Jaramillo [Colombia] > p. 24
Mauricio Stelkic Abergo [Argentina] > p. 9

Mauricio Vico [Chile] > p. 60
Mayra Uribe Eguiluz [México] > p. 38
Melina María Cabiró Pereyra [Uruguay] > p. 18
Melisa Agustina Van de Velde [Argentina] > p. 60
Mercedes Martínez González [México] > p. 38
Mercedes Sogo [España] > p. 52
Michell Daniela Benavides Tavera [Colombia] > p. 51
Miguel Angel Hernández Castillo [México] > p. 45
Miguel Ángel Nigro [Argentina] > p. 28
Miguel Angel Rubio Toledo [México] > p. 32
Miguel Olmos Aguilera [México] > p. 65
Miguel Secundino [México] > p. 47
Milagro Farfán [Perú] > p. 49
Milagros Trucco [Argentina] > p. 65
Milton Orlando Ortiz Caceres [Colombia] > p. 36
Mireya Lauren Gareca Apaza [Bolivia] > pp. 12, 22
Miriam Ubaid [Argentina] > p. 71
Mirsa Vivas [Ecuador] > p. 74
Mitzi Vielma [Chile] > p. 12
Mónica María Arango Zapata [Colombia] > p. 33
Mónica Susana De La Barrera Medina [México] > p. 31
Mariana Abraham [Argentina] > p. 65
Myriam Teresa Rodríguez 35

N

Nancy Nagel [Argentina] > p. 40
Narela Liberatore [Argentina] > p. 73
Natali Lapo [Ecuador] > p. 72
Natalia Analia Hernandez [Argentina] > p. 71
Natalia Barrientos [Argentina] > p. 65
Natalia Botta [Uruguay] > p. 18
Natalia Cifuentes [Colombia] > p. 73
Natalia Jesús Lévano Quiroga [Perú] > p. 71
Natalia Muñoz López [España] > p. 61
Natalia Muñoz López [España] > p. 41
Natalia Vittaz [Argentina] > p. 35
Nathalia Arango [Colombia] > p. 29
Nelson Bressan [Argentina] > p. 32
Nicolás Caballero [Colombia] > p. 60
Nicolas Mijares > p.10
Nohemy G. García Jiménez [Colombia] > pp. 33, 36, 42
Norma Itati Velazquez Oliva [Argentina] > p. 9

O . P

Olga Liliana Palacios Pérez [México] > p. 71
 Olga Lucía Zipa Patiño [Colombia] > p. 52
 Olimpio José Pinheiro [Brasil] > p. 51
 Omar Duarte Ballen 67
 Omar Joel Pupiales Páez [Ecuador] > p. 62
 Orlando Lazo [Ecuador] > p. 30
 Oscar Acuña [Chile] > p. 9
 Oscar Almanza Cabanillas [Perú] > p. 55
 Oscar Rojas Ramirez [Colombia] > p. 37
 Óscar Villota [Colombia] > p. 53
 Otniel Josafat Lopez Altamirano [México] > p. 32
 Pablo Fidel Rescia [Argentina] > p. 12
 Pablo Mastropasqua [Argentina] > p. 23
 Pablo Melzer [Chile] > p. 29
 Pablo Poveda Díaz [Bolivia] > p. 72
 Paola Robalino [Ecuador] > p. 72
 Paolo Bergomi [Argentina] > p. 24
 Patricia Alejandra Pieragostini [Argentina] > p. 60
 Patricia Iurcovich [Argentina] > p. 52
 Patricia Patti [Argentina] > p. 65
 Patricia Quezada [México] > p. 70
 Paula Guimarães [Brasil] > p. 50
 Paula Rebello Magalhães de Oliveira [Brasil] > p. 35
 Paula Santucho [Argentina] > p. 48
 Paula Simian [Chile] > p. 49
 Paulina Molina [Ecuador] > pp. 56, 68
 Paulina Romo [Chile] > p. 24
 Paulina Romo [Chile] > p. 8
 Pedro Jesús Villanueva Ramírez [México] > p. 47
 Pedro Medina [Colombia] > p. 55

R

Rafael Frota [Brasil] > p. 26
 Rafael Martínez [Colombia] > p. 44
 Ramiro Cadena Uribe [México] > p. 66
 Ramon de Oliveira Costa [Brasil] > p. 43
 Ramon de Oliveira Costa [Brasil] > p. 56
 Raquel Analía López [Argentina] > p. 26
 Raquel Godinho [Brasil] > pp. 19, 67

Raul David Perez Garcia [Colombia] > p. 27
 Raúl Guerra [Argentina] > p. 25
 Raul Quinayas Riascos [Colombia] > p. 18
 Regilene Sarzi-Ribeiro [Brasil] > p. 35
 Regina Davila [Perú] > p. 68
 Renata Bazzo Francisco [Brasil] > p. 35
 Ricardo Artur Carvalho [Brasil] > p. 9
 Ricardo Martin Vargas [Perú] > p. 19
 Ricardo Victoria Uribe [México] > p. 32
 Richard Perassi [Brasil] > p. 62
 Roberta Mariá Braga Mota [Brasil] > p. 56
 Robinson Noguera [Paraguay] > p. 56
 Robinson Salazar [Colombia] > p. 41
 Rocío Ailén Krämer [Argentina] > p. 11
 Rocío Ailén Krämer [Argentina] > p. 51
 Rocio Biglia Echelini > p. 62
 Rodolfo Nucci Porsani [Brasil] > pp. 38, 56
 Rodrigo Eduardo Gómez Mura [Chile] > p. 17
 Rodrigo Fernandes Pissetti [Brasil] > p. 64
 Rogelio Monarca Temalatzí [México] > p. 45
 Rogério Massensini [Brasil] > p. 25
 Romina Tartara [Argentina] > p. 70
 Roseane Santos [Brasil] > p. 34
 Ruben Melendez [Chile] > pp. 8, 24, 65
 Rubén Vázquez Esquivel [México] > p. 71

S

Salvador García Rodríguez [México] > p. 71
 Salvador Uriel Martínez Marin [Ecuador] > p. 57
 Sandra Amelia Martí [México] > p. 66
 Sandra Hipatia Nuñez Torres [Ecuador] > p. 20
 Sandra Milena Molina Martinez [Colombia] > p. 12
 Sandra Navarrete [Argentina] > p. 26
 Sandra Rech [Brasil] > p. 52
 Sandra Rodríguez Mondragón [México] > p. 52
 Sandra Uribe Pérez [Colombia] > pp. 23, 49
 Sandy Viviana Acosta Viera [Ecuador] > p. 74
 Santiago Lucano [Ecuador] > p. 56
 Sara Serrano [Ecuador] > p. 50
 Sebastián Malizia [Argentina] > p. 33
 Selediana De Souza Godinho [Brasil] > p. 19

S

Serena Dradi [Argentina] > p. 17
 Sergio Blas Ramirez Reyna [México] > p. 66
 Sergio Calderon [Bolivia] > p. 14
 Sergio Donoso [Chile] > p. 12
 Sergio Fernández-Montañez [España] > p. 63
 Sergio Sudsilowsky [Brasil] > p. 55
 Sherida Selene Bartolo Barreto [Perú] > p. 71
 Shirley Carreño Rojas [Perú] > p. 28
 Silvia Hernández [Argentina] > p. 22
 Silvia Janeth Monsalve Jaimes [Venezuela] > p. 31
 Silvia Juliana Blanco Caballero [Colombia] > p. 69
 Silvia Maldonado [Ecuador] > p. 59
 Silvia Ramos [Argentina] > p. 42
 Silvia Torres Luyo [Argentina] > p. 32
 Silvia Zeas [Argentina] > p. 11
 Silvina Barraud [Argentina] > p. 23
 Sofia Galvan [Argentina] > p. 65
 Sofia Lopez Vives [Argentina] > p. 47
 Sofía Victoria [México] > p. 39
 Sol Talin [Argentina] > p. 33
 Sonia Juliana Pérez [Colombia] > p. 32
 Stella Hermida [Brasil] > p. 23

T . U . V

Tainá Rodrigues [Brasil] > p. 63
 Taís de Souza Alves Coutinho [Brasil] > p. 63
 Tatiana Ibeth Ramírez Castellanos [Colombia] > p. 62
 Teresa Blanco [España] > p. 61
 Teresa Lopes [Brasil] > p. 39
 Thaisa Lopes Borges [Brasil] > p. 23
 Thalita Tavares Silva de Almeida [Brasil] > p. 40
 Tonatiah Magana [México] > p. 65
 Tristana Barseghian [Argentina] > p. 70
 Valeria Jiménez [México] > p. 45
 Valeria Lagunas [Argentina] > p. 25
 Valéria Teles [Brasil] > p. 34
 Vanesa Martello [Argentina] > p. 14
 Vanessa Koiky [Brasil] > pp. 13, 26
 Vanessa Patiño Hinostroza [Perú] > p. 47

Vania Salguero Duchén [Bolivia] > p. 24
 Vanina Daraio [Argentina] > p. 34
 Vanina Daraio [Argentina] > p. 46
 Vanina Salinas [Argentina] > p. 52
 Vaslak Rojas Torres [Colombia] > p. 56
 Vaslak Rojas Torres [Colombia] > p. 65
 Verónica Medina [Ecuador] > p. 62
 Verónica Méndez [Argentina] > p. 7
 Verónica Salem [Perú] > p. 8
 Víctor Manuel Valencia Sosa [México] > p. 55
 Victor Silba [Brasil] > p. 8
 Victoria Acevedo Vacherand [Argentina] > pp. 21, 60
 Victoria Quinche [Colombia] > p. 37
 Victoria Tomas [Argentina] > p. 7
 Virginia Cristina Barrios Fernandez [México] > p. 23
 Virginia Karina Rosas Burgos [México] > p. 65
 Virginia Piñeyro [Uruguay] > p. 7
 Viridiana Mendoza Urbina [México] > p. 59
 Vladimir Becerril [México] > p. 65

W . X . Y . Z

Waldir Souza Junior [Brasil] > p. 61
 Wolfgang Alejandro Breuer [Chile] > p. 67
 Ximena Rodriguez [Uruguay] > p. 18
 Ximena Torres Rodríguez [Colombia] > p. 61
 Xin Hu [China] > p. 27
 Yaneth Daza [Colombia] > p. 55
 Yaraset Irais Ramirez Martinez [México] > p. 32
 Yaret Elsa Ruiz Morales [México] > p. 59
 Zulema Fabiola Cruz Herbas [Bolivia] > p. 69

CONGRESO

LATINOAMERICANO
DE ENSEÑANZA DEL

DISEÑO

XIV EDICIÓN



Facultad de Diseño
y Comunicación