

CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO

XV EDICIÓN

15 AL 18 DE JULIO 2024

PRESENCIAL

29 DE JULIO AL 2 DE AGOSTO 2024

VIRTUAL

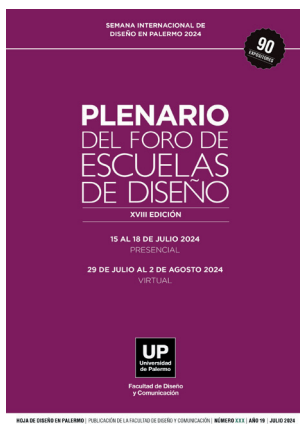
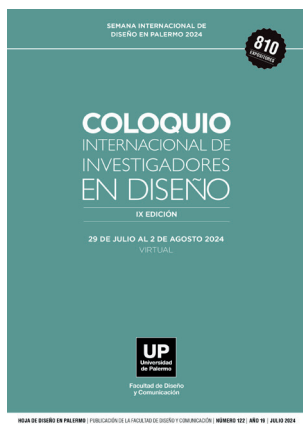
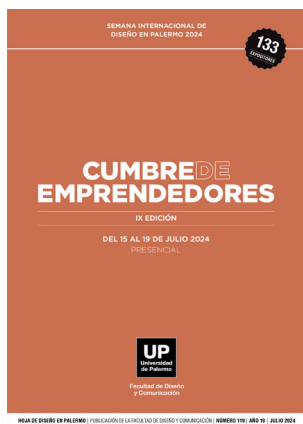
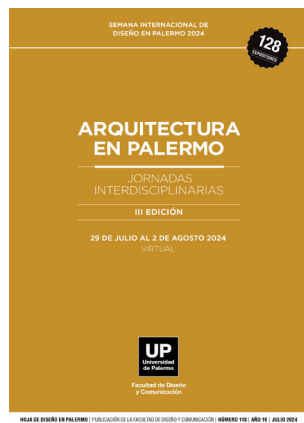
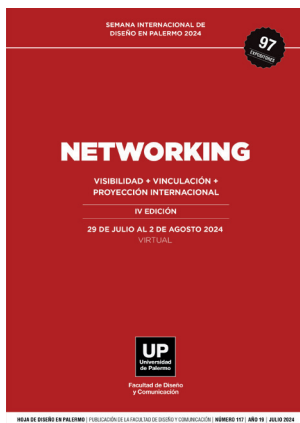


Facultad de Diseño
y Comunicación

SEMANA INTERNACIONAL DE DISEÑO

15 AL 19 DE JULIO
PRESENCIAL

29 DE JULIO AL 2 DE AGOSTO 2024
VIRTUAL



XV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO 2024

El XV Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2024, 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 XIX Edición de la Semana Internacional de Diseño en Palermo 2024 estuvo integrada por los siguientes nueve espacios:

- **XIX Encuentro Latinoamericano de Diseño**
- **XVIII Foro de Escuelas de Diseño**
- **XV Congreso Latinoamericano de Enseñanza de Diseño**
- **IX Cumbre de Emprendedores**
- **IX Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño**
- **VIII Foro de Experiencias Innovadoras**
- **V Foro de Diseño Social y Sustentable**
- **IV Networking DC**
- **III Jornadas Interdisciplinarias Arquitectura**

Los nueve espacios se desarrollaron simultáneamente en comisiones presenciales y virtuales en dos semanas, desde el lunes 15 de julio al viernes 2 de agosto de 2024.

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 XV Edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2024 se desarrolló en 27 comisiones presenciales y 50 comisiones virtuales donde expusieron 996 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

27 COMISIONES PRESENCIALES - 50 COMISIONES VIRTUALES

COMISIONES PRESENCIALES

Comisión: P01 Estrategias Pedagógicas	p. 7
Comisión: P02 Procesos de Enseñanza	p. 8
Comisión: P03 Recursos Didácticos	p. 8
Comisión: P04 Currícula Académica	p. 9
Comisión: P05 Aprendizaje experiencial	p. 10
Comisión: P06 Nuevas Metodologías Docentes	p. 10
Comisión: P07 Pedagogía de la Moda	p. 11
Comisión: P08 Metodologías de Diseño	p. 12
Comisión: P09 Diseño, Innovación y Nuevos Formatos	p. 12
Comisión: P10 Diseño para la Educación	p. 13
Comisión: P11 Investigación Académica	p. 14
Comisión: P12 Investigación en Diseño	p. 14
Comisión: P13 Investigación: Estrategias de Enseñanza	p. 15
Comisión: P14 Estudios Artísticos	p. 16
Comisión: P15 Lenguajes Visuales	p. 16
Comisión: P16 Diseño y Cultura	p. 17
Comisión: P17 Identidades Culturales.....	p. 18
Comisión: P18 Patrimonio Cultural.....	p. 19
Comisión: P19 Diseño, Medio Ambiente y Ecología	p. 19
Comisión: P20 Diseño Responsable	p. 20
Comisión: P21 Mercado y Gestión del Diseño	p. 21
Comisión: P22 Vinculación con Empresas y Profesionales	p. 22
Comisión: P23 Entornos Digitales	p. 22
Comisión: P24 Nuevas Formas de Producción	p. 23
Comisión: P25 Diseño y Entorno	p. 23
Comisión: P26 Diseño y Comunicación Social	p. 24
Comisión: P27 Diseño Social, Género y Diversidad	p. 25

COMISIONES VIRTUALES

Comisión: A01 Calidad Educativa	p. 26
Comisión: A02 Estrategias Pedagógicas	p. 27
Comisión: A03 Procesos de Enseñanza	p. 28
Comisión: A04 Recursos Didácticos	p. 30
Comisión: A05 Estrategias Lúdicas	p. 31
Comisión: A06 Enseñanza - Aprendizaje	p. 33
Comisión: A07 Currícula Académica.....	p. 34
Comisión: A08 Educación Interdisciplinar	p. 35
Comisión: A09 Aprendizaje experiencial	p. 37
Comisión: A10 Formación Docente	p. 38

COMISIONES VIRTUALES

Comisión: A11 Nuevas Metodologías Docentes.....	p. 39
Comisión: A12 Pedagogía de la Moda.....	p. 41
Comisión: A13 Metodologías de Diseño.....	p. 41
Comisión: A14 Diseño, Innovación y Nuevos Formatos.....	p. 43
Comisión: A15 Enseñanza en Línea.....	p. 44
Comisión: A16 Diseño para la Educación.....	p. 45
Comisión: A17 Nuevas Carreras y Campos Profesionales.....	p. 46
Comisión: A18 Estudios Académicos.....	p. 47
Comisión: A19 Investigación en Diseño.....	p. 48
Comisión: A20 Investigación Académica.....	p. 50
Comisión: A21 Investigación: Nuevas Metodologías y Técnicas.....	p. 52
Comisión: A22 Investigación: Estrategias de Enseñanza.....	p. 52
Comisión: A23 Docentes Investigadores.....	p. 54
Comisión: A24 Publicaciones, Diseño y Política Editorial.....	p. 56
Comisión: A25 Estudios Artísticos.....	p. 57
Comisión: A26 Metodologías Artísticas.....	p. 58
Comisión: A27 Representaciones Artísticas.....	p. 59
Comisión: A28 Lenguajes Visuales.....	p. 60
Comisión: A29 Diseño y Cultura.....	p. 61
Comisión: A30 Identidades Culturales.....	p. 62
Comisión: A31 Cultura Regional y Local.....	p. 64
Comisión: A32 Patrimonio Cultural.....	p. 65
Comisión: A33 Innovación Cultural.....	p. 67
Comisión: A34 Relaciones entre Diseño y Artesanía.....	p. 68
Comisión: A35 Diseño, Medio Ambiente y Ecología.....	p. 69
Comisión: A36 Diseño Responsable.....	p. 71
Comisión: A37 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje.....	p. 72
Comisión: A38 Negocios en Diseño.....	p. 74
Comisión: A39 Emprendimientos.....	p. 75
Comisión: A40 Mercado y Gestión del Diseño.....	p. 76
Comisión: A41 Vinculación con Empresas y Profesionales.....	p. 77
Comisión: A42 Entornos Digitales.....	p. 78
Comisión: A43 Observatorio de Tendencias.....	p. 79
Comisión: A44 Nuevas Formas de Producción.....	p. 81
Comisión: A45 Nuevas Tecnologías y Materiales.....	p. 82
Comisión: A46 Diseño y Entorno.....	p. 83
Comisión: A47 Diseño y Comunicación Social.....	p. 85
Comisión: A48 Diseño Social, Género y Diversidad.....	p. 86
Comisión: A49 Diseño, Discurso y Comunicación.....	p. 87
Comisión: A50 Estrategias Educativas.....	p. 88

COMISIÓN: P01 ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Coordinadora: Lorena Urcelay

Jueves 18 de julio, 12:30-14:30 hs.

C1. Pedagogía para formar habilidades de poder en estudiantes de diseño*Claudia Avila González* [Universidad de Guadalajara - México]

La ponencia aborda la importancia de cultivar habilidades blandas y de poder en estudiantes de diseño, ya que la formación universitaria regularmente se centra en competencias duras. Destaca las habilidades de poder, en el contexto de la cuarta Revolución Industrial, como expresión de la calidad humana en el éxito profesional. Basado en la autopercepción de estudiantes de Diseño de Interiores, sugiere elementos pedagógicos y didácticos para integrar estas habilidades en el plan de estudios ofreciendo conclusiones prácticas para la docencia del diseño orientada a una formación integral para enfrentar los desafíos de la sociedad actual.

C2. Armando, una ejercitación inicial sobre Proyecto y Representación de Arquitectura*Alejandro Folga, Melina María Cabiró Pereyra, Estela Lopez* [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay]

Armando es un ejercicio de un curso inicial de la carrera de Arquitectura en el que se conjuga la enseñanza del Proyecto y de la Representación gráfica. La premisa de este ejercicio establece que los estudiantes deben desarrollar la propuesta de un espacio exterior mediante una serie limitada y definida de piezas. Las reglas de este juego arquitectónico establecen que el diseño generado debe responder a varias condicionantes (volumétricas, funcionales y materiales). Mediante el análisis de gráficos y maquetas físicas, en esta ponencia se presenta una sistematización comparativa de los resultados proyectuales generados en los últimos tres años.

C3. Tiempos que corren. Estrategias temporales en los talleres de diseño*Ignacio Ravazzoli, Franco Obispo, Nontue Sans* [FADU UBA - Argentina]

La propuesta presentada plantea una mirada de las disciplinas proyectuales centradas en la dimensión temporal de las etapas propias de un proceso de diseño. Desde la experiencia de las asignaturas Introducción al Conocimiento Proyectual I y II, pertenecientes al Ciclo Básico Común de la Universidad de Buenos Aires, el objetivo será analizar la inclusión de tiempos explicitados en las consignas de los trabajos prácticos

C4. Las actividades extra curriculares como aportación para la Formación Integral del estudiante de Diseño*Benjamín Rivas Velázquez* [Universidad de Guadalajara - México]

El estudiante de diseño aprende a encontrar preguntas y a resolverlas observando atentamente las actividades humanas en todos sus ámbitos, de ahí la conveniencia de estar constantemente actualizándose participando en actividades culturales, deportivas y sociales de las cuales obtendrá un repositorio de ideas aplicables a su área de trabajo. En la licenciatura de Diseño de Interiores y Ambientación de la Universidad de Guadalajara se implementaron diversas estrategias tendientes a favorecer dicha participación extra curricular de manera constante a lo largo de la carrera.

C5. KIT de herramientas para la iniciación en Diseño*Carla Roasenda, Alvaro Arteaga, Guisela Mendoza* [Universidad Diego Portales - Chile]

La propuesta presenta una iniciativa innovadora en el ámbito educativo, cuyo propósito es simplificar la introducción de los estudiantes al mundo del diseño mediante módulos de educación en línea. Este enfoque surge como respuesta a la creciente demanda de los jóvenes de integrar herramientas tecnológicas con el conocimiento adquirido en el aula, ofreciendo recursos adaptados a las exigencias contemporáneas.

C6. ¿Por qué es importante Diseñar la Enseñanza?*Norma Itati Velazquez Oliva* [Las Toscas - Argentina]

Desde la problematización de una situación, se instala en los escenarios educativos una mirada sistémica del contexto de abordaje de lo que se plantea. Se pone a los estudiantes en el desafío de situar un conocimiento en un marco más amplio de ideas: culturales, pedagógicas, didácticas, de los aprendizajes, la creatividad y la imaginación. Desde la perspectiva de la enseñanza y aprendizaje implica un proceso de análisis contextualizados que abra las puertas desde un paradigma de la complejidad, a la creatividad y la imaginación frente a los nuevos escenarios cambiantes. La Enseñanza del Diseño debe ajustarse a las realidades del estudiante actual, transformar el pensamiento del docente Diseñador, de emisor de conceptos básicos y fundamentos en un proveedor de medios para estructurar la experiencia a través de casos y proyectos, para que el estudiante despierte su capacidad de aprender y desarrollar habilidades como la planificación y la creatividad. La estrategia es canalizarlo a través de proyectos de Diseño Social para grupos vulnerables, con el objetivo de despertar el interés por la sociedad y lograr que los estudiantes salgan de su burbuja tecnológica y zona de confort.

COMISIÓN: P02 PROCESOS DE ENSEÑANZA**Coordinadora: Serena Dradi****Jueves 18 de julio, 10:00-12:00 hs.****C7. Perspectiva y dibujo en 3D a mano alzada****Maria Delia Cordone** [Colegio Moorlands Sociedad de Horticultura, Estudio Delia Cordone - Argentina]

Mi propuesta consiste en un método para aprender a dibujar en tres dimensiones en un curso de 9 módulos. El dibujo a mano alzada es fundamental para diseñar. La propuesta de 9 clases es para crear autoconfianza a través de ejercicios y actividades adaptados para aprender rápidamente y lograr un dibujo proporcionado. Luego de 30 años de enseñar Arte, he llegado a una síntesis de contenidos fundamentales, luego el que aprendió, desarrolla con la práctica su propio *modus operandi*. Rápidamente el alumno aprende a observar y volcar a dos dimensiones lo que ve. La consigna es que el objeto, el humano o la habitación luzcan apoyado y en escala con respecto a su ubicación en el espacio. Finalmente se vierten conceptos de luz y sombra y contraste de colores. Luego de una práctica independiente de cada uno, el método adquirido les permite dibujar sin copiar o copiando en parte.

C8. La mano que piensa y la mano que dirige**Serena Dradi** [Universidad de Palermo - Argentina]

En la presente investigación se estudian el discurso sobre las disciplinas proyectuales de Le Corbusier, es por eso que se parte del Modulor, una unidad de medida en base a la escala humana, obra e invención matemática del arquitecto suizo-francés, Le Corbusier y los programas representación arquitectónicos, desde un análisis sobre la cultura de la Vida de Consumo (Zygmunt Bauman, 2007), la Cultura del Simulacro (Jean Baudrillard, 1978) y su impacto en la Sociedad Digital, seguido de su vínculo con y la Cultura del Diseño (Guy Julier, 2010). Estos puntos se recorren con el objetivo de reconocer en ellos la voracidad de los cambios sociales, sus transiciones en virtud de la gestión de la innovación, revolución y la evolución tecnológica relacionadas con las disciplinas proyectuales, que hacen a la construcción formativa de la mano que dibuja, es por eso que esta investigación se hace en virtud de reconocer las habilidades y debilidades de la mano en relación a la informática y formativa del diseño arquitectónico.

C9. La síntesis gráfica, un ejercicio sobre los procesos de aprendizaje**Alejandro Folga, María Fernanda Moreira, María Elena Reolon Alvarez** [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay]

Esta ponencia presenta un ejercicio realizado con estudiantes de Práctica y Dirección de Obra (PDO), un curso de la carrera de Arquitectura de la FADU. Dicha ejercicio tuvo como objetivo que cada estudiante realice la reconstrucción del proceso desarrollado a lo largo del cursado de PDO. La consigna del trabajo proponía la realización de una síntesis gráfica en la que se debían identificar las claves, las dimensiones, los niveles, las fases, los actores y los sistemas que estructuran al proceso de materialización constructiva de una obra arquitectónica, a la vez que cada estudiante reflexionaba sobre su propio proceso de aprendizaje.

C10. El cuerpo, territorio de exploración y cuidado: Una mirada desde el diseño**Catalina Sierra Salazar, Sebastián Castaño Llano, Gustavo Adolfo Tobon Pereira** [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El cuerpo es un territorio creativo para el diseño, pero también un espacio de control social por resignificar. Se requiere un compromiso ético y político con el empoderamiento corporal, visibilizando problemáticas de salud y promoviendo la sustentabilidad, diversidad y derechos vinculados al cuerpo. El diseño consciente puede potenciar la vitalidad y libertad corporal más allá de estereotipos, mediante propuestas innovadoras como el *body positive* y *ecodiseño*.

COMISIÓN: P03 RECURSOS DIDÁCTICOS**Coordinador: Gastón Girod****Martes 16 de julio, 17:30-19:30 hs.****C11. Reflexiones desde el Taller de Manufactura DUOC UC. El concepto como propósito en el desarrollo de experiencias lumínicas y prototipado****Rubén Meléndez** [Chile]

El Taller de Diseño de Manufactura declara en su programa instruccional de asignatura que los estudiantes desarrollan habilidades procedimentales, actitudinales y conceptuales, siendo una de sus competencias la creatividad e innovación en el campo del diseño mediante el desarrollo de prototipos funcionales. A partir del enfoque pedagógico se exploró cómo el concepto, en su dimensión abstracta, constituye un eje articulador entre

la teoría y el desarrollo técnico asociado a la manufactura y el desarrollo funcional de piezas de diseño y de cómo estas tributan al “propósito de diseño” en términos de crear instancias que concilien la emoción reflexiva y funcionalidad. El presente trabajo explora el desarrollo de 5 “experiencias lumínicas” explorando la importancia del propósito, el concepto y materialidades “circunstanciales y contextuales” como fuente de innovación y búsqueda de soluciones significativas a desafíos disciplinares.

C12. Identidad y Colorimetría a través de la Ilustración Análoga

Angélica Rincón García [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

La ilustración se convierte en una herramienta para el planteamiento de propuestas de diseño. Cuando el elemento ilustrado viene acompañado de un sello personal, se convierte en un vehículo comunicador. Esto aunado al estudio de colorimetría, conlleva al análisis personalizado que determina lo que favorece o no a quien se diseña. Se propone el esquema de un juego para la enseñanza de colorimetría en moda.

COMISIÓN: P04 CURRÍCULA ACADÉMICA

Coordinador: Alejo García de la Cárcova
Miércoles 17 de julio, 10:00-12:00 hs.

C13. Hipermodernidad. Una crisis para el diseño

Karla Betancourth [Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador]

La hipermodernidad desafía el diseño y su enseñanza en un mundo de cambio acelerado y superficialidad. Bauman la describe como la modernidad centrada en la supervivencia más que en el progreso. Esto genera una cultura de consumo y hedonismo, redefiniendo valores tradicionales. Para afrontar estos desafíos, el diseño debe enfocarse en la ética, inclusión y sostenibilidad, mientras que la educación debe fomentar la sensibilidad, empatía y pensamiento crítico. Es crucial que el cuerpo docente se adapte a estas nuevas demandas para crear un futuro más prometedor y significativo.

C14. La Heurística del Diseño como impronta en las universidades de Cuenca-Ecuador

Giovanny Delgado [Universidad del Azuay - Ecuador]

En el año 2006 arranca la Maestría en Diseño en la Universidad del Azuay, Las bases filosóficas fueron dirigidas por la arquitecta Dora Giordano y encaminadas enteramente hacia la ideología del Pensamiento Complejo y operativizado en el diseño

a través de la Heurística del Diseño. Esto muestra cómo fue consolidándose, de manera potente, una nueva Tribu académica, (Becker, 2001), en la Universidad del Azuay bajo la ideología del Pensamiento Complejo, también nombrado Pensamiento Contemporáneo y que; además, por el capital simbólico de sus agentes, tendría una presencia con alta relevancia al momento de proponer la visión ideológica que atravesaría la planificación académica en la currícula. Giordano (2018) sobre la relación pensamiento-contemporaneidad sostiene que, en palabras de Santiago Kovadloff, filósofo argentino: todos quienes vivimos en este tiempo somos coetáneos; pero no necesariamente somos contemporáneos. Y en palabras textuales sostiene: “ser contemporáneo implica ejercer una actitud intelectual interactiva con la sintonía cultural de época; para nosotros, los latinoamericanos, significa comprender la problemática propia, formando parte de un proceso de transformaciones”. (p.58)

C15. Ensino do Design Inclusivo: desafios e estratégias

Franciele Forcelini [Universidade Federal de Santa Catarina - Brasil]

Esta apresentação aborda os desafios no ensino do Design Inclusivo em cursos de Design, propondo estratégias para superá-los. O Design Inclusivo visa criar produtos e serviços acessíveis a todos, considerando as necessidades dos usuários e eliminando barreiras de acesso. A palestra explora como integrar essa abordagem de forma mais eficaz nos currículos, preparando melhor os futuros profissionais.

C16. Megatendencias y diseño emocional: transformando la educación en diseño para un impacto social

Renata de Assunção Neves [PUC-Rio - Brasil]

Este artículo explora la integración de megatendencias globales en la educación de diseño, destacando cómo esta estrategia prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos contemporáneos. A través de un enfoque holístico que combina diseño emocional y tendencias como Individualización y Salud, el modelo propuesto fomenta la innovación y la responsabilidad social en futuros diseñadores, enfatizando la ética y la sostenibilidad.

C17. Potenciando aprendizajes: la relevancia de la educación experiencial en la enseñanza del diseño

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

Este ensayo analiza la integración de la extensión y la docencia en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, enfocándose en la incorporación curricular de la extensión en la Licenciatura en Diseño de la

Comunicación Visual. A través de un estudio de las Prácticas de Extensión de Educación Experiencial (PEEE), se examinan los beneficios y desafíos de esta integración para la formación académica y profesional de los estudiantes.

COMISIÓN: P05 APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

Coordinadora: María Bernardita Brancoli
Miércoles 17 de julio, 12:30-14:30 hs.

C18. Idea y Transmedia

Ethel Mir Caula, Claudia Espinosa, Estela Lopez [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) UdelAR Uruguay - Uruguay]

El presente documento comparte la experiencia de un curso opcional dictado por docentes del Departamento de Representación, del Instituto de Proyecto, de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, de la Universidad de la República. El curso llamado Idea y Transmedia ante el avance de los medios digitales para la representación y comunicación, entiende que la creación de un guion transmedia puede ser una experiencia enriquecedora y educativa para los estudiantes, ayudándoles a desarrollar habilidades creativas y comunicativas, a explorar nuevas formas de presentar sus diseños y a enriquecer su experiencia de aprendizaje en el campo de la arquitectura.

C19. Red universitaria de Pensamiento en Diseño de la Ciudad de Medellín

Diomer Alejandro Palacio Miranda, Paula Andrea Vargas Londoño [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

La red universitaria de pensamiento en diseño se define como una comunidad de instituciones de educación superior que comparten objetivos comunes relacionados con el desarrollo académico, empresarial, de extensión y proyección social, cultural, científica, investigativa y tecnológica en el campo del diseño. Esta red busca promover el intercambio de experiencias y conocimientos entre sus miembros, así como con la comunidad cercana interesada en participar en actividades relacionadas con el diseño.

C20. Oportunidades de innovación para adultos mayores: una experiencia educativa en diseño

Virginia Ramunno, Fausto Medola [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

El envejecimiento poblacional exige estrategias que promuevan medios para la independencia, participación social y calidad de vida. A pesar del avance en productos, todavía existen deman-

das para diseño en Gerontecnología. La formación profesional debe considerar esto como oportunidades de innovación. Este estudio relata una experiencia de enseñanza de ergonomía y diseño inclusivo basada en una colaboración entre instituciones de educación superior de Argentina y Brasil.

COMISIÓN: P06 NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES

Coordinadora: María Paula Gago
Jueves 18 de julio, 15:00-17:00 hs.

C21. Inteligencia Artificial para el Diseño de Actividades Educativas

Pablo Gaiazzi [Universidad Católica Argentina (UCA) - Argentina]

La integración de IA en el diseño de actividades educativas ha revolucionado la forma en que interactuamos con los estudiantes. Este enfoque innovador integra la IA como herramienta y como competencia necesaria tanto para el docente como para el alumno. En esta ponencia, se explora aplicaciones prácticas de la IA como metodología de aprendizaje, mediante actividades específicas, proporcionando un marco de aplicación mediante ejemplos concretos.

C22. Trayectos que habitamos

Diomer Alejandro Palacio Miranda [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

"Trayectos que habitamos" es una actividad académica que se realizó con los estudiantes de 6 semestre del programa profesional de Diseño Gráfico de las Institución Universitaria Pascual Bravo de la ciudad de Medellín. Este ejercicio tiene como objetivo recolectar información de la percepción de belleza de los barrios que habitan los estudiantes, por medio de responder a las preguntas: ¿Cuál es la palabra que utilizaría para representar la percepción de belleza del barrio en que habitan? y ¿Cuál es el medio de transporte más frecuente para desplazarse de su casa a la Institución Universitaria Pascual Bravo? Los resultados obtenidos se tomaron como insumo para realizar una serie de fotografías, que fueron clasificadas por dos fotógrafos profesionales externos, para tener un acercamiento más objetivo a los resultados; además se utilizó como escenario para la realización de dichas fotografías el Metro de la ciudad, por ser este el medio de mayor uso por los estudiantes para acceder a la Institución Educativa.

C23. Educomunicación: Claves para una enseñanza transformadora

Catalina Sierra Salazar, Juan Carlos Cardona Acosta [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Las pedagogías innovadoras que incorporan la educomunicación a través de tecnología y aprendizaje activo son claves para desarrollar habilidades esenciales en los estudiantes del siglo XXI. El uso de medios digitales y aprendizaje personalizado fomenta pensamiento crítico, creatividad y comunicación. Se debe capacitar a docentes en estrategias educomunicativas para implementar estos cambios, que, aunque desafiantes, son necesarios para una educación significativa.

COMISIÓN: P07 PEDAGOGÍA DE LA MODA

Coordinadora: Lorena Urcelay
Jueves 18 de julio, 10:00-12:00 hs.

C24. Procesos creativos potenciando el pensamiento de diseño

Lidia Esperanza Alvira Gomez [Corporación unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

El programa de Diseño de Modas de la CUN en su línea de creación realiza desde la asignatura de Taller Creativo II la investigación centrada en el usuario, a partir de la metodología los estudiantes emplean herramientas, como la observación en contexto, se hacen las actividades como empatizar, que es la primera visita al consumidor final que para este caso es un niño.

C25. Rol de la historia en la enseñanza de diseño de vestuario

Javiera Fernandez [Universidad Andrés Bello - Chile]

La enseñanza de la historia en la carrera de diseño de vestuario suele ser uno de los cursos que genera menor interés dentro de los estudiantes al tener un mayor carácter teórico, versus sus expectativas de crear. Esto nos da paso a diferentes desafíos para lograr un aprendizaje profundo en los alumnos, pero también la propia disciplina ofrece una serie de posibilidades que enriquecen la enseñanza del diseño de moda. El artículo busca ahondar en el rol que juega la historia en la enseñanza y formación de los futuros diseñadores y diseñadoras, y en estrategias metodológicas para lograrlo.

C26. Desenho de moda: criando outras formas de representações do corpo

Bruno Furtado, Adriana de Fátima Valente Bastos [Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil]

O objetivo deste estudo foi relatar a experiência docente a partir das 2ª e 3ª avaliações na disciplina "Desenho e criação de moda I" do Bacharelado em Moda pela UFJF, ao longo do 2º semestre de 2023, que contemplassem formas de corpos que rompem com o padrão do corpo masculino musculoso e do corpo feminino esbelto, comumente visto nos livros de desenho de moda.

C27. Sweet lingerie: un reto creativo

Jenny Rocio Hernández Florez [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - Colombia]

En el espacio académico del área de creación en el que se explora el mundo de la moda íntima y la ropa de playa, nace el reto creativo donde el estudiante se enfrenta a grandes desafíos al tener que buscar soluciones en un ambiente creativo en el que se implementan dinámicas disruptivas para no caer en la monotonía dando como resultado "Sweet Lingerie". Durante el proceso de investigación se construye propuestas enfocadas en usuarios diversos (cuerpos, con diversidad funcional, necesidades especiales), gustos y experiencias de un usuario de moda. El reto creativo es una experiencia desde el aula que le permite al estudiante generar un pensamiento rápido que impacte de una manera acertada pero diferente, debe desarrollarse en corto tiempo y los elementos a usar están fuera de su cotidianidad y comodidad.

C28. Revisión sistemática de la enseñanza de sostenibilidad en cursos de moda

Ana Reiter, Luciana Dornbusch Lopes, Lucas da Rosa, Icléia Silveira [VisioneSul - Brasil]

El problema de sostenibilidad en la industria de confección es alarmante y, para resolverlo, es fundamental una educación en moda que brinde el apoyo adecuado. Este artículo busca identificar el estado del conocimiento sobre la enseñanza de sostenibilidad en los cursos de moda, utilizando como método la Revisión Sistemática de Literatura, buscando también mapear qué contenidos se están enseñando, cómo ocurre esto y en qué tipos de cursos de moda se imparte, ofreciendo una visión general del tema y señalando formas probadas y validadas de ayudar a quienes pretenden incluir sostenibilidad en cursos de moda.

COMISIÓN: P08 METODOLOGÍAS DE DISEÑO

Coordinadora: Verónica Méndez**Jueves 18 de julio, 12:30-14:30 hs.****C29. Diseño Participativo: Estaciones de Carga de Vehículos Eléctricos Urbanas****Eduardo Bertiz** [Arq. Eduardo Bertiz - Uruguay]

El objetivo del Proyecto de Investigación inter y transdisciplinar, Diseño participativo: Proyecto de Estaciones de carga para vehículos eléctricos en Uruguay fue diseñar, mediante un proceso participativo que atendiese las miradas de los diferentes actores involucrados, estaciones de carga para automóviles eléctricos para ser implementadas en espacio público urbano del territorio nacional. Utilizando la metodología Design Thinking, estuvo pautado por una organización en 4 talleres participativos.

C30. La creatividad profesional en el campo del Diseño**Giovanny Delgado, Christian Sigcha** [Universidad del Azuay - Ecuador]

Esta ponencia presenta una reflexión interdisciplinar para la concepción de la creatividad en el campo del diseño desde una crítica teórica que lo refiera a una característica profesional en el campo disciplinar. Propone una mirada filosófica desde el trabajo de Pierre Bourdieu y su noción de habitus y tomando como partida las nociones de Heurística del Diseño y las entradas psicológicas propuestas por importantes autores, que dan referencias a las capacidades cerebrales para desarrollar estrategias creativas. La creatividad es un factor clave en la profesionalización del diseño, es la capacidad de tener, dar y ofrecer buenas ideas para resolver problemas. Encontramos en el pensamiento lateral el camino para definir cuatro especificidades claras que, en grandes líneas, definen el camino de la creatividad profesional: interpretación, flexibilidad, originalidad y experimentación.

C31. Design de Tecnologías Assistivas: projetos dedicados à inclusão de pessoas com deficiências**Anderson Horta** [Universidade do Estado de Minas Gerais - Escola de Design - Brasil]

É sabido que o Design, como área do conhecimento, tem grande impacto sobre a interação entre pessoas e objetos e isso inclui a percepção social dos produtos. A temática das Tecnologias Assistivas (TAs) abarca a carga estigmatizada de sentidos atribuídos a esses objetos, tornando-os, simultaneamente, indispensáveis auxílios e marcas de exclusão para aqueles que os utilizam. O presente texto apresenta formas de se pensar o

Design como atuante no campo das práticas de inclusão social, voltado à criação e desenvolvimento de TAs que facilitem as atividades cotidianas de seus portadores, mas que não reforcem os sentidos pejorativos do estigma social da deficiência e da menos valia. Para tanto, são apresentadas premissas projetuais e formas de trabalho por meio de exemplo de uma TA desenvolvida no Centro de Pesquisa Design e Representações Sociais (CDRS), pertencente ao Grupo de Pesquisa Design e Representações Sociais (DRS, da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (ED UEMG), demonstrando intervenções de Design voltadas para pessoas com deficiência física, propondo sua ressignificação.

C32. Tema-Concepto-Color (TCC)**Roberto Alexander Vargas Menjivar** [El Salvador]

El TCC (Tema-Concepto-Color) es una metodología del diseño que ayuda a encontrar una manera más estructurada y metódica de crear conceptos, seleccionar un tema y aplicar la paleta cromática adecuada para dicho tema. De esta manera, la aplicación de estos conocimientos en diferentes ramas del Diseño permite llegar a un resultado más óptimo y preciso.

C33. La permacultura como aporte filosófico y metodológico hacia un diseño para la sostenibilidad. Alternativa para entornos rurales sostenibles**Mayerly Rosa Villar Lozano** [Universidad Católica de Colombia - Colombia]

Se aborda el concepto de diseño para la sostenibilidad - D4S, como marco filosófico y metodológico, para la transformación de territorios en entornos rurales sostenibles. Desde las categorías Ecología Humana y Diseño de Interacciones se presenta como contribución a una teoría fundamentada para los programas académicos de la Facultad de Diseño de la Universidad Católica de Colombia, Maestría en Diseño Sostenible y Arquitectura.

COMISIÓN: P09 DISEÑO, INNOVACIÓN Y NUEVOS FORMATOS

Coordinadora: Verónica Méndez**Jueves 18 de julio 17:30-19:30 hs.****C34. La investigación para la creación. El diseño desde una perspectiva interdisciplinaria****Ana Cecilia Arroyo** [independiente - Argentina]

Para formar profesionales innovadores y creativos, es fundamental insertar en su formación una visión multidisciplinaria.

Son importantes aspectos vinculados a otras áreas de análisis que suelen quedar fuera de su rango de visión, los legales por ejemplo. ¿Que deberían investigar un diseñador antes de proyectar una idea?, que puede y que no. Esta visión desde varios ángulos son los que aseguran un trabajo profesional original y seguro.

C35. Escenarios de Inteligencia Artificial en la Educación de Diseño

Carlos Fiorentino [Mount Royal University - Canadá]

La inteligencia artificial está cambiando las herramientas y las formas de practicar y aprender diseño. Como consecuencia de esta transformación, es difícil establecer parámetros, estándares y métodos claros para evaluar trabajos desarrollados con la asistencia de AI. En esta ponencia, educadores de distintas partes del mundo, con realidades tecnológicas y educativas diferentes, investigan posibles escenarios del uso de AI por parte de estudiantes y docentes de diseño.

C36. Aplicaciones del Modelo de Comunicación IEAC para la Enseñanza del Diseño

Marcelo Henriques de Brito [IBMEC y también PROBATUS Consultoría - Brasil]

El objetivo es presentar el nuevo Modelo de Comunicación IEAC y sus aplicaciones. Dicho modelo, representa un desarrollo de modelos tradicionales de comunicación, ya que retrata explícitamente que el remitente es también un receptor de mensajes y que partes diferentes del mismo cuerpo humano envían y reciben mensajes.

C37. Gamificando futuros mediante el activismo: diseño de videojuegos como experimentación

Luana Inocêncio [Universidade Federal Fluminense - Brasil]

A partir del enfoque metodológico del diseño como storytelling (Lipton, 2020), se busca comprender el activismo a través del diseño de videojuegos como dispositivo simbólico y material para reinterpretar nociones de representatividad, decolonialidad e igualdad social. Convocando la experimentación creativa para la innovación técnica, se utilizaron como procedimientos metodológicos: revisión bibliográfica enfocada en juegos, diseño y género; análisis de casos y referencias; prototipación de juegos en clases de diseño.

C38. Anticipación sonora y montaje audiovisual

Fabián Esteban Luna [UNTref - Argentina]

La anticipación sonora, conocida también como overlapping, constituye una de las estrategias audiovisuales que contribuyen al raccord en el cine. Su propósito radica en permitirnos visua-

lizar una escena mientras escuchamos los sonidos asociados a la siguiente. Este recurso ofrece ventajas significativas para la narrativa cinematográfica, ya que ayuda a ocultar el montaje al anticipar el sonido de la siguiente escena. De esta manera, se busca expandir las posibilidades de combinación entre imágenes y sonidos que cada audiovisual nos ofrece la oportunidad de diseñar.

C39. Desafíos éticos del uso de la inteligencia artificial en la escritura académica universitaria

Verónica Méndez [Universidad de Palermo - Argentina]

La creciente adopción de herramientas de inteligencia artificial (IA) en el ámbito educativo, como asistentes de escritura y generadores de texto, plantea importantes desafíos éticos y a la vez, brindan nuevas oportunidades de reflexión e innovación pedagógica. Este ensayo examina los principales retos que surgen al integrar la IA en la escritura académica a nivel universitario, con un enfoque en la preservación de la integridad académica, la equidad y la autonomía estudiantil.

COMISIÓN: P10 DISEÑO PARA LA EDUCACIÓN

Coordinadora: María Bernardita Brancoli

Miércoles 17 de julio, 15:00-17:00 hs.

C40. Diseño en 3D: herramienta innovadora para mejorar la experiencia educativa

Evelyn Cabrera, Diana Chimbo, Erick Eduardo Quizhpi Gualpa [Ecuador]

Se presentan los avances en el diseño de elementos en 3D como herramienta innovadora para la educación universitaria. Se exponen ejemplos de su utilidad en otras universidades, seguidos por la experiencia en diseño tridimensional de órganos humanos en los softwares Blender y Unity.

C41. Tejiendo espacios para la experiencia humana.

La Universidad de Educación Creativa

Tania Rodríguez Esteves [Fundación Universidad de Educación Creativa - Venezuela]

Se describe el desarrollo de la Universidad de Educación Creativa a partir del propósito de su equipo fundador, la contextualización prospectiva, la formulación del proyecto pedagógico, de la filosofía institucional y el análisis comparativo de buenas prácticas para construir una universidad humanista inspirada en el hombre de Vitruvio, concebida como comunidad de aprendizaje, integrando procesos misionales en tres facultades: arte y diseño, comunicación y gestión.

COMISIÓN: P11 INVESTIGACIÓN ACADÉMICA**Coordinador: Alejo García de la Cárcova****Jueves 18 de julio, 12:30-14:30 hs.****C42. Diversidade e inclusão: um olhar sobre a importância do discurso nas comunicações de marca****Silvia Barbosa, Gustavo Monteiro** [Centro Universitário UNA - Brasil]

O presente artigo aborda a relação entre marcas e diversidade, a partir de uma análise sobre o discurso das organizações. Nele, propõe-se a discussão de como as marcas são mais do que representações visuais de produtos ou serviços, mas também o reflexo de missões, valores e propósitos. Busca-se trabalhar a importância da imagem, reputação e identidade na construção de uma narrativa coerente e consistente. Abordamos, ainda, como o discurso estruturado pode ser fundamental para a comunicação das organizações em temas relevantes como diversidade e inclusão, criando relações significativas com impacto direto e transformador em suas marcas.

C43. Comunicación multimodal: caso Sri Lanka**Jaime Ricardo Cortés Quintero** [Colombia]

Del entrecruzamiento del arte y diseño emergen cambios paulatinos. La observación de sus orígenes, el proceder de sus exponentes y disciplinas adyacentes que intervienen e interactúan al interior de los mismos, forman tradición; con un canal expresivo, que ha dado un punto de giro de 180°, interpelando hoy a públicos multimodalmente. ¿El artista-diseñador está en un lugar de la mancha del cual no quiere acordarse?

C44. Diseño Industrial: entre práctica discursiva y orden del archivo**Julio Mazzilli** [Escuela Universitaria Centro de Diseño - Universidad de la República - Uruguay]

El diseño industrial puede ser interpretado como una práctica discursiva institucionalizada que permite citar, transformar y reescribir enunciados en el orden del archivo, lugar donde los discursos interpelan al sujeto o instancia productora. Los diseñadores, entendidos como sujetos que trabajan en el orden del archivo, interpretan las reglas que caracterizan estos discursos, conformando un "campo discursivo" que está sometido a reglas de formación históricamente determinadas.

C45. Evolución socio proyectual de espacios comunes en la vivienda social**Marilina Romero** [Instituto de Vivienda de la Ciudad - Argentina]

La investigación propone el análisis evolutivo, morfológico y proyectual del paisaje en los espacios comunes de los conjuntos de vivienda social de alta densidad, considerando el componente social y cultural como modificador del espacio. Se parte de entender el paisaje como resultado de la interacción de distintos componentes tangibles e intangibles y su relación con el usuario.

COMISIÓN: P12 INVESTIGACIÓN EN DISEÑO**Coordinadora: Vanesa Martello****Miércoles 17 de julio, 15:00-17:00 hs.****C46. Investigación narrativa sobre la enseñanza del diseño de comunicaciones visuales****Isabel Molinas** [Universidad Nacional del Litoral - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

En el marco de la creciente importancia de la investigación narrativa en diferentes áreas del currículo en Argentina y países de la región (Suárez et al. 2021), se aborda la indagación etnográfica y la documentación narrativa sobre la enseñanza del Diseño de experiencias en el campo de la Comunicación Visual. La propuesta incluye el análisis y conceptualización sobre la proyectualidad en las cátedras de DCV.

C47. La Centralidad del Marco Teórico: Transitando de Conceptos a Indicadores Empíricos en el Estudio de la Movilidad Urbana con Perspectiva de Género**Vanesa Martello** [Universidad de Palermo - Argentina]

Este artículo examina la importancia del marco teórico en la investigación de diseño enfatizando la transición de conceptos abstractos a variables empíricamente medibles. A través de un estudio de caso sobre movilidad urbana y género en Buenos Aires se ilustra cómo los conceptos teóricos pueden transformarse en indicadores observables facilitando una investigación rigurosa y relevante. Además, se destaca la necesidad de un enfoque de género en la planificación del transporte para abordar las barreras específicas que enfrentan las mujeres, promoviendo así la equidad en el espacio urbano y mejorando la accesibilidad y conectividad del transporte público.

C48. ¿Semiología de la Imagen o Semiótica visual? Análisis de la imagen ilustrada

Diana Moreno Reyes [Universidad de Belgrano - Colombia]

Uno de los campos más conocidos en la comunicación por medio de imágenes es la ilustración gráfica, quizá una de las formas más utilizadas y eficaces para configurar la concepción de mundo que tenemos, acceder a la información y al conocimiento. La imagen ilustrada, tradicionalmente, ha estado asociada al factor icónico, un dibujo, pintura, estampa o grabado que ilumina, adorna o documenta un texto, sin embargo, la definición de ilustración se ha diversificado, ha sido discutida y reconsiderada por algunos autores que han reflexionado acerca de la práctica. Desde finales de siglo XX, aportes de diseñadores, artistas gráficos e ilustradores, así como de reconocidos autores teóricos interesados en el campo de la imagen, el análisis de medios, la semiótica y retórica visual, han llevado a la imagen a un lugar de protagonismo. El objetivo de reflexionar sobre formas alternativas de investigar, acceder y producir conocimiento visual, es acercarnos a las teorías planteadas por el padre de la semiótica, que contempla el conocimiento a partir de signos y las teorías posteriores derivadas de ellas, para el análisis, la producción y circulación de las imágenes y del sentido.

C49. Serendipia en el Diseño

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

El presente trabajo tiene como objetivo explorar en profundidad el concepto de serendipia en el diseño y resaltar su importancia crucial en este campo.

**COMISIÓN: P13 INVESTIGACIÓN:
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA**

Coordinadora: Lorena Urcelay
Jueves 18 de julio, 17:30-19:30 hs.

C50. Transalfabetización: un enfoque pedagógico para estudiantes de diseño gráfico

Diego Alejandro Agudelo [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Este estudio resalta la transalfabetización, combinando la alfabetización por competencias y las narrativas transmedia como clave para la innovación en la enseñanza universitaria en el área de diseño gráfico. Se enfoca en cómo mejorar las habilidades pedagógicas de docentes y las habilidades mediáticas en los estudiantes, promoviendo una educación más interactiva y contextualizada, facilitando un ciclo dinámico de apropiación del conocimiento entre los aprendices.

C51. O Design nos processos de divulgação científica e ensino aprendizagem: o Projeto Prociência Ânima

Delcio Julião Emar de Almeida, Nathaly Vitória Almeida Santos, Elton Fagner Maia Silveira, Danielle Omelas Amorim [Centro Universitário de Belo Horizonte - UNIBH - Brasil]

O presente trabalho apresenta a pesquisa a respeito das estratégias de divulgação científica e ensino e aprendizagem mediados pelo design, a partir de atividade de iniciação científica. A proposta se direcionou a avaliação do macroambiente do ensino de ciências a partir da percepção dos professores quanto aos temas inclusão de pessoas com necessidades especiais de aprendizagem, recursos digitais e espaços não formais de educação.

C52. Dos novelas gráficas sobre la enseñanza en Arquitectura y Diseño

Alejandro Folga [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay]

Este trabajo parte de una tesis doctoral en curso en la que se investiga sobre el uso discursivo del cómic en la disciplina arquitectónica. En la ponencia se realiza un análisis comparativo de dos novelas gráficas que tratan sobre la enseñanza de la Arquitectura y el Diseño: Asterios Polyp (David Mazzucchelli, 2009) y Bauhaus (Valentina Grande y Sergio Varbella, 2022). En la primera, esta temática se expone mediante una ficción en la que su personaje central es arquitecto y docente en una universidad norteamericana; mientras que la segunda cuenta la historia de varios profesores de la emblemática escuela Bauhaus.

C53. En contexto: transformando proyectos académicos en iniciativas de alto impacto

Omar Darío Lopera Quriós [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Plataforma para el tránsito de los proyectos integradores de aula de la Institución Universitaria Pascual Bravo como metodología de acompañamiento a los estudiantes en su vida investigativa, académica o laboral.

C54. Fotografía y desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales

Renato Meza Carbajal [Programa Nacional Cuna Más - Perú]

Partiendo de una revisión de bibliografía especializada, con arraigo en la psicología educacional y en la teoría cognitiva del aprendizaje, se plantea fundamentar una propuesta dialéctica en torno a la práctica de la fotografía y sus aportes al proceso de enseñanza- aprendizaje a través del desarrollo de las habilidades cognitivas y socioemocionales en estudiantes universitarios.

COMISIÓN: P14 ESTUDIOS ARTÍSTICOS**Coordinadora: Serena Dradi****Miércoles 17 de julio, 17:30-19:30 hs.****C55. Arte y Performance como Proceso Creativo ¿Qué es la Identidad Artística?****Valeria Giovannetti** [Argentina]

El objetivo de esta investigación es experimentar, mediante una Performance que incluye diversos ejercicios, cómo descubrir un Proceso Creativo propio en el cual se visualice el ADN del artista, plasmando su Identidad Creativa en cada diseño, fotografía, indumentaria y demás creaciones.

C56. Impresiones híbridas, procesos de revelado fotográfico con pigmentos naturales**Andrea Daniela Larrea Solorzano** [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

El presente proyecto propicia el desarrollo de prácticas manuales y tradicionales, dentro de los campos del revelado fotográfico y los sistemas de impresión, aplicando técnicas alternativas, ante el uso, cada vez más recurrente, de los softwares de inteligencia artificial. En este marco se da cuenta de los resultados del uso de la clorotipia, la antotipia y el revelado con tierras, con plantas nativas y pigmentos naturales de la provincia de Tungurahua.

C57. Los trazos simbólicos de Félix Toranzos**Alban Martínez Gueyraud** [Carrera de Arquitectura, Universidad Columbia del Paraguay - Paraguay]

La Galería Matices (Asunción) presentó, durante junio de 2023, la exposición del artista paraguayo Félix Toranzos titulada La línea que sostiene el vacío, curada por el autor de esta ponencia. Se trata de un conjunto de obras recientes agrupadas en cuatro colecciones: dibujos; pinturas; impresiones digitales intervenidas; y piezas objetuales. En esta conferencia se presentarán algunas consideraciones en torno a la muestra. La línea de Toranzos es la que, alrededor de sus pensamientos, hace posible que fondo y figura acaben entrelazándose en un vínculo signado por la incertidumbre y asistido por el vacío en su condición más flexible e íntegra.

C58. La performance, un arte a la moda. El desfile performático de Alexander McQueen**Mariángel Recuna** [Argentina]

Los desfiles performáticos son aquellos que se corren radical-

mente del estándar de desfile tradicional, que toman del arte contemporáneo, estrategias presentes en los discursos a partir del concepto clave de hibridación y de carácter autorreferencial. El siguiente ensayo propone analizar la performatividad del desfile del diseñador Alexander McQueen (1969-2010). Se trabajará a partir de tres de sus desfiles: #13 primavera verano (1999); Voss primavera-verano (2001); Deliverance colección primavera-verano (2004).

COMISIÓN: P15 LENGUAJES VISUALES**Coordinadora: Verónica Méndez****Miércoles 17 de julio, 12:30-14:30 hs.****C59. Alfabetización visual en la obra de Raymond Colle Jaime Ramírez Cotal** [Universidad Diego Portales - Chile]

En el mundo contemporáneo, la imagen prevalece en la comunicación cotidiana, subrayando la urgencia de la alfabetización visual. Este estudio revisita la publicación "Iniciación al lenguaje de la Imagen" (1993) del autor chileno Raymond Colle, resaltando su relevancia -30 años después- en la era digital actual. Categorizando ideas de destacados autores como Barthes, Moles y Dondis, el análisis aborda conceptos como pensamiento visual y estructura del lenguaje icónico, ilustrados con ejemplos de la cultura visual reciente. Su propósito es brindar un marco conceptual a las nuevas generaciones de comunicadores visuales, incentivando la reflexión sobre la complejidad de las imágenes.

C60. ¿Se desvanece la verdad?: el impacto de la tecnología digital en el fotoperiodismo peruano**Verónica Salem** [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

Con la llegada de la tecnología digital al fotoperiodismo se ha discutido mucho sobre la pérdida de veracidad de la imagen digital. La ausencia de un negativo físico, la proliferación de herramientas de retoque, así como las consecuencias de la urgencia por poner imágenes en circulación ha hecho que muchos hayan pronosticado la muerte del fotoperiodismo. Producto de una investigación doctoral que toma como caso esta transición tecnológica en el diario peruano El Comercio hacemos una aproximación a esa discusión desde las voces de 23 fotoperiodistas (obtenidas a través de entrevistas semiestructuradas) que vivieron esta transición tecnológica en el cambio de siglo.

C61. Las siete reencarnaciones de El eterno. Una historia gráfica**Martín Valenzuela, Eduardo Pablo Giordanino** [PQ Agency - Argentina]

En esta investigación observaremos diferentes dimensiones formales de las ediciones de *El eternauta* a través de un análisis sobre casos representativos en varios períodos diferenciados. Estos, se articulan a través de las reediciones de la obra en múltiples editoriales y se anclan en diversos cortes temporales. Entre las dimensiones observadas se encuentran: editores, materialidad, paratextos, contexto histórico, originales de autor y público lector.

C62. Los juegos del hambre y la hegemonía del capitolio. Análisis del discurso filmico

Camila Vazquez, Andrés Laguna-Tapia [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

El artículo analiza la dinámica socioeconómica y política en la distopía de *Panem*, representada en la película "Los Juegos del Hambre", dirigida por Gary Ross. En un futuro distópico, la sociedad está dividida en el opulento Capitolio y los empobrecidos distritos, sometidos a su dominio. A través de estrategias retóricas y narrativas, el Capitolio perpetúa la desigualdad socioeconómica y el miedo entre la población. Se examinan elementos como la opulencia del Capitolio, la brutalidad de los Juegos del Hambre y la falsa benevolencia del gobierno, que oculta su verdadera naturaleza autoritaria. Desde una perspectiva marxista, se analizan las relaciones de clase, la explotación económica y la alienación social presentes en la película. Además, se emplean conceptos de la semiótica de Umberto Eco para entender cómo la vestimenta, las edificaciones y otros signos reflejan y perpetúan la hegemonía del Capitolio sobre los distritos. A través de un enfoque crítico, se demuestra cómo el discurso hegemónico del Capitolio funciona como una herramienta de control social, legitimando su dominio y reprimiendo cualquier intento de resistencia por parte de los distritos.

C63. El documental audiovisual como medio de investigación social y herramienta de diseño

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

El documental audiovisual es un producto que facilita la investigación en diferentes campos, desde las ciencias sociales hasta las naturales. Este medio permite explorar y presentar información de manera visual y narrativa, dirigida a públicos objetivos amplios, abordando temas complejos de una manera accesible y atractiva. Por el contexto institucional en relación con la enseñanza del diseño, la comunicación fundamento disciplinar del Programa, se articula en el proceso de producción audiovisual con el diseño presente en todas sus etapas, con el propósito de aportar a la resolución de diferentes problemáticas, normalmente de carácter social, y en esta dinámica, es desde el

quinto semestre que se plantea la producción de un documental audiovisual desde hace más de cinco años, bajo la dirección de la docente tutora, propuesta que facilita la investigación en el programa Técnico Profesional en Producción de Audio y Video de la Fundación Academia de Dibujo Profesional (Fadp) de Cali, Colombia.

COMISIÓN: P16 DISEÑO Y CULTURA

Coordinadora: Andrea Pontoriero
Jueves 18 de julio, 15:00-17:00 hs.

C64. Memorias de Pared, 40 años diseñando para las personas

Aurora Berlanga, Carlos Palleiro [Universidad Iberoamericana Puebla - México]

Con la celebración de los 40 años de la carrera de Diseño Gráfico de la IBERO Puebla, recuperamos el ejercicio *Memorias de Pared*, que formó parte del taller de cartel del diseñador uruguayo Carlos Palleiro. Los carteles son producto de la mística pedagógica, creatividad y gestión académico curricular, logrando el potencial de muchas generaciones de estudiantes.

C65. Narrativas vecinales. Una propuesta para reconstruir lo vivido

Paula Bermudez, Luisa Fernanda Zapata Arango [Universidad de Caldas - Colombia]

La construcción de memoria es un proceso que se genera a partir de recuerdos individuales, puestos en común y acordados desde lo colectivo, rememorando y poniendo en valor las vivencias de una comunidad, en conjunto con el espacio tiempo en donde dichas experiencias fueron vivenciadas. Según Halbwachs (1968), cuando se entrecruzan diversas memorias individuales y se llega a un acuerdo del pasado común, se puede hablar de memorias colectivas. Narrativas vecinales, es un proyecto de aula que ha buscado poner en diálogo a la comunidad de un barrio de la ciudad de Manizales, Colombia con profesores e integrantes del laboratorio MediaLab de la Universidad de Caldas; en una apuesta por indagar en la memoria colectiva del barrio a través de los relatos insertos en las prácticas cotidianas y las memorias social, urbana, ambiental y prácticas que son resultado de las formas de habitar y hacer barrio de manera individual y colectivamente.

C66. De la herencia histórica incaica a la palabra diseñada

Isabel Hidalgo, Regina Davila, Andrea del Carmen de la Cruz Vergara [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La exhibición "Los Incas: Más allá de un imperio" del Museo de Arte de Lima, en colaboración con el curso de tipografía de la Universidad Católica del Perú, explora la historia incaica desde sus orígenes hasta la formación del Tahuantinsuyo. "La palabra diseñada" es un proyecto de Letterings y Alfabetos que contextualiza gráficamente la cultura inca, en propuestas tipográficas contemporáneas, invitando al espectador a revalorizarla.

C67. Moda-memoria: reconstrucción histórica a través del vestuario en el aula

Mateo Esteban Jimenez Molina [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

En el Diseño de Modas la reconstrucción de la memoria histórica a través del vestuario emerge como un tema de interés en el aula. Este proceso va más allá de la creación de prendas, implica el rescate y reinterpretación de épocas pasadas, una conexión con la identidad cultural y social, que se convierte en una herramienta poderosa de aprendizaje.

C68. Explorando la Identidad Visual: Diseño Gráfico Inspirado en la Cultura Ecuatoriana

Katherine Naranjo, Fernanda Sánchez [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

Los proyectos titulados "Un Diccionario Visual del Vocablo Popular Ecuatoriano" y "Ecuadorianísimo" proponen una reflexión sobre la identidad ecuatoriana con el objetivo de incorporarla en propuestas de composición de imagen y composición tipográfica. Estos proyectos buscan transmitir la historia, tradición, jerga y orgullo de Ecuador desde la perspectiva de estudiantes de segundo ciclo que están iniciando sus estudios en el área del diseño gráfico. Esta propuesta permitió a los estudiantes explorar la intersección entre cultura y diseño, fomentando así el interés por la identidad nacional y generando como resultado productos gráficos que reflejan dicha identidad.

COMISIÓN: P17 IDENTIDADES CULTURALES

Coordinador: Alejo García de la Cárcova
Miércoles 17 de julio, 12:30-14:30 hs.

C69. Sistemas vestimentarios de la Chola pinganilla: representaciones desde la literatura, las narrativas visuales y el diseño

Taíña Escobar [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

El traje regional de Ecuador denota la vacancia investigativa del presente trabajo, pues han sido escasamente tratado desde la disciplina del diseño. En 1850, Ernest Chartón identificaba a una mujer mestiza, personaje popular de la capital ecuatoriana: la bolsicona. Los curiosos tipos humanos que se veían en los mercados, entre ellos, menciona a las «bolsiconas» y a los «pinganillas» con atuendos elegantes pero descalzos, así como a las «llapangas» y las «cholas pinganillas». En este contexto, dirigimos nuestra atención hacia la chola pinganilla, una mujer quiteña que desempeñaba un papel significativo y exhibía una serie de representaciones. Desde esta perspectiva, el esclarecimiento de los imaginarios vestimentarios permite revivir la memoria patrimonial implícita en uno de sus elementos: el vestido.

C70. Artesanía, moda y paz en Urabá Colombia

Alejandro Gil [Institución Universitaria Salazar y Herrera - Colombia]

Este proyecto busca analizar la comunidad de una feria artesanal en Urabá Colombia y reconocer, mediante sus labores manuales y comportamientos, elementos identitarios que convergen allí. Buscando comprender cómo se ha conformado el tejido social para proponer relaciones entre moda, consumo, comercio justo y paz.

C71. Publicidad, estética chicha e identidad peruana

Edward Venero [Pontificia universidad católica del Perú - Perú]

La publicidad y la expresión enfática de la identidad peruana son dos líneas de acción de las comunicaciones que se encuentran en muchas de las propuestas actuales. El diseño gráfico asume conscientemente los valores de la expresión social y cultural de uno mismo y de su comunidad, participando activamente en la dinámica de la identidad peruana.

COMISIÓN: P18 PATRIMONIO CULTURAL

Coordinadora: María Bernardita Brancoli
Miércoles 17 de julio, 17:30-19:30 hs.

C72. Narrativas Textiles y Patrimonio Identitario, diseñando el Museo de la Indumentaria y Textiles del Perú
Edith Tuerconza Maguina [Fashion Artist - Perú]

El artículo destaca la importancia del conocimiento y reivindicación de los tejidos tradicionales, su rol tutelar en la comprensión de la sabiduría ancestral propias de las vestimentas, puesto que, no solo son expresiones artísticas, sino también registros vivos del legado y saberes de una determinada comunidad. Se hace un análisis crítico en algunos aspectos centrales de la realidad del resguardo indumentario, mencionando la intención formativa para la investigación, pero sobre todo en el ejercicio actual del diseño. De manera que el primer Museo de la Indumentaria y Textiles del Perú, busca destacar las narrativas para salvaguardar la identidad cultural peruana.

C73. Imagen y sonido. Identidades patrimoniales visuales y sonoras del Barrio Yungay
María Bernardita Brancoli [Universidad Finis Terrae - Chile]

El proyecto procura ser un aporte a la valoración del sonido inserto en un paisaje urbano. Recopilar sonidos, indagar en su historia y reconocer sus valores nos ayuda a comprender la percepción del lugar. El sonido se vincula directamente a la percepción y la calidad de vida de un lugar. Nuestro afán en este proyecto es aportar a través de un acercamiento disciplinar a la comprensión del espacio público a través de la visualización gráfica de los sonidos.

C74. Innovar el pasado patrimonial del Perú antiguo: diseño gráfico y merchandising para el museo arqueológico Josefina Ramos de Cox
Claudia Catherine Valenzuela Suárez, Isabel Hidalgo Valencia [Pontificia Universidad Católica Del Perú - Perú]

El curso electivo de Técnicas Digitales de Diseño para la Estampación textil de la PUCP trabajó un proyecto de diseño con el Museo de Arqueología Josefina Ramos De Cox (MAJRC) en los semestres 2023-1 y 2023-2. El objetivo fue acercar el patrimonio nacional que alberga el museo al imaginario de los estudiantes, además de enriquecer la experiencia educativa y promover la investigación desde el diseño. La colaboración pretendió brindar al museo una mayor difusión, audiencia estudiantil y revitalizar la conexión con la cultura peruana.

COMISIÓN: P19 DISEÑO, MEDIO AMBIENTE Y ECOLOGÍA

Coordinadora: Pamela Márquez
Jueves 18 de julio, 17:30-19:30 hs.

C75. Proyecto de Investigación - Creación RETORNO. Acción por el clima
Paula Andrea Correa Montano, William Ospina Toro [Universidad de Caldas - Colombia]

En el año 2022 surge RETORNO, un proyecto de investigación-creación de la convocatoria conjunta entre la Facultad de Artes y Humanidades y la Vicerrectoría de Investigaciones y Postgrados de la Universidad de Caldas en Manizales, Colombia. Este proyecto, inspirado por los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible), se enfoca en el objetivo número trece: "Acción por el clima". Desde esta premisa, nace la propuesta performática que a través del cruce de lenguajes teje significados en torno a la conservación y protección del medio ambiente. Fotográfica, video, danza y música se unen en esta propuesta, buscando sumergir al espectador en un espacio donde los elementos naturales adoptan roles tanto constructivos como destructivos. La puesta en escena invita a contemplar un regreso al equilibrio, donde el ser humano y la naturaleza se reconcilian.

C76. Moda SOSTenible, un reto para las Mipymes en Colombia
Nayiver Gil Romero [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

Partiendo de la premisa que la Industria de la moda es la segunda más contaminante del planeta, pero también la más deseada y explotada, se puede evidenciar que los creadores de moda tienen sobre sus hombros la ardua tarea de nivelar esa ambivalencia generada por el consumismo, aplicando prácticas de sostenibilidad en el desarrollo de sus proyectos creativos y emprendimientos, buscando la circularidad.

C77. Transformación de residuos plásticos en nuevos productos de equipamiento y merchandising
Marcelo Leslabay Martínez [Universidad de Deusto - España]

El objetivo de esta propuesta es compartir la experiencia de diseñar, fabricar e instalar una trituradora de los residuos plásticos que se generan en la Universidad de Deusto (Bilbao, España) para transformarlos luego, mediante una prensa, en planchas compactas. Este proceso se realiza en workshops desarrollados en el Deusto FabLab, donde los estudiantes experimentan todo el proceso de reciclar residuos plásticos y transformarlos en nueva materia prima, para después diseñar

y producir equipamiento y merchandising para la propia universidad.

C78. Metodología académica para desarrollo de proyectos en Áreas Silvestres Protegidas

Antonieta López, Simón Gallardo, Juan Gili [Universidad Diego Portales - Chile]

El proyecto académico RE[OB]SERVA, desarrollado en la Universidad Diego Portales (UDP) en Santiago de Chile, surge como respuesta a la escasez de recursos destinados a la conservación de Áreas Protegidas. Su objetivo es contribuir a la conservación ambiental mediante una colaboración con entidades públicas y privadas, situando a la academia como articulador de proyectos. Se estructura bajo una metodología de Aprendizaje Basada en Proyectos, que ha sido iterada por más de 10 años. Al concluir, se reconocen los logros y las limitaciones del enfoque, abordando los desafíos que conlleva el trabajo académico en vinculación con el medio.

COMISIÓN: P20 DISEÑO RESPONSABLE

Coordinadora: María Bernardita Brancoli

Martes 16 de julio, 17:30-19:30 hs.

C79. Líderes en sostenibilidad. Prefectura de Manabí - Ecuador

Marcelo Alcivar [Prefectura de Manabí - Ecuador]

La iniciativa "Embajadores 2030" surge en Manabí-Ecuador para formar líderes en sostenibilidad. Busca empoderar a ciudadanos para construir un futuro resiliente, próspero y equitativo. Este proyecto innovador se ve impulsado por el reconocimiento de Manabí como territorio Local 4 Action por parte de Ciudades y Gobiernos Locales Unidos (UCLG). Local 4 Action posiciona a Manabí a la vanguardia de la acción climática y el desarrollo sostenible a nivel global.

C80. Feria Circular de Abastecimiento Urbano

Estela Erbit, Nora Beatriz Lifschitz [ACCTUAR - Argentina]

Se exploran las innovaciones en el packaging alimentario, su impacto en la imagen del producto, el transporte, la conservación y cómo fomentar opciones sostenibles sin aumentar costos. Basado en el "Prototipo de Feria Circular de Abastecimiento Urbano" y los principios de la Economía Circular, se analizan materiales tradicionales como vidrio, cartón y plástico, así como opciones innovadoras como las fibras vegetales. Se destacan ejemplos de empresas que han reducido su impacto ambiental

con embalajes sostenibles, mostrando cómo organizaciones de todos los tamaños pueden implementar soluciones que ahorren recursos y promuevan la sostenibilidad, integrando los principios de la Economía Circular y la Economía Naranja.

C81. Ética no Design de Interação e Experiência do Usuário: uma revisão bibliográfica sistemática

Dafne Miranda [Brasil]

Como conduzir as práticas de design numa perspectiva ética? Diante da falta de respostas claras, surge o problema desta pesquisa. Com o objetivo de sintetizar a relação entre ética e IxD e UX, foi feita uma Revisão Sistemática. Observa-se que a discussão é recente, interdisciplinar, sem participação expressiva do campo do Design, e concentrada no norte global. Ressalta-se a importância do avanço no tema no campo do Design.

C82. (Re) significando trajes de cena protagonizados por Rita Lee: práticas de upcycling em design no carnaval

Ana Beatriz Pereira de Andrade, Gabriel Clementino, Isabella Maciel, Marina Ribeiro de Andrade, Adriana Yumi Sato Duarte [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

A pesquisa faz parte do Projeto de Extensão Universitária Labsol (Laboratório de Design Solidário, vinculado ao Departamento de Design da Universidade Estadual Paulista. Em 2024, tem sido realizadas oficinas voltadas para o Carnaval do Bloco Estrela do Samba de Tibirigá. Considerando o tema Me cansei de lero lero, eu quero mais saúde, Rita Lee protagoniza as ações. Foi efetivado convênio com a Faculdade de Medicina de Botucatu, pioneira em práticas de prevenção no país. Coloca-se em cena alguns processos e resultados preliminares.

C83. Escuela de formación docente MUDUS

Oscar Arturo Rodríguez Venegas [Corporación Unificada Nacional CUN. - Colombia]

El programa de Diseño de Modas de la CUN presenta la Escuela Modus como un modelo de Responsabilidad social, con el que se mejoran las condiciones de vida de las comunidades en condiciones de vulnerabilidad, mientras sus estudiantes realizan las prácticas de ciclo propedéutico compartiendo sus saberes con ellos, esto dinamiza las interacciones entre la academia, el componente humano y la formación empresarial.

COMISIÓN: P21 MERCADO Y GESTIÓN DEL DISEÑO

Coordinador: Gastón Girod
Martes 16 de julio, 17:30-19:30 hs.

C84. Industry-Oriented Learning: Desarrollo de competencias profesionales específicas para la Gestión del Diseño

Amparo Alvarez Meythaler [Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador]

Este estudio muestra un proceso experimental que demuestra cómo una vinculación más específica y en el marco del rigor académico, fortalece y muestra otra perspectiva del Industry-Oriented Learning, además desarrolla habilidades profesionales específicas de la Gestión del Diseño en estudiantes de la Carrera de Diseño de Productos.

C85. Vos vendedor o Vos Diseñador: ¿Quién debería vender tus servicios?

Ezequiel Apfelbaum [2infinity - Argentina]

El objetivo es demostrar que no es necesario adoptar el estereotipo del vendedor sino que el perfil que maximiza la probabilidad de éxito es simplemente una versión del diseñador (experto) armado con algunos frameworks de venta y la mentalidad correcta.

C86. El personal branding en la industria de la moda colombiana

Zayra Yuliana Arias Paez [Corporación Unificada de Educación Superior - CUN - Colombia]

El Personal Brand de los fundadores, dueños, diseñadores y o directores creativos se ha visto ligado al posicionamiento de las marcas en la industria de la moda. En el caso del tipo de comercialización de prendas de vestir, su posicionamiento se liga a un estatus y prestigio, sus estrategias trascienden de algo banal a algo real como el renombre y el prestigio detrás de la marca.

C87. Diseños, metodología y emprendimiento

Talia Benzaquen, Flavio René Giarratana Narvaez [Universidad Nacional del Litoral- Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

En las últimas décadas, la cultura emprendedora se ha consolidado globalmente como herramienta clave para el crecimiento económico. Los expertos señalan un cambio hacia el capitalismo emprendedor donde el Estado reconoce la necesidad de

apoyarlos. Desde las disciplinas del diseño, las metodologías en base al pensamiento proyectual ofrecen un papel esencial para el desarrollo estratégico de estas startups, en tanto que, pueden aportar conocimientos sobre los procesos creativos, productivos, de gestión y de innovación.

C88. Diseño de personajes en la enseñanza a emprendedores: el caso de María Lasana

Consuelo Cano, Marlene Michele Bustamante Carvalho, Luis Miguel Hadzich [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

El estudio investiga cómo el diseño de personajes, representado por María Lasana, influye en la educación empresarial a través de un NOOC. Se examina cómo la narrativa de María, una emprendedora aparente, mejora la comprensión y adopción de estrategias empresariales entre los emprendedores, fomentando su participación y motivación.

C89. El Growth Hacking como estrategia de crecimiento para emprendimientos en el sector de la comunicación

Carlos Roberth Quiroz Castrejón [Universidad Privada Antenor Orrego - Perú]

El Growth Hacking es una metodología crucial para los emprendimientos digitales en el ámbito de la comunicación. Esta estrategia se basa en la experimentación rápida y el uso intensivo de datos y tecnología para optimizar los recursos y acelerar el crecimiento de las empresas. Sin embargo, a pesar de su popularidad, existen brechas en la literatura existente respecto a su aplicación efectiva y sus implicaciones a largo plazo en el sector comunicacional. Para lograr este objetivo, se propone una metodología cualitativa, utiliza el método de la problematización como secuencia heurística para resolver preguntas. El modelo conceptual propuesto se basa en tres pilares principales: análisis de big data, marketing digital y automatización. Estos pilares son fundamentales para fomentar un entorno de generación constante de ideas innovadoras, integrar tecnologías avanzadas para mejorar la precisión de las campañas y desarrollar un marco ético que guíe las prácticas de Growth Hacking. Se espera que los hallazgos de este estudio contribuyan significativamente al cuerpo de conocimiento en marketing digital y estrategias de crecimiento empresarial.

COMISIÓN: P22 VINCULACIÓN CON EMPRESAS Y PROFESIONALES**Coordinadora: Andrea Pontoriero****Miércoles 17 de julio, 10:00-12:00****C90. Modelo de Aprendizaje del diseño Basado en Vinculación de Actores (ABVA) desde los enfoques estratégico y participativo****Jaime Guzman, Paola Banderas** [Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador]

La formación en diseño bajo este modelo de taller ha incluido a varios actores que para que contribuyan a la formación de futuros diseñadores. Se plantea la propuesta de un modelo de aprendizaje basado en vinculación de actores (ABVA) desde los enfoques del diseño estratégico, para abordar problemas y oportunidades empresariales; y herramientas del diseño participativo para fomentar la co-creación y la sostenibilidad de conocimientos. Se explora y presenta los acuerdos y vínculos externos que se generaron fuera del entorno universitario para lograr sinergia de actores. Se destaca la importancia de definir el valor desde la perspectiva de la audiencia y bajo el método IDEA-TAREA del Taller de Diseño Estratégico se formulan oportunidades para generar valor en una empresa. Esta ponencia profundiza el impacto de los actores en la formación de profesionales.

C91. A importância dos projetos de extensão no curso de Design do CEUN-IMT**Everaldo Pereira, Claudia Facca** [Instituto Mauá de Tecnologia - Brasil]

Este artigo tem como tema a extensão universitária em cursos de Design, e como objeto os projetos de extensão do curso de Design do Centro Universitário do Instituto Mauá de Tecnologia (CEUN-IMT). O objetivo geral é compreender como a extensão auxilia na transformação docente para desenvolvimento das competências necessárias aos estudantes. Os resultados auxiliam na compreensão da extensão universitária como configuram como instrumentos altamente eficazes na promoção da transformação dos discentes.

C92. Jóvenes y el marketing de afiliados, una forma de emprendimiento global**Rodolfo Silvero Caballero** [Universidad Nacional de Asunción - Paraguay]

Una investigación acerca del fenómeno del marketing de afiliados desde la plataforma hotmart. El resultado de una comuni-

dad de cientos de millones de latinoamericanos intercambiando servicios y transacciones; y cómo jóvenes del continente logran emprender, vender y compartir conocimientos a nivel global.

C93. Areandina incubadora de propuestas Fashtech**Olga Lucía Zipa Patiño** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

En el intento de generar una Aceleradora de emprendimientos Fashtech, se evidenció que el insumo principal que son las propuestas diseñadas por startups para ser ofertadas al macro sector moda, es escaso en el país. Por tanto, se busca generar la Incubadora de ideas de valor Fashtech.

COMISIÓN: P23 ENTORNOS DIGITALES**Coordinador: Wenceslao Zavala****Miércoles 17 de julio, 15:00-17:00 hs.****C94. La IA dibuja con seis dedos: enseñanza de diseño gráfico con asistentes virtuales****Edier Becerra, Juan Manuel Henao Bermúdez** [Instituto Departamental de Bellas Artes - Colombia]

Por medio de experimentos realizados en el Instituto Departamental de Bellas Artes se explora el uso de Large Language Models (LLM) como apoyo en las actividades académicas de estudiantes de diseño gráfico. Se presenta el análisis de la interacción, con la revisión de emociones asociadas, nivel de estrés en el uso de la herramienta.

C95. KoojLab. Materializando una cooperación mutua con la comunidad**Luis Elizondo, Jorge González Meneses, Benjamín Molina** [Chile]

KoojLab es un laboratorio de investigación en nuevas tecnologías digitales para el aceleramiento en el diseño y desarrollo de productos, que ha desarrollado y testado un sistema de diseño y prototipado rápido basado en la fabricación digital, integrando el diseño con la comunidad a través de un conjunto de nexos establecidos con el medio disciplinario, tecnológico, productivo y social.

C96. Digital Fashion, herramienta activa en la enseñanza en el aula**Jorge González, Manuel Salvador Alvarez Godoy, Luis Elizondo, Benjamín Molina** [Chile]

El Digital Fashion como herramienta para mejorar y acelerar los

procesos de comprensión de los estudiantes sobre el comportamiento textil, la moldería y propuestas gráficas en tiempo real con softwares de modelado 3d y simulación digital. Así como también de apertura a nuevos clusters de desarrollo.

C97. Protocolo para verificaciones inmersivas: apoyo académico en el Diseño Industrial

María Alejandra Parra Ariza, Darly Tatiana Herreño Amaya
[Universidad Industrial de Santander - Colombia]

Este proyecto explora el potencial de la Realidad Virtual en verificaciones de componentes de producto, enmarcados en proyectos de Diseño Industrial de la Universidad Industrial de Santander, Taller de Diseño VI. Se presenta la estructuración y validación de un protocolo para guiar la construcción controlada y verificación de prototipos inmersivos con Gravity Sketch para la toma de decisiones previas a la fabricación de modelos funcionales. Los resultados indican menor número de errores y solicitudes de ayuda, probabilidad de uso intuitivo y mayor exploración creativa. Se alienta también la integración de estas tecnologías emergentes en la formación de Diseño Industrial.

COMISIÓN: P24 NUEVAS FORMAS DE PRODUCCIÓN

Coordinador: Alejo García de la Cárcova
Jueves 18 de julio, 10:00-12:00 hs.

C98. Crear un mosaico con un pienso de diseño gráfico atrás

Ana Aguerreberre [Uruguay]

Que el arte y el diseño van de la mano no está en discusión. Pero lo más desafiante es cuando una obra de arte con una técnica poco utilizada como es el mosaico tiene que haber un pienso atrás lo hace más desafiante porque se aplican los conocimientos adquiridos en la carrera, desde el uso de los colores, la tipografía, el dibujo, definitivamente, el diseño con un pienso atrás como es crear un mosaico que también tiene sus complejidades.

C99. Packaging sostenible. Un valor diferencial para el prototipo de feria circular de abastecimiento urbano

Estela Erbitz, Nora Beatriz Lifschitz [ACCTUAR - Argentina]

Se presenta lo nuevo en el tema del packaging destinado a nuevos negocios como el Prototipo de Feria Circular de Abastecimiento Urbano, especialmente vinculado al sector de la alimentación y en relación a la imagen del producto, el transporte y cuidado del contenido. Conceptos como ecodiseño, reducción, reutilización y reciclaje, ganan protagonismo de manera

incipiente en Latinoamérica y en particular entre los jóvenes quienes interpelan las viejas prácticas del consumo lineal y recurren al paradigma de la economía circular en sus consumos y negocios.

C100. El cuerpo y su relación con la tecnología textil

Melina Rapimán [RR Producciones - Chile]

La investigación plantea la elaboración de un método de trabajo colaborativo dirigido a docentes del área para trabajar con futuros diseñadores de vestuario y artesanos del área textil, proponiendo una mirada interdisciplinaria e intercultural que tenga énfasis en la sostenibilidad y la búsqueda de la trazabilidad de las materialidades, creando así consciencia y responsabilidad del ciclo de creación de las piezas textiles. Esto genera un carácter intercultural, puesto que se desarrollará en función al conocimiento de diseño que se puede estudiar de la producción textil de nuestros pueblos originarios, creando a su vez una consciencia desde la cosmovisión de cada una de las comunidades que se estudian en Latinoamérica, cuya historia podremos desprender del conocimiento de las primeras naciones.

COMISIÓN: P25 DISEÑO Y ENTORNO

Coordinadora: Serena Dradi
Martes 16 de julio, 17:30-19:30 hs.

C101. Proyecto Productivo

Silvia Graciela Montero [UCASAL - Argentina]

Se propone un Centro de Arte, Paisaje y Diseño, con el objetivo de "Producir y comercializar Arte", contribuyendo a la Valorización del Paisaje de Cafayate. El arte individual se encuentra disperso, con artesanos nativos y otros que encontraron allí, el lugar para desarrollar su arte y su vida. Necesitan un modo de participación colectiva y activa, sustentabilidad y de intercambios educativos, comerciales y productivos.

C102. Reflexiones sobre acciones urbanas de integración

Marilina Romero, Matías Dell [IVC - Argentina]

Reflexionar sobre cómo nuestras acciones desde la profesión repercuten en el desarrollo urbano es necesario para poder repensar la ciudad bajo una mirada de integración y valoración del espacio construido. Observar el territorio e indagar sobre las posibilidades de mejora está a nuestro alcance e invita a debatir sobre el modelo de ciudad que deseamos.

103. Diseño para sistemas complejos

María Sánchez, Tabita Gimenez [Universidad Austral - Argentina]

El objeto de esta ponencia es comunicar los contenidos, conocimiento, método y resultados de la cátedra Taller Diseño 5 que constituye el Proyecto Final de los estudios de Diseño Industrial en la Universidad Nacional de Misiones, Argentina (UNAM). El objetivo central es compartir el proceso de abordaje proyectual del Proyecto Final de carrera en los sistemas complejos asociados al territorio referente para lograr proyectos de innovación social y triple impacto. La estructura de la presentación comprende una introducción, un desarrollo mediante imágenes, sonidos y textos, y la conclusión con los resultados generados durante los trece años de la cátedra.

COMISIÓN: P26 DISEÑO Y COMUNICACIÓN SOCIAL

Coordinadora: Verónica Méndez
Miércoles 17 de julio, 10:00-12:00 hs.

C104. Diseño y discurso retórico

José María Aguirre [Carrera de Diseño Industrial - Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Hablar de diseño y de discurso retórico es casi una redundancia porque, como define Umberto Eco, la retórica es el mensaje de la persuasión. Y el diseño siempre tiene como objetivo persuadir al interlocutor del caso de que lo que se está ofreciendo como producto es lo que la persona verdaderamente necesita.

C105. Design e Segurança: dispositivo individual de notificação para área de risco de rompimento de barragens

Anderson Horta [Universidade do Estado de Minas Gerais - Escola de Design - Brasil]

O presente artigo discute as relações entre propostas de Design e a comunicação de sentidos específicos via objetos projetados. Para tanto, é descrita uma iniciativa em especial, denominada Projeto DIN, onde projetou-se quatro modelos distintos para a carenagem de um mesmo equipamento, um dispositivo individual de notificações, que tem a função de alertar moradores de zonas de risco de alagamento em caso de rompimento de barragens em duas cidades do interior do estado brasileiro de Minas Gerais, Piau e Carmo do Cajuru. A iniciativa consiste na instalação de uma rede de comunicação e sensoramento de barragens para a qual o dispositivo em questão foi criado. A pesquisa cujos resultados aqui se apresentam fundamenta-se

em teorias ligadas aos aspectos comunicacionais do Design como área do conhecimento, baseando-se na acepção de que é propósito do Design comunicar, contar histórias, imprimir sensações, se valendo, para tanto, de sentidos previamente construídos socialmente, para, então, gerar novos significados. Os principais resultados se referem à percepção de segurança comunicada através de características relativas à sensação de familiaridade produzidas por meio de formas que remetem ao estilo retrô; bem como de percepção de performance confiável através de formatos assimilados à austeridade. Esses dois recursos figuram, na pesquisa, como os mais eficientes na comunicação de confiabilidade em relação ao equipamento e à própria rede tecnológica à qual o mesmo serve de interface.

C106. Criterios compositivos en anuncios publicitarios históricos de la ciudad de Guayaquil

David Jiménez [Ecuador]

El proyecto tiene como punto de partida la recopilación y análisis compositivo de anuncios y afiches de la ciudad de Guayaquil, publicados entre los años 1920 - 1975, esto con la intención de preservar el legado visual y comunicacional publicitario de la ciudad, para luego, con el análisis compositivo, poder generar un recurso que sirva como herramienta de creación visual e inspiración para el estudiante, publicista, futuro diseñador, creativo o cualquier persona con interés de conocer acerca del patrimonio visual de la ciudad.

C107. Apuntes sobre investigación-creación en diseño y comunicaciones

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

Este estudio propone reconocer la producción gráfica, en sus diferentes formas de conceptualización, representación y puesta en común, como métodos propios de la investigación científica y resultado del uso sistemático de procesos y expresiones visuales, orales y textuales capaces de movilizar cambios culturales y sociales. El objetivo es evidenciar, valorar y promover las producciones culturales asociadas al diseño como propuestas propias de la investigación-creación.

C108. "Te has encontrado con un terrible destino ¿verdad?": un análisis sociológico del discurso narrativo del tiempo en The Legend of Zelda: Majoras Mask

Nina Suarez, Andrés Laguna-Tapia [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Este artículo hace una revisión a diferentes aspectos importan-

tes del videojuego The Legend of Zelda: Majora's Mask, reflejando el carácter social y el discurso narrativo que adopta el tiempo a lo largo de la trama en factores importantes como: las identidades fragmentadas y la aceptación del individuo a la constante incertidumbre sobre el futuro; el tiempo como una construcción y experiencia social; y el análisis de Link como un producto de la sociedad del cansancio y la auto explotación. Esto a través de un análisis comparativo entre los discursos de Zygmund Bauman; Émile Durkheim; y Byung-Chul Han y el discurso narrativo de MM.

**COMISIÓN: P27 DISEÑO SOCIAL,
GÉNERO Y DIVERSIDAD**

Coordinadora: Verónica Méndez
Jueves 18 de julio, 15:00-17:00 hs.

C109. La otra mirada de la misoginia interiorizada: análisis discursivo de la novela "Ojo de Gato" de Margaret Atwood

Alejandra Almaraz, Andrés Laguna-Tapia [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

La lucha por la sororidad como resistencia antipatriarcal ha estado llena de obstáculos a lo largo de la historia, siendo uno de gran presencia en la actualidad la misoginia interiorizada y la preservación de la inequidad de género por parte de las mismas mujeres, fenómeno que los medios digitales actuales han denominado como comportamiento pick-me. Este cuestionamiento de la sororidad se entiende a detalle dentro de la novela Ojo de Gato de Margaret Atwood, que sigue a una protagonista quien, a partir de experiencias negativas, desarrolla esta misoginia interiorizada o comportamiento pick-me. Este artículo presenta un análisis del discurso de la sororidad dentro de la novela de Atwood, demostrando, a través de la categorización de actores y la descripción del lenguaje, cómo los vínculos negativos entre mujeres y la interiorización de los roles de género pueden contribuir al crecimiento de la misoginia interiorizada e impedir el desarrollo de la sororidad que el feminismo busca.

C110 Mujeres Diseñadoras Sentipensantes: Experiencias desde la Construcción de Paz en Colombia

Paola Forero [Universidad de Caldas - Colombia]

Esta ponencia persigue desarrollar un análisis sobre la investigación en Diseño, Arte y Creación como integración Onto-Método-Epistemológica para situar la apuesta del Diseño de una mirada Sentipensante como escenario de reflexión a partir de la experiencia de Creación de las Mujeres Tejedoras de Mam-

pujan- Bolívar- Colombia, esta experiencia se presenta como insumo para comprender una apuesta estético- sensible, que favorece un proceso de transformación y construcción de paz a través del empoderamiento, la agencia y la emancipación social de las mujeres.

C111. Colores de libertad: análisis del discurso narrativo y visual del maquillaje en los eventos de La Monstra como expresión de la comunidad LGBTIQ

Alexandra Stephanie Rios-Bridoux Rivera, Andrés Laguna-Tapia [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Este ensayo explora cómo el maquillaje, utilizado por los participantes en los eventos de "La Monstra", se convierte en una herramienta expresiva fundamental que permite la narración visual y el discurso sobre identidades de género fluidas y resistentes a las normas convencionales. A través de un análisis detallado, el estudio examina el maquillaje no sólo como una manifestación estética, sino también como un acto de comunicación que refleja y moldea las experiencias y las identidades de quienes participan en estos eventos. Incorporando teorías de performatividad de Judith Butler, dialogismo de Mijail Bajtín, contrasexualidad de Paul B. Preciado y la teoría del capital cultural de Pierre Bourdieu, se argumenta que el maquillaje en "La Monstra" funciona como un medio de empoderamiento y resistencia cultural. Este análisis busca entender la estética del maquillaje en sí, como también su capacidad de actuar como un discurso narrativo y visual que desafía las normas de género y celebra la diversidad en un espacio socialmente inclusivo.

COMISIÓN: A01 CALIDAD EDUCATIVA

Coordinadora: Erika Rivera Gutiérrez
Miércoles 31 de julio, 10:00 - 12:00hs.

C112. Diseñando Empatía

Mariel Beltrán [Anhalt University - Bolivia]

Si tuviera todos los recursos del mundo, diseñaría puentes para crear comunidades que se ayuden mutuamente mediante la práctica de la empatía. El músculo de la empatía, como la creatividad, necesita practicarse para reaccionar correctamente en el momento adecuado. Este valor forma parte de nosotros mismos como seres humanos y debe integrarse en nuestra educación formal y nuestra práctica profesional. El objetivo de la educación no debe ser acumular conocimientos, sino también hacer a las personas más humanas, de modo que después de cada proyecto profesional al que nos enfrentemos podamos transformar nuestro yo en un diseñador mejor.

C113. Hacia un diseño humano: metodologías y pedagogía creativa, activa y empática

María del Sol Gonzalez [Universidad Autónoma de Guadalajara - México]

En la busca de explorar enfoques innovadores para potenciar la creatividad y conexión emocional en el proceso de diseño. La propuesta es promover la participación activa de los alumnos fomentando la curiosidad, experimentación y resolución de problemas de manera creativa a través del desarrollo de habilidades empáticas que aborden las necesidades reales de la sociedad.

C114. La importancia de la enseñanza del diseño en zonas excluidas

Edgar Julian Herrera Aguilar, Marco Antonio Preciado Carabali [Universidad del Pacífico - Colombia]

La propuesta tiende a mostrar, cuán importante es el proceso de enseñanza (guía) de diseño, en el desarrollo cognitivo, social y personal de los estudiantes que habitan en zonas económica y socialmente degradadas, en las cuales, el acceso directo (no virtual) a la multiculturalidad y el buen diseño arquitectónico es limitado.

C115. Explorando sinergias para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en la enseñanza del diseño

Felix Enrique Jaramillo Valle [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

El objetivo principal es enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje al fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples mediante actividades en el aula entre los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, con un enfoque particular en la inteligencia musical-rítmica e intrapersonal que se detectaron a través de la realización del test de las inteligencias múltiples de Gardner. Con estas actividades académicas innovadoras y el uso estratégico de tecnologías emergentes, se busca potenciar el crecimiento integral de los estudiantes en el contexto de la enseñanza del diseño. Las actividades incluyen la creación de composiciones musicales inspiradas en la historia del diseño, proyectos de autorreflexión creativa, meditación y la elaboración de proyectos de desarrollo personal relacionados con la asignatura Historia del Diseño. El uso de tecnologías emergentes como la realidad virtual, la inteligencia artificial y aplicaciones de análisis de aprendizaje, enriquecen estas actividades al proporcionar herramientas interactivas y personalizadas. Todo ello contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes en un mundo diverso y en constante cambio.

C116. Transformando la Pedagogía del Diseño a través de un Lab de Moda

Magdalena Monsalve Castaño, Diana Piedad Aldana Celis [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

A partir de la metodología Lab de Moda se pone en perspectiva una mirada hegemónica sobre la pedagogía del diseño. Esto tiene lugar con algunos jóvenes de la comunidad muisca y pone en cuestión el carácter narrativo y artístico utilizando la noción de ocio restaurativo como elemento fundamental de la transformación social (Hernández, 2023). Esto ocurre a partir de la observación no participante y el análisis del discurso como herramientas propias del espacio "Lab de Vida, Adelante pinte sin compromiso" realizado por el Observatorio de Diseño y Creación de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, en colaboración con la Fundación Mochileros por Colombia

C117. Megatendencias y diseño emocional: transformando la educación en diseño para un impacto social

Renata de Assunção Neves [PUC-Rio - Brasil]

Este artículo explora la integración de megatendencias globales en la educación de diseño, destacando cómo esta estrategia prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos contemporáneos. A través de un enfoque holístico que combina diseño emocional y tendencias como Individualización y Salud, el modelo propuesto fomenta la innovación y la responsabilidad social en futuros diseñadores, enfatizando la ética y la sostenibilidad.

C118. Transformación Digital de la Educación en Diseño: Tendencias, Desafíos y Oportunidades

Erika Rivera Gutiérrez, Alejandro Higuera Zimbron, Claudia Gabriela Vélez [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

La finalidad de esta investigación se focaliza en entender cómo los programas educativos de Diseño están llevando a cabo la transformación digital tanto en sus procedimientos académicos como administrativos. Por tanto, se explora cómo el campo del Diseño enfrenta la transformación digital. Analiza conceptos, desafíos y oportunidades en entornos académicos. Revela estrategias educativas, retos como la resistencia al cambio y la necesidad de inversión en tecnología, y oportunidades como la personalización del aprendizaje. Destaca la importancia de una planificación sólida y la adaptabilidad en este proceso. Se enfatiza la necesidad de que los programas de Diseño se ajusten a las necesidades de los estudiantes y aprovechen la tecnología para mejorar la enseñanza. Este estudio orienta futuras investigaciones y decisiones institucionales hacia la transformación digital en el Diseño.

C119. El cuerpo, territorio de exploración y cuidado: Una mirada desde el diseño

Catalina Sierra Salazar, Sebastián Castaño Llano, Gustavo Adolfo Tobon Pereira [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El cuerpo es un territorio creativo para el diseño, pero también un espacio de control social por resignificar. Se requiere un compromiso ético y político con el empoderamiento corporal, visibilizando problemáticas de salud y promoviendo la sostenibilidad, diversidad y derechos vinculados al cuerpo. El diseño consciente puede potenciar la vitalidad y libertad corporal más allá de estereotipos, mediante propuestas innovadoras como el body positive y ecodiseño.

COMISIÓN: A02 ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Coordinadora: Marina Matarrese
Martes 30 de julio, 12:30 - 14:30hs.

C120. El diseño industrial desde los modelos de aprendizaje

Inés Ximena Barbosa Guerrero, Leonardo Guerrero [Fundación Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

El presente trabajo surge desde el análisis, interpretación e implementación de los modelos de aprendizaje en el campo de la enseñanza del diseño industrial y cómo a través del modelo

Kolb, los estudiantes pueden conocer si se enmarcan en los cuatro estilos de aprendizaje: divergente (concreto y reflexivo); asimilador (abstracto y reflexivo); convergente (abstracto y activo); y acomodador (concreto y activo).

C121. Re-Acciona: tu escuela a la calle

Cecilia Emilse Corbella, Nadia Paola Barba Sasía [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño UNC - Argentina]

Experiencia proyectual colaborativa entre un equipo de Extensión FAUD-UNC junto a un colegio de nivel medio IEDFS de barrio San Vicente de la ciudad de Córdoba. La propuesta plantea la necesidad de repensar y reconfigurar los límites físicos de la escuela, que ocupa una manzana completa del barrio y cuyos muros perimetrales crean una barrera y desvinculación entre el espacio educativo y el espacio público, la calle, el barrio.

C122. La construcción de un prototipo como estrategia de enseñanza proyectual

Alejandro Folga, Natalia Botta, Melina M. Cabiró Pereyra, María Fernanda Moreira, Ana Pertz [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay]

Esta ponencia presenta una experiencia académica en la que docentes de dos instituciones educativas (FADU y IEC) se han coordinado para desarrollar un trabajo pedagógico que consistió en realizar un concurso de ideas reservado a estudiantes de grado de la carrera de Arquitectura. Luego del fallo del concurso se realizó un proceso de ajuste constructivo de la idea ganadora que culminó con la materialización de un prototipo de equipamiento educativo. En ese proceso participaron los estudiantes ganadores del concurso, un equipo de docentes de taller de proyectos de la FADU y un equipo de docentes y estudiantes de la IEC.

C123. Principios estratégicos en la construcción del pensamiento espacial. El dibujo como ensayo de laboratorio

Alejandra Macchi [UNMDP - Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño Mar del Plata - Argentina]

Modelo didáctico desarrollado para la introducción al estudio del lenguaje gráfico en la disciplina arquitectónica. Se propone la generación de un espacio experimental de estímulo creativo que, a modo de laboratorio, incentive la problematización de los contenidos de resolución lógico-geométricos propios del diseño en la construcción del pensamiento espacial. Se aborda la tridimensionalidad reconociendo situaciones que le son propias.

C124. Morfología 2-UNRN: estrategias pedagógicas derivadas de la interrelación entre forma, ciudad y percepción urbana

Lucila Pugni Reta, Horacio Casal [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina]

Expondremos estrategias pedagógicas en evolución, inducidas en un trabajo específico, durante el transcurrir de seis años de dictado del Taller de Morfología 2, en Arquitectura-UNRN, Patagonia-Argentina. El objetivo fundante del trabajo, es develar y hacer consciente, la interrelación que establecen Objeto Arquitectónico y Entorno físico preexistente, tal de transformarla en Contexto, a partir de una nueva conformación morfológica de ciudad, desde una percepción urbana humana.

C125. El rol del diseño y la comunicación en proyectos integradores de aula

Cesar Guillermo Rubio [Chiolecca Fashion School - Colombia]

Esta propuesta destaca la importancia del diseño y la comunicación en proyectos integradores de aula, con especial énfasis en su aplicación en el ámbito académico de la Universidad San Martín. Se destaca cómo estos elementos enriquecen la efectividad de los proyectos al mejorar la presentación de conceptos y la comprensión de los estudiantes. Además, se exploran estrategias para integrar el diseño visual y la comunicación efectiva en proyectos empresariales, con el fin de maximizar el impacto de los resultados.

C126. Educomunicación: Claves para una enseñanza transformadora

Catalina Sierra Salazar, Juan Carlos Cardona Acosta [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Las pedagogías innovadoras que incorporan educomunicación a través de tecnología y aprendizaje activo son claves para desarrollar habilidades esenciales en los estudiantes del siglo XXI. El uso de medios digitales y aprendizaje personalizado fomenta pensamiento crítico, creatividad y comunicación. Se debe capacitar a docentes en estrategias educomunicativas para implementar estos cambios, que, aunque desafiantes, son necesarios para una educación significativa.

C127. Estrategia FAAD para potenciar la formación integral de pregrado en carreras creativas

Paula Simian, Pablo Flores [Universidad Católica de Temuco - Chile]

Esta comunicación, da cuenta de cómo una Facultad es capaz de reorganizar su estructura y modelo de gestión de Talleres

de Producción en Laboratorios Creativos, con el propósito de actualizar la experiencia educativa hacia una asociación académica interdisciplinaria para potenciar la creatividad entre las carreras que la componen. Lo anterior, en la UC Temuco, Región de la Araucanía, Chile.

C128. Percursos de imersão criativa para além da sala de aula

Martina Viegas, Josenilde Souza [PPGCOM ESPM-SP - Brasil]

A sala de aula, ambiente de partilhas sensíveis entre alunos e professores, é arena das atenções: se, por um lado, alunos desconcentram-se facilmente devido aos seus celulares com redes sociais e conversas paralelas com seus colegas, o desafio dos professores, por sua vez, também é bastante grande (haja vista a necessidade de procurar incentivar e motivar a classe de modo a fazer emergir dela, contribuições e reflexões que transcendam as obviedades. Pensando neste cenário abrangente inicial, o presente estudo analisa o papel dos professores sob o recorte das atividades por eles incentivadas e que surgem como força motriz a novas perspectivas capazes de apontar proposições de percursos de imersão criativa em moda, arte e design aos alunos de graduação. E, além disso, este artigo indica meios de projetar tais atividades para além das salas, fomentando o sentido de pertencimento e a reflexão crítica dos alunos perante seus papéis sociais e culturais, bem como elevando sua qualificação como sujeitos pensantes inseridos em contexto de participação ativa no mercado de trabalho.

COMISIÓN: A03 PROCESOS DE ENSEÑANZA

Coordinadora: Serena Dradi
Miércoles 31 de julio, 15:00 - 17:00hs.

C129. Laboratorio de Diseño. Un proceso de exploración de la Forma

Irma Abades [Universidad Abierta Interamericana - Argentina]

El presente trabajo corresponde a una experiencia didáctica implementada en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Abierta Interamericana, con el objetivo de abordar el estudio de la Forma en el Aula-taller transformada en un Laboratorio de Forma y Materia con el objetivo de capacitar al estudiante en la observación, análisis, generación y transformación de la forma objetual y arquitectónica así como en la reflexión acerca de las propiedades materiales que la configuran. Consideramos a este Laboratorio como un espacio de análisis, búsqueda y experimentación donde se busca explorar entendiendo que los resultados obtenidos son parte de un proceso antes que un resultado cerrado.

C130. Evolución del escenario educativo. Juegos de roles en entornos híbridos

Manuel Alazraki, Cecilia Antonieta Brizuela Barros, Marcelo Eliezer Roberts, Sofia Antonella Santucho [Carrera de Arquitectura - Facultad de Tecnología y Ciencias Aplicadas - Universidad Nacional de Catamarca - Argentina]

El presente artículo expone el constructivismo pedagógico que cimienta el enfoque teórico de la relación hombre-naturaleza en la carrera de arquitectura, utilizando un entorno híbrido de aprendizaje. Se implementa una metodología activa de enseñanza-aprendizaje por competencias, basada en juegos de roles de poder, para el desarrollo de estrategias de renovación urbana. El modelo didáctico ABP, permite a los estudiantes asumir roles y debatir sobre la renovación urbana de un sector en crecimiento, fomentando el pensamiento crítico, la colaboración y la comunicación. Los resultados nos indican que, en escenarios inciertos, hay caminos posibles para la construcción de trayectos formativos, inclusivos, colaborativos, sostenibles e innovadores.

C131. Resolución de problemas contextuales bajo el método Aprendizaje-Servicio (A+S)

Leobardo Armando Ceja Bravo [Universidad Vasco de Quiroga - México]

Este trabajo reflexiona sobre el aporte del método Aprendizaje-Servicio (A+S) en la resolución de problemas contextualizados. Se retoman tres experiencias realizadas recientemente por estudiantes y docentes de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga. El método fortalece el aprendizaje de los estudiantes, porque se inserta en lógica del contenido de una asignatura; orienta el resultado en el beneficio del grupo y su necesidad, de ahí la vocación de servicio; y pone énfasis en la identificación de espacios de reflexión y puesta en común de valores de todas las partes involucradas, favoreciendo la práctica reflexiva (Schön, 1992).

C132. La mano que piensa y la mano que dirige

Serena Dradi [Universidad de Palermo - Argentina]

En la presente investigación se estudian el discurso sobre las disciplinas proyectuales de Le Corbusier, es por eso que se parte del Modulor, una unidad de medida en base a la escala humana, obra e invención matemática del arquitecto suizo-francés, Le Corbusier y los programas representación arquitectónicos, desde un análisis sobre la cultura de la Vida de Consumo (Bauman, 2007), la Cultura del Simulacro (Baudrillard, 1978) y su impacto en la Sociedad Digital, seguido de su vínculo con y la Cultura del Diseño (Julier, 2010). Estos puntos

se recorren con el objetivo de reconocer en ellos la voracidad de los cambios sociales, sus transiciones en virtud de la gestión de la innovación, revolución y la evolución tecnológica relacionadas con las disciplinas proyectuales, que hacen a la construcción formativa de la mano que dibuja, es por eso que esta investigación se hace en virtud de reconocer las habilidades y debilidades de la mano en relación a la informática y formativa del diseño arquitectónico.

C133. Materialidad y enseñanza del proyecto: una ejercitación

Alejandro Folga, Natalia Botta, Melina M. Cabiró Pereyra, Ana Fernandez Da Costa, Ximena Rodriguez [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay]

Este trabajo presenta la sistematización de un ejercicio que forma parte de un curso de primer año de un Taller de proyectos de la carrera de Arquitectura. La premisa del ejercicio consiste en que los estudiantes deben elaborar un diseño tridimensional a partir de una materialidad específica mediante la que deben generar una volumen envolvente. El ejercicio constituye un ensayo proyectual en el que a partir de pocas variables (volumen, luz, materia) permite poner en juego la creatividad personal de los estudiantes e incorpora la interrelación entre la composición y la materialidad como aspectos centrales del proyecto.

C134. Perspectivas culturales y educativas: el rol docente y de estudiante

Paula Daniela Franco [Universidad de Buenos Aires - Argentina]

El texto reflexiona sobre los roles del estudiante y el docente en la educación, destacando su interacción en la construcción del conocimiento y el pensamiento crítico. Se explora cómo el docente guía el aprendizaje mientras el estudiante es activo en la búsqueda de conocimiento. También se discute el papel del docente como mediador cultural, ejemplificado en la enseñanza del consumo cultural, ofreciendo un contexto integral para comprender estos roles educativos.

C135. La importancia del dibujo análogo en el desarrollo del arquitecto tomasino

Néstor Andrés Guamizo Sánchez [Universidad Santo Tomás - Colombia]

juega un papel esencial en la formación del arquitecto de la Universidad Santo Tomás en Bucaramanga, ya que va más allá de la simple práctica artística y se convierte en una herramienta integral para el desarrollo de habilidades fundamentales. Cultiva habilidades perceptivas, fomenta la creatividad y conecta con diversas técnicas de expresión arquitectónica. Facilita la

comunicación gráfica y permite explorar formas de expresión, preparando a los futuros arquitectos para enfrentar desafíos integrales en sus carreras profesionales.

C136. Interiorismo: operaciones formales en viviendas populares en Medellín, Colombia

Juan Fernando Molina del Valle [ADI Estudio de Diseño y Mobel Deco.Co Sociedad Colombia de Arquitectos - Colombia]

El ejercicio conlleva a una reflexión del espacio interior doméstico en las viviendas populares en Medellín que se aborda desde el contexto social y de los modos de vida, con el fin de identificar las necesidades del cliente, definiendo los espacios más importantes de la vivienda. Resaltando 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.

C137. Espacios urbanos públicos desde la perspectiva de Diseño de Interiores

Yolanda Poveda [UCSG - Ecuador]

Este trabajo pretende mostrar una parte de las propuestas realizadas en la cátedra de Teoría del Paisaje, con estudiantes de la carrera Diseño de Interiores, aplicando los criterios de Diseño de Jardines y la metodología de Aprendizaje basado en Proyectos, para rediseñar espacios públicos reales en la ciudad de Guayaquil. Los espacios donde se desarrollan las propuestas fueron seleccionados por parte de los estudiantes, con lineamientos específicos para poder desarrollar espacios urbanos integrales e inclusivos que fomenten la verdadera integración de los espacios y apropiación cívica de los mismos bajo la perspectiva del Diseño de Interiores.

C138. Experiencia didáctica - pedagógica de diseño de software mediante un enfoque iterativo incremental

Luciana Gabriela Terreni [Instituto Sedes Sapientiae]

En el marco de la asignatura Análisis y Diseño 1, equipos conformados por estudiantes presentaron avances de sus proyectos IT en distintas instancias y bajo una metodología de enfoque iterativo. En cada instancia - iteración, el diseño fue evaluado por el docente de la cátedra, por sus pares y por profesores o profesionales externos que realizaron una devolución a sus autores basada en el esquema FODA para que en las próximas instancias el diseño se presentara con incrementos en sus requisitos funcionales y no funcionales.

COMISIÓN: A04 RECURSOS DIDÁCTICOS

Coordinador: David Arango

Martes 30 de julio, 10:00 - 12:00hs.

C139. Una experiencia metodológica: estrategia didáctica para abordajes proyectuales sustentables

Moriana Abraham, Florencia Aliaga, Tomás Gazzo, Ana Luz Molinelli Erosa, Soledad Simon [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Este proyecto toma como antecedente nuestra última investigación "El desarrollo del diseño y la producción de indumentaria en Córdoba en relación con los nuevos paradigmas", en la que se profundizó sobre el desafío actual del diseño y sus actores, que propone adaptar y transformar su estructura y la manera en que se ejerce la práctica. Actualmente nos interesa desarrollar una instancia en la que el proceso proyectual involucra el trabajo colaborativo que se cristaliza no sólo en las aulas donde sucede la situación enseñanza aprendizaje, sino también en el medio productivo donde ocurre la situación de transferencia a la realidad de lo aprendido.

C140. Póster narrativo, un ejemplo de trabajo colaborativo

Lina Arroyave [Colombia]

El siguiente artículo analiza un ejercicio colaborativo que se realizó en el módulo de taller de fotografía donde se construyó un póster de cine, el cual tiene como fin promocionar un producto cultural, y que, por su aportación intrínseca a la comunicación visual, se convierte en cultura proyectual.

C141. Inteligencia Artificial (IA) en el aula de Arquitectura

María Cecilia Bergero [Argentina]

En el aula de arquitectura, hacemos uso de la Inteligencia Artificial (IA). La incorporamos para que los estudiantes aprendan y se preparen para enfrentar los desafíos del mundo actual. La IA ofrece una amplia gama de herramientas y recursos que proponen nuevas experiencias educativas, por ello, nos parece importante incorporarla en los diferentes procesos de aprendizaje.

C142. Estrategias didácticas durante el proceso proyectual del diseño de interiores

Gema Rocío Guzmán Guerra [Universidad Autónoma de Ciudad Juárez - México]

La didáctica proyectual del diseño de interiores obedece a particularidades propias de la profesión, sin embargo, es fundamental establecer indicadores que integren las características del ambiente de aprendizaje y su influencia en el proceso de diseño para la generación de proyectos creativos.

C143. Herramienta didáctica innovadora para la enseñanza del tema metodología de diseño

Jessika Daniela López Capacho [Universidad de Pamplona - Colombia]

La propuesta consiste en el desarrollo de una herramienta didáctica innovadora para enseñar metodologías de diseño en la Universidad de Pamplona. Se busca mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante un enfoque práctico e interactivo, que permita a docentes y estudiantes comprender y aplicar de manera efectiva las metodologías del diseño en proyectos de diseño industrial

C144. Materiales didácticos y estrategias de enseñanza en diseño para visualizar datos estadísticos

Gerardo Luna-Gijón, Yaret Elsa Ruiz Morales, María Fernanda Ventura Morales [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

El uso de materiales didácticos en la asignatura de matemáticas para el diseño hace que los conceptos abstractos sean más comprensibles y lograr así un aprendizaje significativo. Las habilidades adquiridas fomentan la alfabetización estadística, la cual es clave para analizar, interpretar y discernir información cuantitativa, que es la base conceptual para realizar visualización de datos, una competencia requerida por los empleadores de los diseñadores.

C145. Naipes renacentistas

Javier Andrés Montaña Centellas, Josefina Leonor Matas [Universidad Católica Boliviana - Bolivia]

"Naipes del renacimiento" ha sido un proyecto de investigación, de ilustración, diseño y didáctica que se ha desarrollado desde la de la materia de "Análisis, Teoría y Crítica 1", de un tercer semestre, de la Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la UCB de La Paz. La materia la presiden la doctora Josefina Matas, y el MsCs. Javier Andrés Montaña, ambos del Departamento de Diseño y Comunicación Visual de la UCB La

Paz. En esta materia se estudian los aportes del Diseño Gráfico a lo largo de la historia hasta el S.XVII. Los estudiantes de esta manera pudieron realizar una interpretación personal y crítica a partir del lenguaje visual y la conceptualización en diseño articulándolo a un contexto y aplicando sus conocimientos para un proyecto de comunicación visual basado en la ilustración.

C146. Hacia una nueva didáctica proyectual: ensayos de arquitectura construida

Pablo Fidel Rescia, Romina Santa Cruz, Andrés Tapia Avalos [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño UNMDP - Argentina]

Existen experiencias didácticas orientadas a la materialización propia de la arquitectura, considerando la materia y sus técnicas como dato de inicio del proceso de proyecto. Aquí, el estudiante es "co- creador y hacedor" de sus proyectos, entendiendo que implica aspectos sociales, económicos y culturales que atraviesan las decisiones proyectuales. Dentro del grupo de investigación "Experiencias disruptivas en la didáctica de las disciplinas proyectuales IV", se propone la observación de estas prácticas en tres instancias: las experimentaciones matemáticas, la constitución del "cuerpo" de la arquitectura y la definición de un laboratorio tectónico, su didáctica arquitectónica.

COMISIÓN: A05 ESTRATEGIAS LÚDICAS

Coordinadora: María Paula Gago
Viernes 2 de agosto, 12:30 - 14:30hs.

C147. Pintura sin pintura. Una experiencia lúdica de enseñanza del Color

María Georgina Bredanini Colombo, Victoria Acevedo Vacherand, María Soledad Bustamante, José Ignacio Reynt [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

El conocimiento, comprensión y aplicación de la teoría y psicología del color son herramientas fundamentales al momento de desarrollar un proyecto en diseño y arquitectura. La actividad propuesta en el marco de la asignatura Morfología II cátedra Bustamante, de FADU UNL, tuvo por objetivo abordar el estudio y aprendizaje del color introduciendo nuevas metodologías y prácticas de enseñanza que promuevan un aprendizaje significativo del tema. En esta búsqueda surgió la idea de una actividad colaborativa, que tuvo por objeto crear y experimentar en forma lúdica e intuitiva el desarrollo de un círculo cromático a gran escala, con objetos cotidianos y de descarte.

C148. La gamificación como estrategia educativa para la enseñanza del diseño gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala

Jairo Amadeo Choché Hernández [Universidad de San Carlos de Guatemala - Guatemala]

Se analiza el uso de la gamificación en la enseñanza del diseño gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC), evaluando su impacto en la motivación y el compromiso de los estudiantes. Para ello, se implementó una experiencia gamificada en el curso de Tipografía. Los resultados mostraron percepciones positivas por parte de los estudiantes, quienes consideran la gamificación una herramienta efectiva para fomentar la motivación, el compromiso y la participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

C149. Juego, curiosidad y sorpresa. Discurso estratégico en la enseñanza-aprendizaje del dibujo

Huberta Marquez Villeda [Universidad Nacional Autónoma de México - México]

Reflexión en torno a la experiencia de enseñar aprender dibujo a partir de prácticas dibujísticas basadas en el juego, la curiosidad y la sorpresa, aplicadas a estudiantes de dibujo de Diseño y Comunicación Visual de la Fes Cuautitlán UNAM durante los años de pandemia, situación que requirió adaptarse a las circunstancias contextuales abrir la mente para observación de la experiencia en el acto de dibujar.

C150. Reflexiones desde el Taller de Manufactura DUOC UC. El concepto como propósito en el desarrollo de experiencia luminicas y prototipado

Rubén Meléndez [Chile]

El Taller de Diseño de Manufactura declara en su programa instruccional de asignatura que los estudiantes desarrollan habilidades procedimentales, actitudinales y conceptuales, siendo una de sus competencias la creatividad e innovación en el campo del diseño mediante el desarrollo de prototipos funcionales. A partir del enfoque pedagógico se exploró cómo el concepto, en su dimensión abstracta, constituye un eje articulador entre la teoría y el desarrollo técnico asociado a la manufactura y el desarrollo funcional de piezas de diseño y de cómo estas tributan al "propósito de diseño" en términos de crear instancias que concilien la emoción reflexiva y funcionalidad. El presente trabajo explora el desarrollo de 5 "experiencias luminicas" explorando la importancia del propósito, el concepto y materialidades "circunstanciales y contextuales" como fuente de innovación y búsqueda de soluciones significativas a desafíos disciplinares.

C151. Estilos de aprendizaje lúdico en la enseñanza de los fundamentos del diseño a nivel licenciatura

Elda Mendoza, Israel Rodríguez Alamillo [Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco - México]

Las técnicas pedagógicas utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los fundamentos del diseño, debido a las diferentes modalidades que el sistema modular propone, no alcanzan su propósito en este proceso en su totalidad. A través de una herramienta lúdica, se busca que los alumnos en los primeros trimestres en la UAM - Xochimilco, perciban y comprendan mejor los contenidos temáticos de tales fundamentos.

C152. Resolución de problemas matemáticos mediados por un videojuego educativo

Edgar Mauricio Osorio Alzate [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

La investigación determinó el efecto de la mediación de un videojuego educativo en el fortalecimiento de la resolución de problemas de matemáticas. Se aplicó el método cuantitativo con alcance descriptivo. La muestra fue no probabilística con 20 estudiantes de la Institución Educativa San Jorge, en la vereda Las Damas, Municipio de Purificación, Departamento de Tolima. Se estudió el desempeño en resolución de problemas, mecánicas y percepción del videojuego.

C153. Gamificación en la enseñanza de la Historia del Diseño Gráfico: El caso del Juego "Cronodiseño"

Ludmila Maia Strycek, Edgar Antonio Piñeiro [Universidad Nacional del Nordeste, Universidad de la Cuenca del Plata - Argentina]

A partir de autoevaluaciones realizadas, la cátedra detectó diversas problemáticas vinculadas al aprendizaje de la historia. De esta forma se crea "Cronodiseño" un juego de rol, que reemplaza a todas las actividades prácticas tradicionales, vinculando dos grandes aspectos: la situación socio histórica y cultural y piezas concretas de diseño representativas de cada momento estudiado en el programa.

C154. MVP de una aplicación Relación Imagen-Sonido en Diseño Digital

Pablo Zelada [Tap Taf - Bolivia]

El desarrollo de un MVP de una aplicación enseña la relación entre imagen y sonido, con enfoque en la melodía y el ritmo en la música. Permitiendo la comprensión de música y efectos de sonido en proyectos audiovisuales. Incluye tres juegos: 'Pintando Sonido', 'Ritmo Pictórico' y 'Lienzo Sonoro'. La combi-

nación de teoría y práctica dentro de la aplicación ofrece a los estudiantes una experiencia integral para adquirir habilidades esenciales en la integración efectiva de elementos visuales y auditivos en proyectos audiovisuales.

COMISIÓN: A06 ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Coordinadora: Alma Elisa Delgado Coellar
Lunes 29 de julio, 10:00 - 12:00hs.

C155. El diseño de la evaluación formativa en EVA para la formación de Ingenieros en Sistemas de Información
Analia del Valle Barrionuevo [Gobierno de la Provincia de Tucumán - Argentina]

Este ensayo aborda cómo los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) brindaron una oportunidad única para rediseñar experiencias de aprendizaje ubicuas, trascendiendo las limitaciones del aula tradicional. Se enfoca en la evaluación formativa y el desarrollo de competencias clave en la formación de ingenieros en sistemas de información, destacando la importancia de la retroalimentación personalizada y las estrategias de aprendizaje individual y grupal.

C156. Construyendo puentes: herramientas innovadoras para el aula de apoyo a estudiantes con discapacidad cognitiva

Omar Duarte Ballén [FESC - Chipre]

Proporcionar un entorno de aprendizaje seguro y acogedor donde los estudiantes con discapacidad cognitiva encuentren oportunidades para aprender y crecer a su propio ritmo, utilizando una variedad de métodos y estrategias de enseñanza para adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje.

C157. Impresiones e identidades: extensión y educación experiencial en el Barrio

Rodrigo Goldsack [FADU - UNL - Argentina]

La Práctica de Extensión en Educación Experiencial "Impresiones e identidades" en el Barrio "La Vuelta del Paraguay", fue una propuesta articulada entre las asignaturas Tecnología y Taller de Diseño (LDCV- FADU-UNL) que permitió el desarrollo de actividades de aprendizaje más profunda acerca de la relación entre el diseño y las tecnologías aplicadas a la materialización, en torno a una problemática real y un contexto cultural determinado.

C158. Educación para futuros diseñadores: motivación a través del juego, tecnología y metodologías de diseño
Yenny Luján Correal [Fundación Universitaria Horizonte - Colombia]

En el contexto educativo para diseñadores, es crucial no sólo enseñar habilidades técnicas, sino también fomentar la motivación intrínseca y la capacidad de innovar. Integrar el juego, la tecnología y las metodologías de diseño puede ser la clave para inspirar a las futuras generaciones de diseñadores.

C159. Del Proceso creativo a la conceptualización, ludificación para el desarrollo de competencias en estudiantes de diseño visual

Andrea del Pilar Pabón Méndez [Corporación Autónoma de Nariño Aunar - Colombia]

Esta ponencia presenta un ejercicio de ludificación que va desde la creatividad hasta formalización, con el fin de lograr que los estudiantes de diseño visual puedan comprender el proceso creativo y conceptualizarlo, desarrollando competencias de poder que les permitan llevar a cabo la formalización y argumentación. Para ello, se plantea un proceso de creación colectiva y posteriormente, a través de la formalización se estructura un proceso de socialización en el cual los estudiantes deben idear y conceptualizar, argumentar logrando así un ejercicio integral.

C160. Evaluación sumativa (entregas) en las cátedras troncales de diseño industrial

Fernando Rosellini [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño, UNC - Argentina]

Las evaluaciones sumativas (entregas), en la carrera de Diseño Industrial de la FAUD-UNC, forman parte de la cultura de esta institución. Estas evaluaciones poseen unas características de ser formales y con calificación, consolidándolas como importantes para los actores involucrados. A pesar de esto no son estudiadas en profundidad desde una perspectiva pedagógica, para poder entender sus alcances en la formación de capacidades de los estudiantes.

C161. Sistema de evaluación de la práctica interdisciplinaria en Diseño

Dominique Tetzner Ilovich, María de la Paz Faúndez [Universidad Diego Portales - Chile]

La práctica del diseño necesita de habilidades interdisciplinarias como trabajo colaborativo y adaptación a entornos cambiantes, competencias que no se integran suficientemente en la educación universitaria, centrada en especializaciones

disciplinares. El proyecto desarrolla una metodología y herramientas para evaluar la aplicación de estas competencias en 11 asignaturas interdisciplinarias de la Escuela de Diseño UDP, identificando fortalezas, deficiencias, y sugiriendo mejoras para apoyar la formación interdisciplinaria.

C162. Educación y diseño: nuevas jugadas

Jaime Andrés Vallejo Bejarano, Johanna Lizbeth Martínez Martínez [Universidad Antonio Nariño - Colombia]

Este trabajo explora la intersección entre diseño y educación, destacando estrategias innovadoras para una pedagogía transformadora. Johana Martínez usa juegos y comunicación visual para un aprendizaje inclusivo. Jaime Vallejo fomenta la creatividad y el aprendizaje basado en proyectos. Héctor Bernal enfatiza la transformación digital en la educación en diseño. El diálogo entre estos enfoques reimagina la formación de diseñadores.

C163. Asociación forzada para la disrupción creativa e inclusiva en aula

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

La técnica de la asociación forzada para la generación de ideas originales permite nivelar las competencias creativas de los estudiantes a pesar de la calidad de la educación recibida. Se realizó la prueba de la aplicación del método con dos grupos de estudiantes. En la situación sin el método las ideas resultaron lineales, pero con la aplicación las respuestas fueron notablemente más divergentes y originales.

COMISIÓN: A07 CURRÍCULA ACADÉMICA

Coordinadora: Erika Rivera Gutiérrez
Miércoles 31 de julio, 12:30 - 14:30hs.

C164. Las tecnologías desde y para el diseño

Inés Ximena Barbosa Guerrero [Fundación Universidad Autónoma de Colombia. - Colombia]

El programa de Diseño Industrial de la Facultad de Ingeniería ha formulado diversos escenarios que propendan hacia las reformas curriculares orientado hacia la creación de nuevos espacios de formación acorde al desarrollo propios del país. Es por ello que se ha planteado el desarrollar una tecnología en diseño, derivada de la actual renovación del registro calificado obtenido el agosto del año 2023.

C165. Nuevos espacios de formación como factor de inclusión

Inés Ximena Barbosa Guerrero [Fundación Universidad Autónoma de Colombia - Colombia]

A manera de presentación, se enunciarán los programas de diseño adscritos a la Facultad de Ingeniería de la Universidad Autónoma de Colombia y la evolución del programa. EL Programa de Diseño Industrial se encuentra ofertado uno de ellos con registro calificado por un periodo de siete años, otorgado en agosto de 2023; siendo el Programa de Diseño Industrial, en donde a través del transcurso de la misma se han presentado tres planes de estudios, donde se ha pasado de diez a ocho semestres. En el presente trabajo se abordará desde la temática propia de la creación de nuevos espacios de formación desde las necesidades propias del entorno y siendo un factor de inclusión.

C166. Curricularização do BIM e ensino de projeto arquitetônico no Brasil

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

Este trabalho aborda algumas estratégias da curricularização do Building Information Modeling (BIM) nos cursos de graduação em Arquitetura e Urbanismo, em especial aquelas vinculadas ao ensino de projeto arquitetônico. O principal objetivo é evidenciar algumas estratégias adotadas no contexto brasileiro, com especial ênfase nas experiências desenvolvidas pela Universidade Federal de Juiz de Fora.

C167. Analogue digital. An apparent juxtaposition. Manual and virtual modelling in design education

Federico Alberto Brunetti [Liceo Artistico Statale di Brera, Milano - Italy]

In this brief first study we intend to report on an experience that has been conducted for some years in the context of the Design Workshop of the course I taught at the Liceo Artistico di Brera in Milan. The teaching activity pertinent to this Teaching has explicit and general references to the educational contents envisaged: (from the "Triennale Piano Dell'offerta Formativa Ex Art.1, Comma 14, Legislation N.107 2015. 2023-2024"). (...) The Design Laboratory has the function of contributing, in synergy with the design disciplines, to the acquisition and deepening of specific techniques and procedures; development of knowledge and use of techniques and technologies, tools, materials (according to the production sector). The place of a more direct operativity, the workshop represents the moment of confrontation, verification and experimentation, in itinerant and at the end, of the process in progress on the hypotheses and

sequences of realization of one's work. Through this discipline the student applies the methods, technologies and processes of manufacturing design products (or applied art), using manual and digital means, industrial and craft tools. It deepens the study of materials in synergy with the chemistry of materials. Samples, sketches, models, prototypes or serial production will be carried out during the operational phase that characterizes the design workshop.

C168. ¿Puede ser opcional la enseñanza de la Representación en Arquitectura?

Leonardo Geicher, Carolina Díaz [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de la República - Uruguay]

Se presenta el estado actual de la enseñanza de la representación en arquitectura en FADU-UDELAR, confrontada con la región como un caso excepcional. Una relación conflictiva de unión y separación a lo largo de generaciones que no termina de madurar, y que ponen en cuestión la posible existencia-independencia-opcionalidad de la enseñanza gráfica de la Representación Arquitectónica.

C169. 10 años de exploraciones temáticas, metodológicas y autores en proyectos de titulación en Diseño de Productos

Caridad Gonzalez Maldonado, Denis I. Chavez [Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes - Ecuador]

Datos recopilados entre 2013 y 2023 sobre los temas de los proyectos de titulación en Diseño de Productos de la PUCE en Quito, revelan los campos más demandados de actuación de la profesión por los estudiantes, delineando los horizontes interdisciplinarios emergentes. El análisis retrospectivo de temáticas, metodologías y autores de referencia permite identificar tendencias, líneas procedimentales, delimitando alcances y limitaciones. Estos hallazgos ofrecen una comprensión profunda para la evolución curricular de la profesión con miras a su trascendencia y proyecciones futuras.

C170. Internacionalización del currículum. Diálogos multiculturales como estrategia para la enseñanza

Patricia Alejandra Pieragostini, Silvia Ramos, Federico Oscar Raviol, Adriana Alejandra Sarricchio [FADU - UNL - Argentina]

El presente trabajo aborda la experiencia de Internacionalización del Currículum realizada entre Talleres de Proyecto Arquitectónico de FADU - UNL (Santa Fe - Argentina) y FAUG-UC (Concepción-Chile), como estrategia para una enseñanza con

enfoque multicultural, que se propone fortalecer los lazos de integración latinoamericana desde las dimensiones sociales y culturales. Partiendo del tema "Arquitectura, Naturaleza y Ciudad. Modos de habitar el territorio desde una perspectiva sostenible y resiliente", se configuró un escenario de aprendizaje que contribuyó a la reflexión, el análisis y la resolución de problemáticas compartidas en contextos regionales incorporando polifonía de voces, potenciando la comunicación intercultural, la comprensión de la diversidad y el conocimiento de otras geografía y condiciones de vida.

C171. Design e desenvolvimento sustentavel, estratégias educacionais para o futuro viável

Ana Patricia Telles Nunes Villiger [Anima Casa - Brasil]

A implementação da sustentabilidade no ensino universitário enfrenta desafios significativos, os cursos caminham desatualizados e aquém na produção de soluções para o desenvolvimento sustentável. Porém há urgência de mudança de pensamento e ações efetivas. As universidades precisam integrar a sustentabilidade nos currículos, criar centros de inovação, estabelecer parcerias e utilizar tecnologias emergentes. O design, com sua abordagem multidisciplinar e centrada na solução de problemas, pode liderar esse movimento, facilitando a colaboração entre diversas áreas e promovendo soluções inovadoras e sustentáveis para os complexos desafios nas questões ambientais, sociais, econômicas dentre outras.

COMISIÓN: A08 EDUCACIÓN INTERDISCIPLINAR

Coordinadora: Andrea Pontoriero
Lunes 29 de julio, 12:30 - 14:30hs.

C172. Lei Lucas: Construindo relações entre o design e as legislações da saúde

Lucas Furio Melara, Julia Borella, Amanda Favoretto, Ander Haruo Kimoto de Almeida, Ana Beatriz Pereira de Andrade [LM Co. - Brasil]

Este artigo demonstra, à partir de uma análise de caso, como se dá a relação entre o design, sendo o design gráfico e editorial como tipologias e o design social como premissa, dialogando com a comunicação científica na área da saúde, com recorte na Lei Federal Brasileira 13722 18, conhecida como Lei Lucas, onde a reunião das disciplinas pretende fomentar a regulamentação obrigatória nos primeiros socorros apontados na promulgada lei.

C173. El semillero de Investigación, espacio interdisciplinar y de Investigación Creación**Diego Alexander García Gaviria, Jeinsbert Jensen Gómez**

[Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

A través del semillero de investigación Realidades Mixtas de la facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, seccional Pereira, de la Fundación Universitaria del Área Andina, se generó el proyecto de investigación creación (I+C) Gigantes Invisibles, cuyo objetivo es comprender el por qué los monumentos del centro de la ciudad de Pereira se han convertido en paisaje y son invisibles para los habitantes y transeúntes del sector. Todo ello mediado por la convergencia interdisciplinar generada a través del trabajo colaborativo de docentes y estudiantes de los programas de Comunicación Audiovisual y Digital, Arquitectura y Tecnología en Animación y Postproducción Audiovisual.

C174. Museo Verde, aprendizaje por proyectos para la preservación cultural**Carmen Alicia Gauto Espinola, Diego Arturo Acosta Correa**

[Universidad América - Paraguay]

El Proyecto Museo verde se constituyó como una experiencia y oportunidad para generar soluciones a comunidades vulnerables a través del involucramiento de los estudiantes de diseño y otras comunidades educativas, utilizando las metodologías Project Based Learning y Design Thinking se obtuvieron resultados comprobados en compromiso, eficiencia y

C175. Cultura, identidad y diseño: reflexiones acerca de la complejidad**Silvina Amalia Herrera** [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina]

Las consideraciones presentadas en esta ponencia forman parte de la praxis áulica en la Licenciatura en Diseño Visual de la UNRN y del desarrollo del Proyecto de Investigación Trienal Acreditado UNRN 2023, titulado: "Producciones del diseño gráfico regional: tiempo, espacios y discursos". Abordar cuestiones relativas a la historia del diseño, tanto en el aula como en la investigación, plantea la necesidad de definir los conceptos de cultura e identidad y complejizarlos para poder reflexionar acerca de la posible identidad del diseño latinoamericano en tiempos globalizados.

C176. Dos acercamientos metodológicos en el aula para el diseño de estrategias de transformación social**Carolina Marroquin, Juan David Henao Santa**

[Universidad de Medellín - Colombia]

Las apuestas en el aula se enfocan en problemáticas reales de la comunidad de Charras en el Guaviare. Con una mirada sistémica, los estudiantes proponen soluciones desde el diseño que fomenten la innovación y el trabajo interdisciplinario.

C177. Primos, no hermanos. Diseño industrial y arquitectura: Estrategias de integración disciplinar en la historia del hábitat**Pablo Mastropasqua** [UNMdP FAUD - Argentina]

Los que trabajamos en el área histórico-social hemos asumido el desafío pedagógico de integrar en un sólo curso las asignaturas "Introducción a la historia de la arquitectura" y "Pensamiento contemporáneo" de las dos carreras y en el ciclo introductorio de ambas. Basados en estas experiencias académicas creemos importante repensar esta relación y realizar ajustes ya que nuestra asignatura pretende dar las herramientas teóricas y metodológicas para la construcción del conocimiento desde el punto de vista de la historia del hábitat, con un acento particular en los procesos culturales, sociales y productivos a lo largo de periodos históricos determinados.

C178. Los proyectos integradores; una experiencia metodológica que articula competencias en la práctica disciplinar**Nikolai Narvaez, Rodrigo Carozo, Claudia Patricia Zuluaga****García** [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

Se presenta una experiencia metodológica en el programa académico, donde se aborda la importancia de integrar competencias transversales en una implementación de estrategias en el proyecto integrador, que promueve el desarrollo integral y proporciona la enseñanza de habilidades, como el desarrollo de saberes que permiten a los estudiantes afrontar los desafíos reales del campo laboral en la práctica del diseño gráfico. Por lo tanto, se describen acciones proyectuales desde su núcleo integrador para la generación de habilidades en la creatividad, la comunicación efectiva y el pensamiento crítico para fortalecer su especialidad en el plan de estudios y proveer una carrera del aprendizaje en la disciplina. En consecuencia, se incorporan competencias propias de la enseñanza-aprendizaje de la teoría, la comunicación, los ejercicios tecnológicos y de recursos expresivos para exponer proyectos disciplinares, y características multidisciplinarios en la industria, cómo la reflexión de desafíos y oportunidades en la educación, donde se evidencia su práctica procedimental, que presenta principios y fundamentos de conocimiento profesional.

C179. Bestiario Transmedia. Diseño transmedial colaborativo de la región del Litoral

Verónica Rainaud, Marcelo Fabián Jereb [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Bestiario Transmedia de animales imaginarios concebido por dos cátedras de universidades públicas de la región litoral argentina. Los resultados fueron diversos. Cada grupo generó su propia Narrativa Transmedia, incluyendo propuestas con Inteligencia Artificial, sitios web, realidad aumentada, entre otros; además generaron impresiones 2D y 3D y construyeron los prototipos con diferentes técnicas para aplicar movimiento autónomo a los animales diseñados.

COMISIÓN: A09 APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

Coordinadora: Mónica Georgina Avelar Bribiesca
Martes 30 de julio, 10:00 - 12:00hs.

C180. Aprendizajes situados. Acciones de experimentación urbana para promover integraciones barriales

Nelson Bressan, Patricia Alejandra Pieragostini, Silvia Ramos, Adriana Alejandra Saricchio [Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo - UNL - Argentina]

En el marco del proyecto "Territorios Creativos - Oportunidades de Aprendizaje. Artes, Diseño y Tecnología para un Desarrollo Sostenible" (FADU-UNL), este trabajo describe la didáctica aplicada en las Prácticas de Extensión de Educación Experimental del Taller Vertical de Proyecto Arquitectónico "Derivas" y la Cátedra Vertical de Urbanismo Valiente. En este intercambio se diagnostica un debilitamiento de la pertenencia y apropiación del Parque Biblioteca de la Constitución Nacional por los barrios de cercanía y la necesidad de co-crear acciones de experimentación urbana con la comunidad para fortalecer los lazos de proximidad y promover la integración entre el barrio y el Parque.

C181. Diseño emocional para espacios residenciales, desde la academia

Catalina Calderón [Colombia]

En el taller de diseño de interiores de la Universidad El Bosque analizamos el impacto emocional que los espacios generan en todo individuo, haciendo énfasis en espacios residenciales como una de las primeras dinámicas que abordamos. Este análisis genera como resultado una remodelación real.

C182. Paisajes de la Cotidianeidad, una experiencia pedagógica de aprendizaje arquitectónico

Walter Castellan, María Lujan Acuña de la Quintana, María Huilen Reinoso, Marcelo Eliezer Roberts [Facultad de Tecnología y Ciencias Aplicadas, Universidad Nacional De Catamarca - Argentina]

Este artículo presenta el estudio sobre un trabajo práctico realizado por un grupo de alumnos; cuya producción es examinada en relación a los objetivos de aprendizaje establecidos por la Cátedra, a fin de revisar la labor docente y ponderar las estrategias pedagógicas adoptadas. Como instrumento de aprendizaje se establece un ejercicio experimental de lectura perceptual, sensorial, simbólica, compartimentado en instancias articuladas desde un enfoque pedagógico socio formativo y constructivista, obteniendo resultados que evidencian el desarrollo de destrezas y competencias significativas adquiridas por el educando y demostrando la pertinencia y relevancia del material didáctico dentro del trayecto formativo de la carrera.

C183. Ciudad y comunicación visual: cartografías de la experiencia diseñada

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

La cartografía como método de relevamiento y registro espacial habilita una comprensión diferente de lo territorial basada en el intento permanente de interpretar la complejidad de lo urbano. En 2023 realizamos un trabajo basado en la experiencia diseñada de recorrer la ciudad de manera arbitrada con nuestros estudiantes. El mapeo del itinerario, basado en la fotografía y el relato, resultó en la producción de bitácoras de alto contenido poético y potente síntesis de los contenidos centrales de la asignatura.

C184. 9 Bootcamp #PascualChallenge Narrativas Emergentes desde el Territorio

Francisco Fernando Gallego Escobar, Juan David Henao Santa [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Estudiantes de la UCO y el I.U. Pascual Bravo, de diversas disciplinas, resolvieron, mediante la comunicación, el diseño y la innovación, el reto de comunicar las narrativas emergentes de la exploración de del territorio de Rionegro. El evento fue realizado en las ciudades de Rionegro y Medellín.

C185. La innovación y aplicación de estrategias de aprendizaje en la educación del diseño

María Fernanda Guizada Duran [Universidad Franz Tamayo - Bolivia]

La educación en general se enfrenta constantemente a la preparación de los estudiantes frente a un mundo cada vez más virtual. En este sentido, innovar desde lo tradicional se ha dejado de lado en pos de seguir una virtualidad que ha demandado la pandemia del covid 19. La virtualidad es vital y nos ha demostrado lo resilientes que podemos ser y su permanencia en ámbitos como la educación es innegable. Sin embargo, es cierto que al adaptarnos a un nuevo mundo, olvidamos todo del anterior, y no sería justo arrinconar de dónde viene el Diseño y su inicio como legado artístico y artesanal al cual pertenece. En este sentido, la innovación y la aplicación de estrategias experienciales juegan un rol fundamental para que los estudiantes estimulen la vena artística, que es el primer impulso que define la elección de quienes eligen esta carrera. En esta ocasión, se busca explorar cómo la integración de prácticas y desarrollo manual y experiencial aporta para la creación de proyectos de diseño audiovisuales, industriales, moda, etc. que permite al estudiante involucrarse de manera vivencial y transmitir del mismo modo, para crear diseño más completo, más redondo y más inclusivo.

C186. Teaching basic design through fabrics

Carlos Mario Gutierrez [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

This project is focused on carrying out research through design. Through the creation of fabrics, the aim is to teach the basic concepts of design and visual communication between them: point, line, and plane; contour, shape, space, movement, color, texture, and value; unity, variety, balance, emphasis, movement, contrast, repetition, and proportion.

187. La educación experiencial a través del diseño y la producción escénica

Mariesther Muñoz [Universidad del Sagrado Corazón - Puerto Rico]

La educación experiencial es un método de enseñanza donde el estudiante aprende a través de la práctica y su experiencia durante este proceso de realizar una labor de manera física. En las artes escénicas se necesitan realizar múltiples tareas para poder llevar a cabo una presentación final, es por ello, por lo que en la enseñanza de la elaboración, planificación y creación de una pieza escénica es necesario que se eduque de una manera activa y práctica. Aunque la teoría va de la mano de los temas a tocarse en estos casos de producción escénica,

este método teórico no cumple completamente con todos los requisitos que las labores profesionales demandan. Para ello, la educación experiencial es una forma certera para que los estudiantes puedan comprender la complejidad y responsabilidad de llevar a cabo una producción, junto con todos sus requerimientos para que un evento especial pueda llevarse a cabo de manera exitosa.

C188. Interacción social: eje para la experiencia de aprendizaje sobre color y procesos de diseño gráfico

Mara Edna Serrano-Acuña, Jesús Eladio Barrientos Mora, Carlos Daniel Lozada, Nancy Alejandra Noriega Tovilla [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

Se presenta una serie de colores emergentes de la representación realizada por infantes de una escuela pública, sobre las emociones básicas (Ekman, 2024), utilizando la Teoría del Aprendizaje Expansivo (Engeström y Sannino, 2016). Este ejercicio sirvió para concretar el aprendizaje de los procesos de diseño y color entre jóvenes de Diseño Gráfico BUAP, México.

C189. Diseño y Resiliencia: formación proyectual orientada a problemas reales

Andrea Valsagna, María del Carmen Albrecht, Juan Bautista Nieve, Ignacio Riboldi [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Integrar el pensamiento proyectual con la resolución de problemáticas sociales concretas fue el objetivo de una práctica de educación experiencial que el Taller IV de la Licenciatura de Diseño en Comunicación Visual (FADU-UNL) llevó adelante en 2023. La experiencia articuló conceptos de Diseño y Resiliencia Urbana para orientar los trabajos finales de los estudiantes, e incorporó la metodología de Design Thinking para el desarrollo proyectual. Los resultados superaron las expectativas iniciales: proyectos de mayor calidad, con soluciones creativas e innovadoras a problemas reales, que involucraron a actores externos y consolidaron el compromiso social de los estudiantes.

COMISIÓN: A10 FORMACIÓN DOCENTE

Coordinadora: Erika Rivera Gutiérrez
Viernes 2 de agosto, 10:00 - 12:00hs.

C190. Neurociencia y Diseño. Estrategias neurodidácticas para estimular la creatividad

Edson Céspedes Sunagua [Vibra Espacio - Bolivia]

La temática abarca una investigación teórico documental y descriptiva de las principales teorías de neurociencia y proce-

sos neurocognitivos involucrados en la creatividad aplicada a proyectos arquitectónicos y de diseño de interiores, los resultados muestran una síntesis de estrategias neurodidácticas para fomentar la creatividad en el ámbito profesional y educativo.

C191. Estrategia didáctica e interactiva mediada por las TIC en la formación de la metodología STEAM en el cuerpo docente de la Institución Educativa ITPCN2
Jesús Antonio Figueroa Guerrero [Colombia]

El propósito es desarrollar una estrategia didáctica mediada en TIC (tecnologías de la información y comunicación), orientada a la formación de la metodología STEAM (Ciencia, Tecnología, ingeniería y matemáticas) al cuerpo docente de la Institución educativa Instituto Técnico Patios Centro N° 2.

C192. 7 hábitos de los profesores altamente efectivos
Andrea López Lluch [Ministerio Público Fiscal - Argentina]

cómo fomentar el aprendizaje efectivo de los estudiantes en el contexto universitario, centrándose en el concepto del libro de Stephen Covey a un contexto de la didáctica docente. A través de la exploración de dos obras clave, "Lo que hacen los mejores profesores de universidad" de Ken Bain y "Enseñanza Poderosa" de Mariana Maggio, se analizan algunas estrategias pedagógicas que subyacen a la enseñanza efectiva y el logro de aprendizajes significativos.

C193. Responsive Design: estrategia de innovación en formación de competencias digitales
Natalia Vittaz [Centro Educativo de Nivel Terceria N° 35 - Argentina]

La evolución de las tecnologías de comunicación y el auge de internet en los últimos años, en especial con el contexto vivido en el año 2020, evidenció, en el campo educativo, el uso de nuevas prácticas y modalidades formativas mediadas por la tecnología. Por lo cual, es imperativo acompañar la transformación digital en las aulas mediante la formación y desarrollo de competencias digitales en docentes.

C194. Educación para futuros diseñadores: motivación a través del juego, tecnología y metodologías de diseño
Yenny Luján Correal [Fundación Universitaria Horizonte - Colombia]

En el contexto educativo para diseñadores, es crucial no sólo enseñar habilidades técnicas, sino también fomentar la motivación intrínseca y la capacidad de innovar. Integrar el juego, la tecnología y las metodologías de diseño puede ser la clave para inspirar a las futuras generaciones de diseñadores.

COMISIÓN: A11 NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES

Coordinadora: Verónica Méndez
Lunes 29 de julio, 12:30 - 14:30hs.

C195. Innovación docente en programas internacionales Erasmus+: smart cities y sostenibilidad
Jessica Blanco Marcos, Rafael Conde Melguizo [UDIT - España]

Los programas BIP dentro del marco de movilidad Erasmus+ ofrecen la oportunidad a docentes y discentes de diversas universidades europeas para fomentar la colaboración de forma transversal, transnacional y transdisciplinar. En esta ponencia se describe brevemente el contexto de estos proyectos y su funcionamiento, y se describe en detalle la experiencia como participantes en el BIP Smart and Sustainable Cities en la universidad Estonian Entrepreneurship University of Applied Science junto con otras 9 universidades de 6 países participantes, así como los diseños propuestos por los estudiantes y el resto de las actividades incluidas en la estancia.

C196. MIRO, pizarra interactiva para crear un aula colaborativa y participativa
Adriana Cassinelli [Escuela Superior de Diseño Toulouse Lautrec - Perú]

Para lograr una enseñanza significativa los docente buscan motivar a los alumnos a que participen y realicen trabajos de manera colaborativa, por ello dentro de los cursos de especializaciones de arquitectura accesible, sostenible y otros cursos técnicos se hace uso de la pizarra interactiva MIRO para realizar distintas actividades como parte del contenido del curso, potenciando a que los alumnos sean cada vez más participativos y se sientan motivados a compartir y sean protagonistas y co-creadores de su propio aprendizaje.

C197. La importancia del color como constructor de conceptos sociales en los procesos de diseño
Jerónimo Emiliano Formica, Adolfo Marchesini [UN de Cuyo Facultad de Artes y Diseño - Argentina]

El proyecto de investigación se centra en la importancia del color en el diseño, su influencia social en la selección de colores y la estimulación de la visión prospectiva en el proceso proyectual de diseño. Además, busca beneficiar a estudiantes y profesores de diseño, fomentando la investigación en los procesos de formación.

C198. Situar(nos) y cuestionar(nos) a través de un curso-dispositivo de diseño y feminismos en Chile

Beatriz Leal, Patricia Sanchez [Pontificia universidad Católica de Chile - Chile]

Desde una perspectiva de pedagogía feminista, durante el primer semestre del año 2023 realizamos por primera vez el curso-dispositivo Diseño, Género y Feminismos en la Escuela de Diseño de la Universidad Católica de Chile. Desde el registro, devenir, contradicciones y flujos de ese proceso, compartimos nuestra experiencia de co-aprendizaje desde herramientas teóricas y metodológicas del campo de los estudios de género y su relación con la disciplina del diseño.

C199. Hábitos creativos y prospectivos desde los sentidos y la metodología de juego formativo CuatroC

Édgar Montaño Lozano, Mónica María Arango Zapata [CuatroC - Colombia]

Esta es una mirada amorosa y desde los hábitos en contextos modernos donde el ser humano acciona desde lo automático y no desde la conciencia de cómo vemos el todo desde lo que somos nosotros, lo que es el otro y el mundo, atravesado por las acciones de crear, comprender, conectar y construir. La Metodología de Juego Formativo Cuatro C se basa en cuatro ejes fundamentales: crear, construir, comprender y conectar. Estos ejes se ejercitan al mismo tiempo de manera inequívoca y sin la posibilidad de evitar alguno o afirmar que son consecutivos. Son aspectos íntimamente relacionados y su proceder depende el uno del otro, sin ser uno más que otro, puesto que su aplicabilidad se evidencia en el acertado uso de cada uno. Permitir llegar de un punto A, a un punto B más prospectivo

C200. Uso crítico de la inteligencia artificial en el Diseño de Persona

Alejandro Daniel Murga González, Alejandra Guardia Manzur, Wendy Hall Fernández, Diego Armando Rincón Cabailler [Universidad Autónoma de Baja California - México]

Esta reflexión tiene como propósito visualizar desde la metodología del diseño, su proceso de enseñanza- aprendizaje y el uso de tecnologías de inteligencia artificial -como los motores de generación de imágenes y texto- formas posibles de participación colectiva desde el pensamiento del diseño para la construcción de futuro deseables. Por tanto, se pretende hacer una revisión teórica del pensamiento proyectual en cuanto al diseño de interacciones técnico-sociales, la problematización de la representación, y el aprovechamiento de las tecnologías para entender el rol disciplinar con un carácter social.

C201. Metodologias Ativas. Experiências práticas e criativas de aprendizagem em sala de aula

Iran Pontes das Mercês [Design Culture - Brasil]

Apresentar casos de sucesso de trabalhos realizados em sala de aula com práticas imersivas e metodologias ativas de aprendizagem, como ferramentas para promover experiências de aprendizagem mais engajadoras e significativas para os estudantes.

C202. La magia como recurso en la educación y la comunicación

Eduardo San Rufo Ecay, Hugo Torrecilla Saénz [Asociación Indismatic - España]

La magia sirve como herramienta pedagógica en la enseñanza a todos los niveles debido a su carácter lúdico y creativo donde sirve para captar la atención del alumnado, una mayor asimilación de los diferentes conceptos, sirviendo también para explotar la creatividad en el aula tanto a nivel presencial como en educación virtual.

C203. Paisajes en laberinto. Estrategias de enseñanza para la exploración heurística

Adriana Alejandra Sarricchio, Mónica Bachot, María Eugenia Cardoni, Patricia Alejandra Pieragostini [Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo. UNL - Argentina]

En el marco de la investigación Territorios Creativos - Oportunidades de Aprendizaje el presente trabajo aborda la estrategia de enseñanza que pone en juego el laberinto como dispositivo didáctico conceptual, referencial y operativo para promover "paisajes de aprendizaje" (Rosan Bosch 2019), que inspiren experiencias creativas memorables. El laberinto es aquí una metáfora de exploración y descubrimiento en los múltiples abordajes para la construcción del conocimiento. El Taller Vertical Derivas, en el ciclo Básico de la FADU UNL, es el marco donde se realizó una práctica de carácter lúdico a partir de la cual este ensayo pretende reflexionar sobre la transformación del laberinto en un referente para la creación de "Conocimiento original". (Mariana Maggio 2024).

COMISIÓN: A12 PEDAGOGÍA DE LA MODA

Coordinadora: Lorena Urcelay

Miércoles 31 de julio, 12:30 - 14:30hs.

C204. Articulación y vinculación para el desarrollo, la innovación y el fortalecimiento de las cadenas de valor
Romina Faure, Ludmila Maia Strycek [Universidad de la Cuenca del Plata - Argentina]

Estrategias dinámicas de Inter cátedras para generar la vinculación y articulación de contenidos de manera vertical y horizontal para mejorar y complejizar el desarrollo del plan de estudios de una manera más integral.

C205. ABP y la multidisciplinariedad aplicados al diseño de equipo didáctico
Humberto Ángel Alborno Delgado, Miguel Angel Bañuelos Saucedo, Eduardo José Vega Murguía [Instituto de Ciencias Aplicadas y Tecnología UNAM - México]

En este trabajo se describe como el ABP y la multidisciplinaria, aplicados en la asignatura de Diseño para la Educación, generaron un producto, un Generador de frecuencias para la enseñanza de ondas en el bachillerato, acreedor a dos reconocimientos nacionales de diseño y se convirtió en un proyecto de titulación de licenciatura y, en una segunda etapa, como proyecto de desarrollo del GCDC, se generó un material didáctico que coadyuvó en la formación de alumnos de diseño industrial durante la práctica de su servicio social, colaborando en el equipo multidisciplinario de desarrollo diseñando una nueva versión del producto.

C206. Neuropsicología aplicada a la pedagogía del diseño de moda
Laura Natali Arévalo Lara [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

En la pedagogía del diseño de modas convergen conocimientos que probarán el éxito académico, mediante la evaluación por competencias y resultados de aprendizaje, sin embargo, es importante realizar una revisión a la relación de la neuropsicología y el proceso pedagógico y cómo a través de las particularidades estudiantiles se generan estrategias de aprendizaje que permiten asimilar el contenido y se garantice recordación a largo plazo.

C207. ESP en gestión y comunicación de moda: propuestas y desafíos
Jessica Blanco Marcos [UDIT - España]

English for Specific Purposes (ESP) alude al aprendizaje del idioma por requisitos vinculados a propósitos académicos profesionales concretos. Estas clases suelen centrarse en inglés técnico, científico o de negocios, entre otros. Últimamente está en auge el inglés para la moda. No obstante, los materiales disponibles son escasos y se ven limitados en los niveles del MCER a los que dan cabida, véase el B1 de English for the Fashion Industry (2015). Esta ponencia muestra una serie de estrategias y recursos utilizados en clases de moda (C1-C2) con la intención de ayudar a otros docentes a planear clases y preparar materiales.

C208. Mujeres pioneras en Sastrería
Cristina Amalia Lopez [CONPANAC - Confederación Panamericana de Profesionales de Alta Costura - Argentina]

La investigación sobre mujeres pioneras en sastrería destaca su papel fundamental como catalizadoras transformacionales capaces de desencadenar y acelerar cambios significativos y profundos: Las diseñadoras de sastrería de alta costura, destacan por introducir técnicas innovadoras experimentado con nuevos materiales y formas, fusionando arte y moda de manera única, trascendiendo su función utilitaria y convirtiendo el oficio en una expresión cultural valiosa y comercialmente reconocida.

COMISIÓN: A13 METODOLOGÍAS DE DISEÑO

Coordinador: Alejo García de la Cárcova

Martes 30 de julio, 10:00 - 12:00hs.

C209. Hacia una estética de diseño e innovación del buen vivir
Christian Basáez [Universidad de Chile - Chile]

¿Qué es buen vivir?... Lo primero que podemos decir, es que para que exista o hablemos sobre buen vivir, es porque existe un "mal vivir". ¿Qué características estéticas y morfológicas debiese tener el diseño e innovación del buen vivir? ¿Cómo debiese ser una metodología al respecto?

C210. Muestra aplicada para explicar el pensamiento de diseño arquitectónico como proceso
Marcela Geovana Casso Arias [Universidad de San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

Se presenta el análisis retrospectivo del proceso de diseño, a través de una metodología que sintetiza en un cubo, la comunicación visual del resultado de la propuesta. Esta metodología de diseño arquitectónico aborda problemas complejos y desarrolla soluciones innovadoras. Se basa en la idea de que el

enfoque del diseño puede ser aplicado no sólo al desarrollo de espacios arquitectónicos, sino también a la resolución de desafíos y la creación de experiencias. Se caracteriza por su enfoque centrado en el usuario, lo que significa que se pone énfasis en comprender las necesidades, deseos y comportamientos de las personas involucradas en el tema con la problemática que se está abordando. Implica una serie de pasos que incluyen la investigación y comprensión del problema, la generación de ideas, la generación o creación del diseño arquitectónico y la prueba con el resultado de un diseño final todo explicado dentro de un cubo donde en cada cara se expone uno de los elementos

C211. Design de serviço: mapa de jornada como potencializador de experiência em um evento de design

Ariane Delcin Pires, Giselle Merino, Adriane Shibata [Brasil]

Eventos acadêmicos, têm por objetivo reunir participantes para disseminar conhecimento em uma agenda limitada de dias. A experiência dos participantes está ligada à relação que tiveram com os muitos processos de interação, desde ter ciência sobre o evento, processo de inscrição, a participação em si e até mesmo o retorno para casa. Com uma boa experiência, espera-se que o participante retorne em uma outra edição, já com uma experiência ruim, a tendência é afastar os participantes. Compreender a jornada de experiência é, além de obter um diagnóstico atual do serviço prestado, uma oportunidade de novas experiências. Este artigo tem como objetivo utilizar o conceito de Design de Serviços para planejar, organizar e compreender o que pode ser potencializado e gerar mais valor aos participantes de um evento de Design ocorrido em 2023. Descreve-se a aplicação da ferramenta mapa de jornada, em um workshop realizado durante o evento, no qual três jornadas do evento foram desenhadas. Ao final, foi possível compreender a jornada de experiência pela visão dos participantes e futuras propostas para potencializar uma possível experiência futura.

C212. Aplicabilidad de la representación isométrica en el mundo de los elementos gráficos

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

La geometría siempre ha estado presente desde la antigüedad hasta el día de hoy. La aplicación de las isometrías conlleva una infinidad de maneras de representación gráfica, mostrando vistas a partir de logotipos, ilustraciones y tipografías, entre otros. Este método permite la creación de dibujos con proporciones precisas y consistentes.

C213. De la idea al vector: la esencia de la ilustración vectorial en el desarrollo de marcas

Andrés Rodríguez [Fundación de Estudios Superiores Comfarenorte FESC - Colombia]

Este ensayo destaca la ilustración vectorial como un elemento esencial en la creación de identidades de marca en la era digital. Basándose en la representación matemática de formas, lo que ofrece una precisión y escalabilidad que son fundamentales en el diseño contemporáneo.

C214. Ventajas y desventajas de métodos sustentables aplicados en indumentaria

Ángela Rubino [Escuela Universitaria Centro de Diseño - Uruguay]

La implementación de metodologías sustentables en la construcción de tipologías vestimentarias que se dictan en la asignatura Diseño 3Textil en la Escuela Universitaria Centro de Diseño-Uruguay, aplicables a colecciones para público adulto y o infantil, tiene resultados fructíferos en la academia. ¿Esos logros se manifiestan de igual manera en la pequeña y mediana industria de la confección a nivel local? Ventajas y desventajas de aplicar tales métodos.

C215. Diseño y bioinspiración desde las plantas: verbos de la innovación

Pedro Uriel Sánchez Zárate [Universidad Nacional de Colombia - Colombia]

En esta ponencia se revisa el potencial biomimético de las plantas, como organismos sistémicos y fuente de inspiración para el diseño y la sostenibilidad, tomando como punto de partida algunas de las especies vegetales presentes en el Tropicario del Jardín Botánico de Bogotá. Más allá de los aspectos formal-estéticos se realiza un análisis de los principios de funcionamiento, de los que surgen los que se denominan “verbos de la innovación”. Estos verbos son la base para la elaboración de una herramienta metodológica para el diseño, de modo que dichos principios puedan ser aplicados en diversos productos.

C216. Sobre Método Projetual e Método Cartesiano: relações através da história

Sérgio Sudsilowsky, Gisela Monteiro [Universidade Anhembi Morumbi - Brasil]

Este ensaio se propõe a examinar algumas abordagens históricas para métodos: científico e de design. Partindo do entendimento de método como conjunto de procedimentos racionais e sistemáticos para atingir um fim e metodologia como estudo

dos métodos, a pesquisa foca no recorte histórico entre a Idade Média e o século XVIII, tendo o “design artesanal” e o “design manufatureiro” como recortes específicos, traçando paralelos entre método projetual e método cartesiano na configuração de artefatos. Conclui-se que ambos são bastante similares, tendo como a principal diferença apenas um maior rigor e complexidade exigidos na pesquisa científica.

C217. Arquigrafía: metodología creativa para el desarrollo de branding espacial

José Hernando Vergara Villarreal [Fundación de Estudios Superiores Comfanorte - Colombia]

Este ensayo explorará cómo la arquigrafía fusiona los principios del diseño gráfico y la arquitectura para crear experiencias de marca inmersivas en entornos físicos. Desde la aplicación de marcas en espacios comerciales hasta la integración de identidades visuales en centros comerciales temáticos, se analizará cómo la arquigrafía transforma los espacios en escenarios vívidos que conectan emocionalmente con los consumidores. Se presentarán ejemplos prácticos y metodologías creativas para desarrollar proyectos de branding espacial, destacando la importancia de la integración de colores, texturas y elementos del entorno en la construcción de la identidad visual de una marca. Además, se discutirá cómo esta metodología contribuye a la enseñanza del diseño gráfico, promoviendo la creatividad y la sensibilidad hacia el espacio físico como una herramienta clave en la construcción de marcas auténticas y memorables.

COMISIÓN: A14 DISEÑO, INNOVACIÓN Y NUEVOS FORMATOS

Coordinadora: Verónica Méndez
Martes 30 de julio, 12:30 - 14:30hs.

C218. La IA dibuja con seis dedos: enseñanza de diseño gráfico con asistentes virtuales

Edier Becerra, Juan Manuel Henao Bermúdez [Instituto Departamental de Bellas Artes - Colombia]

Por medio de experimentos realizados en el Instituto Departamental de Bellas Artes se explora el uso de Large Language Models (LLM) como apoyo en las actividades académicas de estudiantes de diseño gráfico. Se presenta el análisis de la interacción, con la revisión de emociones asociadas, nivel de estrés en el uso de la herramienta.

C219. Super fouet: uma proposta de utensílio de cozinha lúdico e ergonômico

Letícia Fagundes, Mariana Brunatti de Moraes, Carolina Vaz, Erika Veras de Castro [UNESP - Brasil]

O “Super Fouet” é uma proposta de utensílio culinário com foco nas necessidades do usuário, que foi pensado e projetado para oferecer usabilidade e funcionalidade, além de ser lúdico e democrático. Para seu desenvolvimento, utilizou-se métodos discursivos e intuitivos, pesquisa sincrônica com usuários e diversos níveis de teste e prototipagem. A proposta final, apresenta protótipo com empunhadura com formato que faz alusão ao personagem “Toad”, que é um cogumelo, pertencente à franquia Mario Bros. Tal formato torna-se intuitivo ao usuário ao realizar o movimento recomendado, reduzindo o desconforto no uso. Além de que, por meio de seu teor divertido, é capaz de ligar gerações pela nostalgia.

C220. El poder del Sonido a través del cine. Diseño de bandas sonoras con vibraciones y frecuencias terapéuticas desde distintas cosmovisiones

Jennifer Lorena Martinez Vasquez [Colombia]

En la sociedad occidental predomina lo visual sobre lo auditivo. Las imágenes son un “virus” que invaden nuestra vida, con un bombardeo proveniente de diversas fuentes sobre todo de medios hegemónicos. Por otro lado, Murray Schafer -promotor de la eco-acústica- plantea que es preciso apreciar sonidos cotidianos, como el canto de las aves. Siendo importante tomar conciencia de las distintas escalas sonoras, con sonidos que percibimos, y los que no; ya que nuestro espectro audible es de 20hz a 20.000hz. El propósito es revalorizar el sonido y dar cuenta de un diseño sonoro, con frecuencias que benefician a la audiencia, e influir de este modo positivamente en nuestra sociedad.

C221. Inteligencia Artificial Generativa y Realidad Virtual en el proceso de Diseño

José Tomás Pachajoa, Antonio Juarez [Universidad Católica de Colombia - Facultad de Diseño - Colombia]

La innovación educativa de utilizar I.A Generativa en el diseño de habitáculos sensoriales puede describirse como una herramienta efectiva para mejorar la competencia de diseño. Con I.A. , los alumnos pueden generar imágenes a partir de texto, lo que les permitirá visualizar sus diseños de habitáculos sensoriales para hacer ajustes y mejoras neías. Esto y el uso de RV les ayudará a desarrollar habilidades para la visualización y comunicación de sus ideas de diseño, así como a experimentar con diferentes opciones de diseño, lo que les ayudará a

desarrollar su creatividad e innovación. Puede usarse el modelo ADDIE, que implica análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Se trabaja esta propuesta de manera conjunta entre la Universidad Católica de Colombia y la facultad de Diseño y el TEC de Monterrey y la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño.

C222. Desafíos éticos del uso de la inteligencia artificial en la escritura académica universitaria

Verónica Méndez [Universidad de Palermo - Argentina]

La creciente adopción de herramientas de inteligencia artificial (IA) en el ámbito educativo, como asistentes de escritura y generadores de texto, plantea importantes desafíos éticos y a la vez, brindan nuevas oportunidades de reflexión e innovación pedagógica. Este ensayo examina los principales retos que surgen al integrar la IA en la escritura académica a nivel universitario, con un enfoque en la preservación de la integridad académica, la equidad y la autonomía estudiantil.

COMISIÓN: A15 ENSEÑANZA EN LÍNEA

Coordinador: Luis Fernando Rodríguez Camacho
Jueves 1 de agosto, 10:00 - 12:00hs.

C223. Sistematización de Manual de estilo de un aula virtual con criterio inclusivo

Miguel Duque, Armando Carrieri [Venezuela]

La organización estructural en el Aula Virtual es vital para una experiencia educativa clara. Se proponen secciones clave en un manual de estilo: Introducción, Navegación, Funciones y Solución de Problemas. La introducción define propósitos, la navegación guía por el sistema, las funciones describen herramientas disponibles y la sección de problemas aborda desafíos comunes. Esta estructura mejora la comprensión y eficiencia educativa.

C224. La comunicación y el diseño como base para innovaciones educativas: laboratorios virtuales como estrategias de enseñanza-aprendizaje

Karla Espinoza, Diego Apolo [Universidad Nacional de Educación - Ecuador]

Los procesos de comunicación y diseño son fundamentales para el desarrollo de innovaciones educativas. El uso de laboratorios virtuales fortalece la enseñanza- aprendizaje experimental y aporta a diversos contextos educativos, además permiten desarrollar articulaciones que parten de la motivación y el interés del estudiante por aprender

C225. El enfoque proyectual como herramienta para diseñar experiencias docentes significativas en la enseñanza-aprendizaje virtual

Milagro Farfán, Carmen Elena García Rotger [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La ponencia presenta las experiencias docentes en la enseñanza virtual de la carrera de Diseño Gráfico de la PUCP, las cuáles aplican el enfoque proyectual en base a las teorías de Ausubel (1976) y Lave - Wenger (1991). A través de entrevistas a especialistas, se reflexiona sobre la implementación de cursos virtuales donde se proponen estrategias que promueve un aprendizaje significativo, situado y colaborativo.

C226. Orientaciones para la práctica docente en la modalidad virtual: fomentando la innovación en proyectos de diseño

Edwin Alberto Marín Cantillo [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

Este proyecto explora la influencia de la orientación pedagógica y la cohesión curricular en la innovación de proyectos académicos de Diseño Gráfico en entornos virtuales. Utilizando un enfoque cualitativo, destacó la necesidad de crear guías pedagógicas y un enfoque sistematizado para integrar innovaciones tecnológicas y curriculares, mejorando la educación virtual a través del fomento de la creatividad y el Pensamiento de Diseño en estudiantes y docentes de la Corporación Universitaria Remington.

C227. Resultados de aprendizaje para el planteamiento y resolución de problemas sociotécnicos desde el diseño

Edgar Saavedra Torres [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - Colombia]

El artículo tiene como objetivo describir: El origen de la propuesta, La alineación con los objetivos de desarrollo sostenible, Los aprendizajes esperados del módulo COIL por parte de los estudiantes, Descripción de la tarea colaborativa de los estudiantes, Descripción de cómo los estudiantes reflexionarán sobre su experiencia en COIL en cada institución. Estos cinco apartados estructuran una propuesta de resultados de aprendizaje de un módulo de Collaborative Online Learning - COIL para el fortalecimiento y mejoramiento del aprendizaje colaborativo para el planteamiento y resolución de problemas sociotécnicos desde el diseño.

C228. Diseño de acciones formativas en entornos virtuales, una estrategia para el aprendizaje organizacional

Jorge Ruben Varas, Gabriela Vilanova [Universidad Nacional de la Patagonia Austral - Argentina]

El diseño instruccional como disciplina es la rama del conocimiento relacionada con la investigación y la teoría sobre estrategias instruccionales y el proceso de desarrollar e implementar esas estrategias. Se propone el estudio y aplicación de una estrategia de diseño instruccional como es el modelo 4C DI (The Four-Component Instructional Design Model) para la formación organizacional utilizando Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA), en el proceso de diseño de puestos de trabajo en sistemas complejos, para ello 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.

COMISIÓN: A16 DISEÑO PARA LA EDUCACIÓN

Coordinadora: Alma Elisa Delgado Coellar
Miércoles 31 de julio, 10:00 - 12:00hs.

C229. Manual ilustrado básico para promover el aprendizaje del lenguaje de señas

Angel Geovanny Arias Camacho [Instituto Superior Tecnológico Babahoyo - Ecuador]

El Manual básico digital ilustrado para promover el aprendizaje del lenguaje de señas en la ciudad de Babahoyo es muy importante para que las personas sin discapacidad puedan mantener una conversación con las personas sordomudas y así entender sus necesidades. Por tanto, se realizó un análisis con un enfoque lingüístico del desarrollo y uso de dicha metodología tomando como tema principal las modalidades del lenguaje, es decir conversaciones básicas. Este proyecto está dirigido para personas sin discapacidad que tratan con personas con discapacidades auditivas o del habla. De igual forma, está dirigido para la sociedad en general, que tengan la necesidad de relacionarse con personas con esta discapacidad.

C230. Optimización de comunicación visual con estudiantes sordos en Universidad de Nariño

Javier Benavides Jurado, Cristian Diaz [Colombia]

El artículo presenta los avances del proyecto de Investigación-Creación, enfocado en desarrollar herramientas creativas para mejorar la comunicación visual con estudiantes con discapacidad auditiva en la Universidad de Nariño. Busca sensibilizar sobre la lengua de señas y respaldar la inclusión.

C231. Diseño de material didáctico en inglés para niños de escasos recursos

David Cazco, Carlos Daniel Cazco Maldonado [Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra - Ecuador]

En un esfuerzo colaborativo entre la Universidad Nacional de Educación, Yachay, y la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ibarra, se ha llevado a cabo una investigación pionera que fusiona el diseño gráfico y la pedagogía de los idiomas extranjeros. Este proyecto innovador tiene como objetivo principal la creación de material didáctico en inglés centrado en las diversas regiones del Ecuador, dirigido a niños de escasos recursos pertenecientes a las unidades educativas de Imbabura.

C232. Luli Descobre: uma Coleção de Livros Infantis sobre Educação Sexual

Lorena Couto Chiaperini, Bianca dos Santos Sena, Beatriz Yuri Fukumoto [FAAC - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Câmpus de Bauru - Unesp - Brasil]

O projeto consiste em uma coleção de livros infantis, denominada "Luli Descobre", com o objetivo de ensinar às crianças de forma lúdica, criativa e sem preconceitos, questões sobre proteção ao próprio corpo, prevenção e identificação de violências sexuais, além de apresentar conceitos como privacidade, permissão e as demais temáticas que a educação sexual engloba.

C233. Señalización; la importancia del recurso gráfico de comunicación en la movilidad urbana en entornos educativos

Adriana Yunuen Dávalos Pita, Iris Deneth Ayala Sedano, Rosendo Garcia Sanchez [Universidad de Guadalajara - México]

La señalización y movilidad urbana son cruciales para crear un entorno seguro y eficiente para todos. Sin embargo, se observa una falta de comunicación en la vialidad, lo que lleva a un uso descontrolado del espacio. Alumnos de Arquitectura y Diseño para la Comunicación Gráfica, desarrollaron intervenciones basadas en investigaciones de campo mejorando la experiencia y eficiencia de la vialidad que conecta la institución.

C234. Laboratorio Expandido: Diseñar espacios para la enseñanza del diseño

Laura Dominguez, Ashly Valeria Gomez Lopera [Corporación Colegiatura Colombiana - Colombia]

Desde este proyecto de investigación creación, se entienden los espacios físicos, más que como una infraestructura que

contiene una práctica educativa, como ambientes dinámicos que, a partir de la expansión del pensamiento institucional, deberían convertirse en dinamizadores de la construcción conjunta del conocimiento. En ese sentido, esta ponencia expone los avances de la investigación "Laboratorio Expandido: Análisis proxémico de las dinámicas pedagógicas de Colegiatura para la creación de vivencias especiales dinámicas y afines al pensamiento institucional", que tiene como objetivo el reconocimiento de las dinámicas pedagógicas propias de Colegiatura para la generación de espacios que no solo permitan estas dinámicas, sino que las potencialicen, a partir del pensamiento institucional. Este proyecto, entonces, tiene como propósito el diseño de vivencias espaciales que faciliten el ejercicio de aprendizaje y que permitan a su vez, la ReEvolución de los espacios escenario de la institución para hacerlos coherentes con su propuesta formativa.

C235. Aplicación de propuesta audiovisual educativa para la prevención de abuso sexual infantil dirigido a niños de primaria

Marianne Medina [Universidad La Salle Laguna - México]

En la presente investigación se desarrolla la aplicación de una propuesta audiovisual educativa para la prevención del abuso sexual infantil a los alumnos de la primaria Francisco Zarco ubicada en Ciudad Lerdo, para aportar a la problemática gráfica encontrada y servir como una herramienta de comprensión en los conceptos para explicar y prevenir el abuso sexual apoyándose de recursos sobre ilustración y animación.

C236. Design de serviço para orientação vocacional: design no Ensino Médio

Clara Mello, Bianca Martins, Bruno Viana [ESDI UERJ - Deseduca Lab - Brasil]

Este artigo relata a organização de um evento para alunos do ensino médio, com o intuito de apresentar o curso de design e suas atividades, abordando dúvidas sobre a vida profissional e promovendo oportunidades de carreira na área. Por meio de apresentações, visitas às instalações e pesquisa com os estudantes, foram obtidos dados relevantes sobre o interesse e a compreensão do Design. A visita foi planejada com estratégias de Design de Serviços, permitindo a criação de um blueprint para futuros eventos.

C237. Creación de un espacio inmersivo e interactivo para propiciar la inclusión

Milton César Rodríguez García, Erika Solange Imbett Vargas [Institución Universitaria ITM - Colombia]

Creación de un espacio inmersivo e interactivo para propiciar la inclusión de ciudadanos con discapacidades sensoriales y de comunicación en ambientes académicos al contacto con productos-mensajes asociados a temas de sostenibilidad social y educación.

COMISIÓN: A17 NUEVAS CARRERAS Y CAMPOS PROFESIONALES

Coordinadora: Ana Cravino
Viernes 2 de agosto, 10:00 - 12:00hs.

C238. Designers produtores no Rio de Janeiro

Erick Araujo [Escola Superior de Desenho Industrial - Brasil]

Esse texto tem como objetivo apresentar o perfil do Designer Produtor, uma vertente do design de produto em que o profissional atua diretamente com a produção de forma artesanal, com foco no Rio de Janeiro e como ele lida com o mercado, com o seu espaço de produção e como ele lida com o cliente.

C239. Metodología de aprendizaje-servicio para la sustentabilidad en artes y diseño

Christian Chávez López [Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México - México]

Ante la crisis ambiental, la educación superior tiene la responsabilidad de formar profesionales con conciencia crítica y compromiso social hacia la sustentabilidad. En respuesta a este desafío, se propone un Modelo de Aprendizaje-Servicio para la Sustentabilidad (ApSS) en Artes y Diseño como una estrategia pedagógica innovadora para integrar los principios de la sustentabilidad en la formación de futuros artistas y diseñadores. Este modelo combina diversas estrategias colaborativas y experienciales para fomentar una participación activa y una transformación integral en la educación artística y de diseño. Estas competencias son esenciales para que los estudiantes se conviertan en agentes de cambio en sus respectivas disciplinas, tal como establece la UNESCO (2014) para el logro del desarrollo sostenible.

C240. Clases espejo y competencias interculturales sobre violencia en campañas publicitarias

Carlos Enrique Fernandez Garcia, Valeria Bances, Mayte Nicole Perales Quispe [Universidad Nacional Mayor de San Marcos - Perú]

Existe una determinada expectativa por la experimentación en el uso de los nuevos formatos de clases espejo por proyectos enfocados en el desarrollo de campañas publicitarias en

lenguas originarias y poder determinar cómo éstas contribuyen en el desarrollo de competencias en comunicación intercultural entre los estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (Perú) y de la Universidad del Pacífico (Paraguay).

C241. El recorrido creativo ¿cuál es su inicio?

Denise Gari Jonneret, Martín Alli [FAD UCC FAUD-UNC UNVM - Argentina]

Experiencia académica en el marco del ingreso a la Licenciatura en Diseño de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Católica de Córdoba. Se recorre las diferentes posibilidades de aplicación de la carrera y se reivindican las experiencias personales estudiantiles y son utilizadas como insumos para estimular la creatividad.

C242. Aplicaciones del Modelo de Comunicación IEAC para la Enseñanza del Diseño

Marcelo Henriques de Brito [IBMEC - Brasil]

El objetivo es presentar el nuevo Modelo de Comunicación IEAC y sus aplicaciones. Dicho modelo, representa un desarrollo de modelos tradicionales de comunicación, ya que retrata explícitamente que el remitente es también un receptor de mensajes y que partes diferentes del mismo cuerpo humano envían y reciben mensajes.

COMISIÓN: A18 ESTUDIOS ACADÉMICOS

Coordinadora: María Paula Gago
Miércoles 31 de julio, 15:00 - 17:00hs.

C243. Impactos de condominios y barrios cerrados en Cochabamba, Bolivia

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

El presente proyecto muestra una experiencia de interacción social entre la academia y la sociedad civil, con la acción del Instituto de Investigaciones de Arquitectura y Ciencias del Hábitat, la formación en pregrado con el Taller de diseño III - Grupo B y los habitantes del contexto de estudio. Se analiza la acción de los condominios y barrios cerrados en su impacto con el medio ambiente.

C244. La percepción, influencia de las Formas y los Sólidos Platónicos

Mónica Dumoulin [Espacio de Geometría Sagrada - Argentina]

El presente escrito persigue el objetivo de reflexionar sobre la

información adquirida por la humanidad a partir del origen y surgimiento de los Sólidos Platónicos, descubrimiento realizado por Platón (Athenas, 427 - 347 a. C.) entre otros descubrimientos matemáticos y geométricos como la Flor de la Vida, el Fruto de la Vida y Cubo de Metatrón cada sólido Platónico. Estos descubrimientos, bien podrían ser definidos como componentes que constituyen a la Geometría Sagrada, este es el lenguaje del Universo, codificado en símbolos y patrones. Es el modelo de la creación y engendra toda la forma con características, en relación y asociación con centros energéticos, con los sentidos del ser humano, presente en la aplicación de la forma con respecto a las diferentes actividades e intervenciones de un espacio. En virtud de lo dicho, esta ponencia tiene el objetivo de acercar al ámbito académico el debate y la reflexión de la función que ofrece la aplicación de la Geometría Sagrada dentro del Diseño. A través de diferentes casos de estudios, se busca evidenciar cómo el Diseño se ve atravesado por la Geometría Sagrada en el ámbito del Arte, la Arquitectura, el Diseño de Espacios y la armonización de los mismos. Existen así diseños que parten de la utilización proyectual de fractales volcado en los trazados de ciudades y urbanizaciones, fachadas y plantas de construcciones, catedrales y antiguos centros de arquitectura megalítica, donde la geometría, la percepción, la emoción y el diseño se vinculan y retroalimentan en pos de la belleza, la perfección y el ser humano.

C245. Caracterización de creencias de estudiantes sobre el diseño sustentable

Jorge Espinoza [Universidad Iberoamericana - México]

Este estudio investiga las creencias de estudiantes universitarios sobre diseño sustentable en Oaxaca, México. Utilizando el constructivismo y entrevistas cualitativas, se identifican dos dimensiones en las creencias: la transición de un ideal moral a conocimiento aplicado y la ampliación de la perspectiva ambiental a una socio-económica y política. Resalta la necesidad de explorar estos ejes para promover el diseño sustentable transdisciplinario.

C246. La imagen, su protección legal y las nuevas tendencias

Laura Viviana Fernandez Aztisaran, María del Pilar Casas [UADE (Universidad Argentina de la Empresa) - Argentina]

El presente trabajo abordará acerca de la definición de imagen y su regulación como derecho personalísimo reconocido por nuestro ordenamiento jurídico. A su vez, se analizará como las nuevas tecnologías han impactado sobre ella provocando la creación de nuevos escenarios como son las redes sociales como así también de figuras que merecen su protección como son los influencers.

C247. Los desechos textiles y su regulación

Laura Viviana Fernandez Aztisaran, María Victoria Casas
[UADE (Universidad Argentina de la Empresa) - Argentina]

El objetivo de la presente investigación es analizar el impacto ambiental que ocasiona la industria de la moda en todas sus etapas y como la Argentina gestiona el tratamiento de los desechos textiles. De esta manera, se analizará tanto la legislación nacional como algunos ejemplos a nivel internacional.

C248. Proximidade Habitável. Ézio Manzini na Jornada pela Cidade que Cuida

Lucas Furio Melara [LM Co. - Brasil]

O artigo discorre sobre a publicação que apresenta uma visão revolucionária sobre o futuro urbano, destacando a importância da proximidade funcional e relacional. Dividido em quatro capítulos, o livro explora a evolução do conceito de proximidade, sua relação com o cuidado urbano e estratégias de design para promover comunidades conectadas e sustentáveis.

C249. Enseñanza del diseño de experiencias de comunicación visual. La construcción metodológica en las prácticas proyectuales de involucramiento social en la LDCV FADU UNL

María Agustina Ilari [FADU- UNL - Argentina]

La ponencia incluye avances de una investigación en curso producto de una tesis de maestría en docencia universitaria. Se plantea la relación entre la Enseñanza del Diseño y las prácticas de involucramiento social recuperando algunos casos de prácticas realizadas en FADU UNL que, a través del diseño de experiencias, buscan ser significativas para el aprendizaje y aportar una mirada crítica y comprometida desde la disciplina sobre las problemáticas sociales y el territorio.

C250. Desafios da extensão universitária: relato de experiência de campo do Labsol

Marina Ribeiro de Andrade, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Adriana Yumi Sato Duarte [Unesp - Brasil]

A presente pesquisa apresenta a oficina de costura criativa realizada em Jaú, em parceria com o Espaço Cultural Amara! Carvalho (ECAC) e as maiores dificuldades observadas a partir dela. A partir disso, o LABSOL busca atender e auxiliar esse público, oferecendo parcerias e oficinas, como a oficina aberta de costura criativa, realizada pela primeira vez no dia seis de maio de 2024. Com esta primeira experiência pode-se observar algumas das maiores dificuldades do público e desta forma será possível executá-la com melhorias, para um maior desenvolvimento e resultado final.

COMISIÓN: A19 INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Coordinadora: Alma Elisa Delgado Coellar
Viernes 2 de agosto, 10:00 - 12:00hs.

C251. Impacto de la automatización en el proceso de diseño editorial. Un caso de estudio

Anaela Alvarado [Universidad Nacional de Educación - Ecuador]

A lo largo de la historia, la automatización –inicialmente relacionada con la industria– se ha expandido a varios ámbitos incluyendo el diseño editorial. Nos enfocamos en cómo la automatización aporta a la reducción de tiempo en los procesos de diseño editorial. Así, se analizan diez proyectos editoriales en un lapso de dos años y siguiendo la metodología mixta de investigación a través del diseño; para ello recopilamos información sobre el proceso y la aplicación de la automatización con las herramientas script y GREP. Esta información permite la comparación de datos en un antes y después de la automatización.

C252. Uso de la inteligencia artificial en el diseño de un mapa sensorial olfativo de la ciudad de València

Esther Campos Serrulla, Daniel Rodríguez-Palacios, Daniel Rodríguez-Palacios [Universidad Europea - España]

El uso de inteligencia artificial se aplica a múltiples campos, siendo ampliamente extendida y mayormente empleada para la generación y estudio de mercados, predicción de anomalías en la industria o visualizar fallos, así como adelantarse al futuro. En este caso, aplicado al análisis de texto, y mediante el uso de herramientas como Google Trends, API de twitter, R studio y Python, permite identificar la magnitud de los sentimientos expresados en el mismo y cuantificar nominalmente para generar mediante datos decimales evaluables, un mapa cartográfico de sentimientos de la ciudad de València.

C253. A Ecologia das Mídias como campo de Investigação de Design

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

A Ecologia da Mídias estuda os meios de comunicação como ambientes da ação humana, uma perspectiva que inclui as dimensões materiais, históricas, econômicas e interacionais dos processos comunicacionais, apresentando-se como um aporte teórico promissor para o estudo de fenômenos do campo da comunicação e do design.

C254. Experiencias interinstitucionales y multidisciplinarias en proyectos de investigación: Patrimonio Cultural de Obra Pública Hospitalaria del México Contemporáneo

Alma Elisa Delgado Coellar, Juana Cecilia Ángeles Cañedo
[Universidad Nacional Autónoma de México - México]

El desafío de las Instituciones de Educación Superior (IES) públicas en el ámbito de las artes y el diseño radica en equilibrar la formación profesional con la promoción de la investigación. Aunque los programas de posgrado han fomentado la labor investigativa, la atención a este aspecto en la licenciatura es limitada. El proyecto PAPIIT Identificación, Valoración, Documentación y Difusión del Patrimonio Artístico y Arquitectónico Hospitalario del México Contemporáneo 2010- 2020, realizado en colaboración entre la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán de la UNAM y la UAM Azcapotzalco, destaca la importancia de orientar los proyectos de investigación hacia la creación de redes interinstitucionales y multidisciplinarias, promoviendo la formación de recursos humanos y despertando el interés por la investigación académica desde la licenciatura. La vinculación interinstitucional y multidisciplinaria es esencial para el éxito de los proyectos de investigación en las IES. Aunque naturalmente deseable, su implementación efectiva requiere alineación de voluntades, coordinación operativa y acuerdos claros. En el caso del proyecto PAPIIT, la colaboración ha sido fluida desde su inicio, destacando la importancia de un equipo multidisciplinario para garantizar la calidad de la investigación. Los testimonios de los participantes reflejan la experiencia enriquecedora y el aprendizaje mutuo que brinda el servicio social universitario, fortaleciendo las habilidades profesionales y fomentando el trabajo colaborativo.

C255. Beyond Perfection and Harmony: An Aesthetic Understanding of Historical Design of Material Printed Objects

Jorge Fragua [Universidad Complutense de Madrid Universidad de Amberes - España]

The concept quality, often related in historical terms to that of harmony and perfection, has been a fundamental aspect of design and the material aspect of the printed book since its inception. Regardless of the type of book, its material condition and how it was produced, it has influenced its understanding and form. Furthermore, in certain types of books, such as religious and liturgical books, the idea of quality and the concept of harmony was another ritual aspect of the book. In those cases, the printed book is a political and cultic object. This paper uses an interdisciplinary approach to examine the concept of quality in liturgical books and its production in the 16th cen-

tury. It draws upon Georg Lukács's aesthetic theory and the concepts of homogeneous medium, anthropomorphizing and de-anthropomorphizing reflection, along with documents related to Christopher Plantin's liturgical production, its design and results. The aim is firstly to explore how the concept of quality was manifested in the printed book through the theological concept of beauty and its compression through the specific demands to the printer. Secondly, to understand through him that his production and his idea of quality were independent and subordinate to the cultural and technical context of which his production was a part.

C256. Decodificando o enunciado visual do vestuário Vinícius Furlan das Mercês, Ana Beatriz Pereira de Andrade [FAAC UNESP - Brasil]

O projeto consiste na investigação dos significados incorporados em objetos do vestuário, os quais, assim como um texto, carregam diversas informações expressas, por sua vez, através da linguagem visual. O intuito foi desenvolver conhecimento para decodificar informações que se limitam a permanecer no campo subjetividade de nossa interpretação. Foi conduzida uma análise de referências visuais, a fim de promover maior assertividade e domínio da manipulação do valor comunicativo atribuído para criações de vestuário. O resultado foi um conjunto de etapas propostas para serem aplicadas na fase de pesquisa do processo de desenvolvimento de produto (PDP) com exemplos voltadas a criação de estampas para produtos de moda de streetwear.

C257. Diseño escénico e innovación de salas alternativas del teatro en Panamá

Mirna Ruth Martínez [Universidad de Panamá. Facultad de Bellas Artes. Depto. de arte teatral - Panamá]

El teatro alternativo es un movimiento cultural que ha ganado importancia en los últimos años. Nació como una reacción al teatro tradicional y un intento de innovación y experimentación en la producción teatral. Estos espacios no tradicionales brindan un nuevo escenario y permiten la creatividad y la innovación en la producción.

C258. Investigación narrativa sobre la enseñanza del diseño de comunicaciones visuales

Isabel Molinas [Universidad Nacional del Litoral - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

En el marco de la creciente importancia de la investigación narrativa en diferentes áreas del currículo en Argentina y países de la región (Suárez et al. 2021), se aborda la indagación

etnográfica y la documentación narrativa sobre la enseñanza del Diseño de experiencias en el campo de la Comunicación Visual. La propuesta incluye el análisis y conceptualización sobre la proyectualidad en las cátedras de DCV.

C259. La fotografía como obra gráfica de fotodiseño y de expresión artística

Bayardo Murcia [Corporación Universitaria Taller5 Centro de Diseño - Colombia]

Las artes y en especial la pintura, dieron un giro a la llegada de la fotografía. Esta se fusionó con el diseño y con los movimientos artísticos a lo largo de los siglos XIX y XX hasta hoy. La ponencia es una investigación cronológica sobre cómo la fotografía, el diseño y el arte, limitan fronteras muy delgadas, todos con un lenguaje universal: la expresión visual.

COMISIÓN: A20 INVESTIGACIÓN ACADÉMICA

Coordinadora: María Paula Gago
Jueves 1 de agosto, 12:30 - 14:30hs.

C260. El atractivo visual de los productos basado en las emociones

César Alfonso Arroyo Barranco, Ramiro Cadena Uribe, Iván Alonso Lira Hernández [Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo - México]

El atractivo de un producto proviene más de las emociones y de las expectativas que la gente genera 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. De acuerdo con diversos autores en los últimos veinte años el debate sobre el rol de las emociones en el Diseño industrial ha crecido exponencialmente lo que ha originado por parte de académicos e investigadores un creciente interés en el estudio de los atributos estéticos de los bienes de uso cotidiano dando como resultado el desarrollo e implementación de diversos instrumentos para conocer el nivel de satisfacción emocional de los consumidores. Por lo tanto, en el presente se mencionarán tópicos referentes al atractivo visual, función del producto, y el efecto estético- emocional en el diseño.

C261. El Diseño en Argentina. Aportes para pensar el campo del diseño desde la institucionalización de la disciplina

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

Reconocemos que es posible analizar la historia del Diseño en Argentina desde diferentes ejes analíticos que no son compartimentos aislados sino que se imbrican en una compleja trama en un espacio y tiempo determinado. En este artículo profundizamos el eje de análisis sobre la institucionalización del Diseño Industrial en las Universidades Públicas argentinas, desde un mapeo que permite identificar tres períodos en esta historia.

C262. Herramientas metodológicas para el abordaje de archivos hemerográficos

María Paula Gago, Alejandra Sanemeterio [Instituto Germani (FSOC-UBA) CONICET - Facultad de Diseño y Comunicación - Universidad de Palermo - Argentina]

El presente artículo recupera una serie de categorías operativas del análisis del discurso y la sociosemiótica para el abordaje de archivos hemerográficos, específicamente, revistas. Este trabajo se genera a partir de necesidades detectadas en los y las estudiantes de la asignatura Seminario de Integración I, espacio donde deben desarrollar el 25% de su Proyecto de Graduación.

C263. Xul Solar. Un análisis discursivo de las propuestas educativas del museo

Leandro Ibáñez [Universidad de Palermo - Argentina]

Los museos y sus exhibiciones son espacios de cultura en los que docentes y educadores se pueden apoyar para la enseñanza artística y estética en la educación formal. Estas instituciones suelen producir materiales didácticos que orientan en contenidos históricos y estéticos, con propuestas cuyo objetivo es el de acercar a los estudiantes a la obra de un artista. Cada una de estas propuestas didácticas suele ofrecer una serie de lecturas biográficas, apreciaciones estéticas, ejercicios de observación y producción cuyo objetivo es que los estudiantes incorporen un conocimiento tanto sobre la obra en cuestión como sobre la vida del autor y hasta una mirada ampliada del lenguaje artístico y la vanguardia a la cual pertenecía el artista. La presente investigación toma como tema y objeto de análisis los cuadernillos educativos producidos por los museos que expusieron la obra de Xul Solar en Argentina.

C264. Resistencias, liderazgos y saberes de las mujeres de Montes de María: Perspectivas del municipio PDET desde la implementación del Pilar 8

Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez, Lady Andrea Suarez Carvajal [Escuela Superior de Administración Pública - Colombia]

El presente artículo es un avance de investigación que busca analizar los procesos que se han desarrollado en el municipio

de Montes de María desde la implementación del pilar 8 de los Programas con Enfoque de Desarrollo Territorial (PDET) desde una perspectiva de género. Para ello, se describen los elementos principales que caracterizan a los municipios PDET y a Montes de María. Posteriormente, se relacionan los hallazgos y resultados parciales de la investigación desde las experiencias y actividades realizadas en el marco de la salida de campo al municipio, en el que, además, de aplicar entrevistas, se compartió con las mujeres que posibilitaron entablar diálogos desde la horizontalidad para conocer sobre sus saberes y construir a través de la novedad radical, la otredad, la sororidad y las vías para el aumento de la complejidad.

C265. Validación de la subjetividad en la investigación proyectual fenomenológica

Sandra Navarrete [Universidad de Mendoza - Argentina]

Investigar en diseño permite construir un marco conceptual aplicable al proceso de proyecto, que evidencie coherencia entre lo investigado y el diseño al que se aspira lograr. Mientras que la lógica del empirismo requiere una rigurosa experimentación tendiente a la universalidad, el método fenomenológico permite interpretar los rasgos particulares, humanos, de cada sociedad. Son dos abordajes antagónicos en la relación objeto y sujeto.

C266. Conclusiones parciales para el desarrollo de un modelo aplicativo entre los sistemas de producción y la escenografía teatral

Miguel Ángel Nigro, Alicia Vera [UNA - Universidad Nacional de Arte - Argentina]

Los 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. 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. En esta ocasión, presentamos las conclusiones parciales de nuestro último proyecto de investigación, acreditado en el Instituto de Investigación del Departamento de Artes Visuales, UNA. (Universidad Nacional de las Artes) 2020-2022.

C267. Cultura i-meme: el poder de la imagen

Jeans Reyes, Iván Pacheco [Sello Seishin - Chile]

La presente investigación se enfoca en el estudio del meme como un fenómeno de masas en una sociedad hiperconectada.

Se aborda cómo este fenómeno engendra relaciones mediáticas de símbolos para generar discursos mediante unidades de información visualmente reconocibles por nativos digitales

C268. Precariado creativo: diseñadores que emprenden en una era de plataformas

Jonathan Alexis Taibo [Universidad de Sevilla - Argentina]

Breve reflexión crítica sobre la práctica profesional del diseño de comunicación visual y el autoempleo contemporáneo. La era digital, el neoliberalismo y la globalización, contextualizan la emergencia de una clase creativa (Florida) y un precariado (Standing). Se discuten tales definiciones desde el intercambio de dones y explotación del trabajo cognitivo (Reygadas) para abordar el capitalismo de plataformas (Srnicek) y las aplicaciones de crowdsourcing como alternativa.

C269. Moldéate, dale forma a tus emociones. Fortalecimiento del Desarrollo Emocional en Estudiantes de Bachillerato a través del Diseño Digital y Multimedia

Ángela Paola Cabezas Medina, Johan Nicolás Pinzón Marín [Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca - Colombia]

Según estudios del Ministerio de Salud, Protección Social y la Universidad Nacional de Colombia; la salud mental de los colombianos se ha visto afectada debido a la falta de trabajo de las emociones, generando problemas como ansiedad, depresión, fobia social, entre otros. Estos problemas se asocian con el desarrollo emocional de la persona, que es un componente fundamental para el crecimiento del infante ya que le proporciona una serie de habilidades y competencias con las que puede entender, expresar y transitar emociones. Es así como, se halla la necesidad de fortalecer el reconocimiento de las emociones en la sociedad, tomando como caso de estudio el Colegio Diego Montaña Cuellar ubicado en la Localidad de Usme, debido a que presenta población vulnerable dentro de la comunidad y requieren de esta iniciativa. "Moldéate" es un proyecto investigativo que tiene por objetivo Contribuir en el desarrollo emocional como base de la construcción del ser social e individual a partir de la potencialización de los recursos proporcionados por la Secretaría de Educación desde el actuar del Diseñador Digital y Multimedia, con el fin de que se puedan proponer alternativas sobre el buen manejo de las emociones al público objetivo. Por medio de la metodología "Doble Diamante", la investigación busca plantear una propuesta de diseño que logre disminuir los vacíos comunicativos en torno al manejo de las emociones.

**COMISIÓN: A21 INVESTIGACIÓN:
NUEVAS METODOLOGÍAS Y TÉCNICAS****Coordinador: Andrés Laguna-Tapia****Lunes 29 de julio, 15:00 - 17:00hs.****C270. Identificación de oportunidades de gestión sustentable a partir del diseño y el marketing****Tristana Barseghian, Antonio Nievas, Romina Tartara** [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Desde un enfoque transdisciplinar, se pretende revisar procesos de gestión sustentable en la industria del calzado cordobesa, considerando productores de calzado femenino de cuero. El estudio inicia con un caso particular para generar herramientas que posteriormente puedan replicarse, como matrices de análisis de las oportunidades de Economía Circular o encuestas de autodiagnóstico. Se pretende abordar la cadena de valor reconsiderando el ciclo de vida de los productos involucrando a fabricantes y a quienes intervienen hacia atrás (proveedores) y hacia adelante (consumidores) y así identificar posibilidades de intervención desde el diseño y el marketing contribuyendo a la gestión sustentable en el sector.

C271. Diseño, prototipado y fabricación de superficies complejas: implicaciones en arquitectura**Ramón Galvis Centurión** [Universidad Francisco de Paula Santander - Colombia]

La evolución digital redefine el diseño arquitectónico. La impresión 3D permite proyectar y fabricar superficies complejas. Este estudio explora cómo integrar estas tecnologías en la formación de arquitectos, potenciando su capacidad innovadora. Se investiga la interacción entre diseño digital y fabricación avanzada para optimizar la eficiencia estructural, preparando a los futuros arquitectos para enfrentar los desafíos contemporáneos con creatividad y precisión.

C272. Diseño para el futuro, primeras experiencias en Ecuador**Mariana Lozada** [Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) - Ecuador]

El diseño para el futuro es una práctica surgida de los estudios de futuro. Aunque mencionado desde la década del 2000 y practicado a nivel mundial, no ha tenido presencia en Latinoamérica. Esta presentación ofrece un primer vistazo a esta práctica en el entorno académico de la Carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE).

C273. El brief de investigación social: antropología y urbanismo**Rafael Mauricio París Restrepo** [Colombia]

Una herramienta de investigación útil para diseñadores y publicistas es el documento conocido como brief. Este sirve para organizar datos de investigaciones en mercadeo y publicidad comercial; pero también, puede ser ajustado para investigaciones más particulares como, por ejemplo, las que se hace en urbanismo y publicidad social. Esta es una propuesta de estructuración para un brief enfocado en campañas de bien social.

C274. Entre Árboles y Estrellas: una llave hacia el proceso creativo**Jeans Reyes, Iván Pacheco** [Sello Seishin - Chile]

Este trabajo presenta una propuesta metodológica para comprender una manera de producción relacionada a la escritura, aplicando diversas estrategias para incentivar el pensamiento creativo mediante la exposición de herramientas que faciliten el desarrollo en el proceso de producción de un texto con el objetivo de formar nuevos escritores en la región con vistas a potenciar la escritura creativa en Latinoamérica.

C275. Como te ven, te tratan. Metodología de análisis semiótico para discursos gráficos**Martín Valenzuela** [PQ Agency - Argentina]

Se indagan las prácticas sociales discursivas de las cubiertas editoriales para generar así una matriz metodológica de observación en tres niveles: el análisis presemiológico (observa la materialidad del objeto y al diseño gráfico como lenguaje), el análisis de las clasificaciones sociales (observa la inscripción de género y estilo) y el análisis del sentido como producción discursiva (observa los rasgos retóricos, temáticos y enunciativos).

**COMISIÓN: A22 INVESTIGACIÓN:
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA****Coordinadora: Verónica Méndez****Jueves 1 de agosto, 15:00 - 17:00hs.****C276. Protagonismo dos discentes na aprendizagem: o curso de comunicação visual IFMA****Camila Andrade dos Santos** [Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia do Maranhão - IFMA - Brasil]

Investigamos o protagonismo dos discentes do curso de Comunicação Visual do IFMA nos processos de aprendizagem. Através de uma abordagem metodológica descritiva de natureza quantitativa e qualitativa, por meio de entrevistas semiestruturadas, cruzamos informações e apresentamos um diagnóstico.

C277. Percepción de la calidad del proceso aprendizaje-enseñanza del diseño

Leobardo Armando Ceja Bravo [Universidad Vasco de Quiroga - México]

Este trabajo reflexiona sobre la percepción implicada en el proceso de aprendizaje-enseñanza al interior de la Facultad de Diseño Gráfico. La investigación involucra a estudiantes y profesores. Retoma algunos de los resultados más relevantes identificados en estudiantes y profesores refiriendo criterios particulares que determinan formas, modos y maneras en las que se realiza el proceso de aprendizaje y enseñanza. Esta investigación sustenta sus premisas en lo que se considera una buena enseñanza (Bain, 2007, 2012). Apelamos a ello en búsqueda de elementos para una mejora continua del proceso de aprendizaje- enseñanza considerando la práctica reflexiva (Shön, 1982) de los actores involucrados.

C278. Reflexiones desde el saber proyectual para la acción tutorial de las tesis en Diseño

Diego Martín Fiscarelli, Lucas Gastón Rodríguez [Facultad de Diseño y Comunicación - Universidad del Este - Argentina]

Este ensayo pretende, en el marco de la presente convocatoria, consolidar aportes para la formación de los estudiantes de grado desde el saber proyectual. Para ello, se pondera el rol de la acción tutorial de los docentes durante el desarrollo de las tesis en Diseño. En términos metodológicos, se plantea una discusión bibliográfica que articula dos áreas del conocimiento: La Investigación Proyectual y la formación didáctica para el Diseño Proyecto como campo epistemológico. Considerando las tutorías como acción didáctica fundamental, se recuperan experiencias de investigación en docencia, y se construyen reflexiones sobre la formación proyectual en relación con las competencias actuales.

C279. Representación de edificios con acordamientos: Enseñanza e Investigación

Alejandro Folga, Carlos Pantaleón, Andrea L. Suárez Dmi-truk [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay]

Esta ponencia presenta una experiencia de tutoría de estudiantes de grado realizada en 2023 en el marco de las Prácticas Curriculares de Investigación (PCI) de la FADU-UDELAR. El

trabajo desarrollado por los estudiantes tutorados consistió en profundizar la calidad y significación de la representación gráfica (dibujo técnico digital y fotografía) de un conjunto de edificios de la ciudad de Montevideo sometidos a la normativa de acordamientos. Dichos gráficos fueron generados entre 2021 y 2022 por estudiantes que cursaron la unidad curricular Transversal 2. Por tanto, la tutoría realizada se constituyó en una modalidad avanzada de enseñanza de la representación arquitectónica.

C280. Teoría, proyecto y estrategias. Una revisión en clave didáctica

Ariel M. Ibarra [Universidad Nacional de Rosario - Argentina]

El presente trabajo se propone abordar algunos aspectos referidos a la educación del Diseño estableciendo un diálogo entre las estrategias de enseñanza propuestas por Edith Litwin en El oficio de enseñar (2008) y las tradiciones que configuran dichas prácticas en las aulas de las instituciones educativas. Se parte del supuesto que en dichas tradiciones se presenta un solapamiento o superposición de estrategias que determina inconvenientes didácticos y epistemológicos.

C281. Fotografía y desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales

Renato Meza Carbajal [Programa Nacional Cuna Más - Perú]

Partiendo de una revisión de bibliografía especializada, con arraigo en la psicología educacional y en la teoría cognitiva del aprendizaje, se plantea fundamentar una propuesta dialéctica en torno a la práctica de la fotografía y sus aportes al proceso de enseñanza- aprendizaje a través del desarrollo de las habilidades cognitivas y socioemocionales en estudiantes universitarios.

C282. Experiencias de Investigación: estudiantes de grado de Diseño de Interiores

Julia Virginia Pimentel Jiménez [Universidad Iberoamericana (Unibe) - República Dominicana]

El propósito de este estudio fue describir el estado de integración de experiencias de investigación en el plan de estudios de un programa a nivel de grado en Interiorismo en República Dominicana. El estudio seleccionó estudiantes y profesores de una universidad privada que ofrece el programa para generar una imagen completa de cómo los profesores proporcionan o no a los estudiantes experiencias de investigación.

C283. Instrumentos para la enseñanza flexible en arquitectura y diseño**Roberto Rodríguez** [Universidad de Mendoza - Argentina]

Esta propuesta nace en el seno de la Secretaría Académica de la FAUD-UM, ante la necesidad de actualización frente al universo contemporáneo de la enseñanza- aprendizaje de la arquitectura y el diseño. El objetivo general de este proyecto es Caracterizar y Operacionalizar (i.e. hacer medible, cuantificable, aplicable) a dos instrumentos pedagógicos: cápsulas de conocimiento y células aplicadas, para una enseñanza flexible y articulada de la Arquitectura y el Diseño en la FAUD-UM (Sede Central).

C284. IA en el aula universitaria: aportes para la lecto-escritura**Cristian Eduardo Secul Giusti, Camila Vallefín, Mariela Viñas, Rossana Viñas** [Universidad Nacional de La Plata - Universidad de Palermo - Argentina]

La IA transforma el aula universitaria y nos exige repensar prácticas y contenidos. El diseño de clases debe adaptarse, acompañando la lectura estudiantil y renovando la enseñanza. Esta convergencia incluye oportunidades para fortalecer el currículum y adaptar recursos, especialmente en el campo de la bibliotecología y la comunicación, con el fin de potenciar la gestión de información y lecto- escritura.

COMISIÓN: A23 DOCENTES INVESTIGADORES

Coordinadora: Mercedes Pombo
Miércoles 31 de julio, 10:00 - 12:00hs.

C285. Discursos de la memoria. La interacción entre la imagen y la palabra en testimonios de sobrevivientes de la Shoá (Holocausto)**Daniela Java Balanovsky** [UP - Argentina]

El principal objetivo de este trabajo es indagar acerca de la interacción entre la imagen y la palabra, en las producciones literarias que realizaron un grupo de sobrevivientes de la Shoá (holocausto). Los relatos analizados, fueron redactados en base a fotografías e interpretaciones, desde una perspectiva subjetiva. La hipótesis de este trabajo sostiene, que los proyectos artísticos con lenguajes combinados, favorecen la comunicación expresiva y mejoran el estado anímico. Con el paso del tiempo, los genocidios pueden caer en el olvido. Esto motiva a poner en primer plano los testimonios de sobrevivientes y visibilizar sus relatos para fortalecer la transmisión. Este trabajo se apoya en el análisis de imágenes del archivo familiar de tres mujeres que

han transitado el horror y hoy se animan a compartir sus vivencias, para que las generaciones más jóvenes tomen dimensión de lo sucedido.

C286. Explorando horizontes digitales en la historia y tendencias del diseño: la integración de la inteligencia artificial en las prácticas del taller y su impacto en la práctica profesional**Gastón Girod** [Argentina]

Este proyecto áulico de investigación busca proporcionar a los estudiantes de Historia y Tendencias del Diseño II una experiencia de aprendizaje enriquecedora y relevante, que les permita adquirir habilidades prácticas en el uso de la IA y prepararse para los desafíos del diseño industrial en un mundo cada vez más digitalizado. Palabras clave: Inteligencia artificial, educación, diseño industrial, aprendizaje práctico.

C287. El cine argentino y su construcción de identidad. Análisis de Nazareno Cruz y el Lobo (Leonardo Favio, 1974), y La parte del León (Adolfo Aristarain, 1978)**Marcelo Lalli** [Argentina]

Este estudio abordará el tema de la identidad en el cine argentino. Mas que sobre el contenido argumental, lo hará desde el lenguaje desarrollado en los films nacionales. Es la manera que encontraron muchos de sus máximos exponentes para combinar influencias tomadas de modelos foráneos en un sentido tanto artístico como industrial, para narrar y expresar la realidad de su propio contexto. En particular, ese punto de fusión entre la penetración cultural y el contenido interno de la producción, es lo que permite que la obra adquiera la tan denominada verosimilitud ficcional. Esto articula otros de los conceptos a considerar en esta investigación: los procesos de identificación del espectador y su dialéctica con la obra.

C288. Autonomía y libertad como formas de normalización de las condiciones laborales de los actores y actrices en la gestión del teatro alternativo (Ciudad Autónoma de Buenos Aires. 2020 - 2024)**Andrea Mardikian** [Universidad de Palermo - Argentina]

La investigación hace foco en el análisis de las formas en que las ideas de autonomía y libertad están constitutivamente conectadas con los modos hegemónicos de subjetivación en las sociedades capitalistas occidentales. La precarización "elegida para sí" de los actores y actrices de la gestión del teatro alternativo contribuye a producir condiciones que permitan convertirse en parte activa de las relaciones políticas y economías liberales (Lorey, 2006)

C289. Integración del Diseño Intencional en las instituciones de educación superior para abordar la salud mental de los estudiantes y profesores en América post COVID-19. Estudio de caso: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo
Virginia Marturet [UP - Argentina]

Esta investigación tiene como objetivo la exploración de la integración del Diseño Intencional en las instituciones de educación superior como modelo de educación efectivo y sostenible para abordar la salud mental de los estudiantes y profesores en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Se pretende visibilizar el impacto negativo que tuvo la pandemia del COVID-19 en el rendimiento y comportamiento de los estudiantes universitarios, analizando el Diseño Intencional como estrategia para crear una cultura de excelencia académica, implementando modelos de educación efectivos y sostenibles tanto para estudiantes como para profesores; aumentando la transparencia en los resultados de aprendizajes, y la atención, y recursos al desarrollo educativo en la institución.

C290. Liberando el potencial de aprendizaje: Escape Rooms en las universidades latinoamericanas
Mariana Pelliza [Business Press - Comunicaciones Integradas - Argentina]

Las salas de escape han ganado una inmensa popularidad como actividades recreativas, pero su aplicación en entornos educativos es un fenómeno relativamente nuevo. En las universidades latinoamericanas, los educadores reconocen cada vez más el potencial de las salas de escape para involucrar a los estudiantes, fomentar la colaboración y mejorar las habilidades de pensamiento crítico. Esta investigación explora la integración de las salas de escape en el entorno del aula, basándose en experiencias de universidades latinoamericanas e incorporando conocimientos de autores de renombre en el campo de la educación.

C291. La utilización contemporánea de IA en cine y TV y su impacto a futuro
Luz Rodriguez Collioud [Universidad de Palermo - Argentina]

Se analiza el uso de la inteligencia artificial o IA en el ámbito cinematográfico y televisivo contemporáneo, las tendencias en crecimiento que se abren paso en estas industrias y los motivos por los que éstas pueden estar surgiendo en la actualidad, y el impacto que podrían tener estas tecnologías implementadas hoy en día en el futuro del medio y la mirada del espectador.

C292. Realidad aumentada en aprendizaje audiovisual de nivel superior
Luz Rodriguez Collioud [Universidad de Palermo - Argentina]

Día a día, la realidad aumentada (o augmented reality, en inglés) se posiciona como una herramienta innovadora para el aprendizaje en el ámbito de la educación superior. En este proyecto se exploran las posibilidades de la realidad aumentada en el contexto de asignaturas audiovisuales, con el objetivo de mejorar la experiencia de aprendizaje y fomentar la participación activa de los estudiantes.

C293. La importancia de la RSE en la pyme Exintrader SA y su inclusión en el mercado interno
María Candelaria Santillán [Argentina]

En esta ponencia tendremos como objetivo evidenciar que la RSE no es costosa para las pymes y su importancia en la creación de negocios inclusivos. Además ahondaremos en que la RSE es crucial para lograr un buen clima laboral y poder diferenciarse de la competencia.

C294. La estética de la década de los 80 en producciones recientes: un análisis de Dark (2017-2020) y Bandersnatch (2018)
Cristian Eduardo Secul Giusti [Universidad Nacional de La Plata - Universidad de Palermo - Argentina]

El presente estudio titulado “La estética de la década de los 80 en producciones recientes: un análisis de casos”, se desprende de una investigación disciplinar que forma parte del Programa Estimulo a la Investigación DC 2024. Desde ese plano, se analizan las representaciones visuales inspiradas en el período, que se observan en la serie Dark (2017-2020) y Bandersnatch (2018), el film de la saga Black Mirror. La motivación académica radica en la voluntad de profundizar las vinculaciones del diseño ochentoso en la construcción narrativa audiovisual (particularmente, desde las reminiscencias históricas). Por este motivo, se entiende que el análisis manifiesta una contribución al campo profesional del diseño y la creación de contenido.

C295. Análisis de la representación del rol de la mujer y de la integración en la serie “Woo, una abogada extraordinaria”
Lorena Steinberg, Ángeles Marambio Avaria [Argentina]

El Proyecto de investigación tiene por objetivo profundizar el análisis, desde la perspectiva de género, de un exponente textual para dar cuenta de la representación de la mujer y de la integración. Esta serie tiene como protagonista a una abogada

con espectro autista, hija de una madre ausente y un padre presente, que no ha podido ejercer su profesión en pos de cuidar a su hija, dado que la madre la había abandonado. Es por esta razón que este tipo de análisis debe contemplar un abordaje desde las conceptualizaciones de la Sociosemiótica y la problemática de género.

**COMISIÓN: A24 PUBLICACIONES,
DISEÑO Y POLÍTICA EDITORIAL**

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia
Martes 30 de julio, 15:00 - 17:00hs.

C296. Revista Gastronómica para promover los platos típicos de la provincia de los Ríos (Ecuador)

Angel Geovanny Arias Camacho [Instituto Superior Tecnológico Babahoyo - Ecuador]

La revista gastronómica tiene como finalidad crear una publicación dedicada a la promoción y difusión de la cultura culinaria local. A través de una diagramación que mantenga diversidad y atracción visual, la revista busca inspirar a los lectores, ofrecer información relevante sobre tendencias gastronómicas, compartir recetas y consejos nutricionales, y proporcionar una experiencia multisensorial que despierte el interés y el apetito por la gastronomía.

C297. Carne

Iván Barbosa, Mônica Cristina de Moura, Ana Beatriz Pereira de Andrade [Unesp - Universidade Estadual Paulista - Brasil]

CARNE, libro-objeto de Ivan Barbosa, narra, de forma poética e não linear, as memórias e sentimentos que o autor acredita que moldaram a sua personalidade ao longo de seu crescimento e como cada uma dessas fases refletiram no começo de sua vida adulta. Utilizando-se de poesias de versos livres, as recordações são associadas a partes do corpo-humano, sendo essas: pele, carne, ossos, vísceras e alma. Assim, o leitor é convidado a fazer uma "autópsia" do livro, que é formado por camadas de capítulos e por subcapítulos. Sou feito de carne, mas vivo como se fosse de ferro.

C298. Arquitectura entre páginas

Diana María Bustamante Parra, Catherine Preciado [Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia - Colombia]

El diseño arquitectónico y el diseño editorial, comparten diversos vínculos en relación con la composición de formas, colores, texturas y profundidades. Ambos involucran una serie de

reglas, patrones y mucha creatividad para ordenar las ideas en un espacio determinado. El grupo de estudio en Procesos editoriales en Arquitectura de la Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia, realiza ejercicios prácticos para asociar los contenidos textuales y gráficos que surgen de los procesos de investigación-creación en Arquitectura que constituyen per se, obras y proyectos. Aquí se exponen varios de los ejercicios elaborados y los proyectos ejecutados con los estudiantes.

C299. Cuidar, educar e nutrir: experiências com alimentos orgânicos nas escolas infantis de São Paulo

Lucas Furio Melara [LM Co. - Brasil]

O artigo destaca a Lei Escola + Orgânica em São Paulo, que promove alimentos orgânicos na alimentação escolar. Descreve a trajetória da lei desde sua criação até sua implementação, destacando parcerias entre entidades governamentais e organizações da sociedade civil. Projetos como o Cultivando Horizontes e o CREN + Orgânico ilustram os esforços para garantir uma alimentação saudável e sustentável nas escolas públicas.

C300. Revista Quadro a Quadro: os quadrinhos como criação de cultura

Carolina Arissa Kawagoe, Luiz Antonio Vilanova Ortolani [UNESP - Brasil]

O presente artigo pretende documentar o processo projetual da construção da revista fictícia Quadro a Quadro; que foi criada com o intuito de comprovar o papel das histórias em quadrinhos na produção cultural e na cidadania. Inicia-se com a fundamentação teórica, utilizando-se como principal referência, as ocorrências da cidade de Bauru. Em seguida, apresenta-se a metodologia utilizada para construir a revista impressa como resultado final.

C301. Portafolio CID. Innovación en Diseño: Portafolio de investigación y logros

Josefina Leonor Matas Musso, César Trujillo [Universidad Católica Boliviana - Argentina]

El Portafolio del Centro de Investigación en Diseño de la Carrera de Diseño Gráfico de la UCB destaca proyectos de grado y logros innovadores en el campo del diseño. Incluye una recopilación de publicaciones con enlaces QR para acceder a ellas y proyectos editoriales.

C302. La enseñanza del Diseño Gráfico desde la interdisciplina

Guillermo Sánchez Borrero, Claudia Bravo [Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador]

Los estudiantes de Diseño Gráfico y Educación Inicial de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador realizaron el proyecto "¡Libros que Incluyen a Todos!" con el objetivo de fomentar la lectura en personas, niños y personas con diferentes necesidades lectoras. Participaron de forma conjunta para crear un sistema de libros accesible e inclusivo. Los estudiantes de Educación Inicial buscaron y en algunos casos escribieron cuentos originales y los adaptaron a un lenguaje sencillo utilizando como principio el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) enfocándose en Lectura Fácil. Por su parte, los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollaron la propuesta gráfica del sistema de libros.

C303. Cuando las apariencias no engañan. La cubierta del libro como mecanismo de marketing editorial

Martín Valenzuela [PQ Agency - Argentina]

Aquí se propone observar la cubierta editorial como objeto paratextual y cómo su emplazamiento se relaciona con el objeto libro. También se busca analizar el funcionamiento de la cubierta como mecanismo de marketing editorial y dispositivo que genera diferenciación ante otros libros. A su vez se observará su relación con el público lector y su inserción en los mercados de consumo tanto como bien cultural así como bien económico.

C304. El diseño de libros digitales y los procesos de autopublicación

Valeria Scalise [Argentina]

El presente escrito indaga acerca del cambio introducido por las tecnologías del conocimiento y la información en el mundo editorial, orientado al diseño de publicaciones digitales. Se analiza cómo los nuevos formatos alteran las prácticas asociadas a la lectura y el uso del libro, obligando a la industria editorial a adaptarse a los nuevos modelos. Varios autores alertaron sobre cómo las sociedades occidentales han ido reforzando la creación de redes para la transmisión y la articulación del conocimiento (Castells, 2006). Esto genera la introducción de actores más participativos, colaborativos y predispuestos al intercambio dentro del sistema editorial lo que configura un nuevo concepto de libro. Es decir, uno más social, descontextualizado y heterogéneo, que influye en la idea del libro impreso, el cual es más cerrado y concluido como consecuencia de su materialidad.

COMISIÓN: A25 ESTUDIOS ARTÍSTICOS

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia
Viernes 2 de agosto, 15:00 - 17:00hs.

C305. Pensamientos y representaciones museográficas de estudiantes de arte y diseño

Leobardo Armando Ceja Bravo [Universidad Vasco de Quiroga - México]

Esta investigación busca analizar las formas de pensamiento y representación de estudiantes a través de un proceso de seguimiento sistemático y secuencial durante 16 semanas. Implica el proceso de aprendizaje a través de la conceptualización y propuesta de un proyecto expositivo. Los resultados muestran el paso de la perplejidad al entendimiento, mediante la organización, gestión y propuesta museográfica en beneficio del artista y su obra.

C306. Obra creación "la herida femenina en el arte barroco neogranadino"

Alex Martín [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia]

Será un espacio de divulgación para la socialización de la concepción desde la génesis de la obra, como los actos procesuales que se están determinando en la creación de la obra relacionada a la investigación que está en curso denominada "la herida femenina en el arte barroco neogranadino", allí se expondrán los referentes visuales, los aspectos tanto semióticos y técnicos de la obra que se están interveniendo, las interpretaciones alegóricas y metafóricas de la obra y compartir su proceso de ejecución.

C307. Fem o type. Mujeres ecuatorianas en las prácticas contemporáneas del bioarte y la naturaleza

Pamela Pazmiño [Universidad Internacional del Ecuador - Universidad de Castilla La Mancha - Ecuador]

Esta investigación y práctica curatorial propone un estudio sobre la producción bioartística de mujeres en las prácticas contemporáneas en Ecuador. Esta es una propuesta innovadora sobre el bioarte y la naturaleza bajo una perspectiva género con un enfoque metodológico y artístico feminista interseccional para poner en evidencia y en valor a artistas ecuatorianas e internacionales y sus prácticas. La propuesta parte de una revisión teórica, pasando por el análisis de producciones artísticas, para terminar en un cuerpo sistematizado de producción artística y curatorial. El objetivo principal es estudiar la relación existente entre el bioarte y las contribuciones de las artistas nacionales e internacionales en el campo de arte contemporáneo.

C308. Umbrales: La experiencia vital, sobre la Obra de Hazel Zapata*Jeans Reyes, Hazel Zapata* [Sello Seishin - Chile]

Umbrales presenta una propuesta artística que instrumentaliza el espacio expositivo, utilizando este como metáfora para desplegar narrativas visuales, personales y sociales. Explora la conexión entre el entorno y el contenido artístico, repensando el papel del espacio físico en la apreciación del arte contemporáneo y dotando de significados simbólicos la mirada del espectador.

C309. El poder del sol: un caso de estudio de intervención artística sostenible*Lorena Rodríguez Lain, Carla Collao* [Uruguay]

Este caso de estudio analiza "El Poder del Sol", una intervención artística realizada por Upcyclers Santiago en evento de musical. La intervención destaca la fase del mediodía con una pasarela performática sensorial inclusiva, fusionando diseño creativo, emocional y sostenible. Se explora cómo esta iniciativa promueve la integración, el consumo responsable y la conciencia medioambiental, invitando al público a interactuar y aprender sobre la economía circular y la moda sostenible.

C310. Trilhos e Vagões: a relação do design e cenografia cênica de Gustavo Leite*Jeronimo Silva, Anderson Almeida, Vitória Lima* [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

O seguinte artigo faz uma reflexão sobre a relação do design e da cenografia na obra de Gustavo Leite. Analisaremos a cenografia do espetáculo Estação Jorge de Lima. Havendo a referencialidade de trens e vagões do imagético trazido pelo repertório do balé, o artista teve a ideia de levar um vagão de trem desativado no palco produzido no Clube Fênix.

C311. Campaña gráfica acerca de la empatía hacia personas y animales*Mariela Tadla, Evelyn Callegari, Mabel Grieco* [Universidad de Rosario, Facultad de Humanidades y Artes, Escuela de Bellas Artes - Argentina]

El objetivo del proyecto es comprender lo que implica ponerse en lugar del otro para sentir lo que este ser está experimentando desde su perspectiva. Desde nuestro trabajo en la cátedra de Arte Tecno digital I, se propone a los estudiantes el diseño digital y la producción de afiches visibilizando situaciones que nos involucran en las necesidades de otros, y nuestros modos de conducirnos, tanto en el ámbito personal como profesional.

C312. Procesos de entorno a la desidia*Sebastián Torres, Jeans Reyes* [Universidad Austral de Chile - Chile]

Este trabajo presenta una investigación que aborda la dislocación del paisaje a través de la pintura, integrando sus elementos contemporáneos como el accidente, los sitios eriazos y el mismo vacío de muchos de estos lugares. Esta representación busca darle un lugar a estos "no lugares", principalmente denominados como un excedente de la modernización. Asimismo, a través de la pintura, busco explorar elementos distintivos de un desarrollo pictórico, tales como la aguada, la mancha y en general una diferenciación de factura en su aplicación. Estos, asimismo, me ayudan a trabajar la suspensión de estos espacios dentro de telas sin bastidores, realizando la identidad abandonada de los lugares representados.

COMISIÓN: A26 METODOLOGÍAS ARTÍSTICAS

Coordinadora: Andrea Pontoriero
Jueves 1 de agosto, 10:00 - 12:00hs.

C313. El collage como herramienta de lectura y creación de imágenes*Luis Julio Carvajal* [MAMB - Colombia]

El collage permite indagar y plasmar ideas y pensamientos más allá de las palabras. Es importante que los museos, cualquier espacio cultural dedicado al estudio de la imagen y el diseño complejicen los canales de comunicación para que despierten la creatividad y la curiosidad donde encuentren cada vez más preguntas. La lectura de la imagen, el entendimiento de los símbolos, códigos y elementos dentro de un tiempo y espacio determinado son los elementos de estudios que permiten entender su valor, y cuando nos interesa crear imágenes entenderemos aún más lo que representan. Por eso, se busca brindar nuevas formas de afrontar una imagen desde la práctica y la observación.

C314. Performatividad y procesos imaginales para la innovación en el diseño*Yaniré Guiselle Ccerhuayo Calderón* [Toulouse Lautrec - Perú]

Los entornos y procesos del diseño contemporáneo han sido permeados de otros modos de hacer diseño, en los que el carácter performativo de los dispositivos mnémicos e imaginales emergen alterando, y alternando, las formas preconcebidas de generar procesos de diseño: en la conceptualización, ideación, prototipado y o en la transferencia. Estas nuevas formas de generación abren las fronteras del diseño en sus diferentes ámbitos de acción.

C315. Processo criativo do livro “Aprender a soltar”

Jose Salmo Dansa de Alencar [Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ - Brasil]

Neste ensaio analisamos o processo criativo de um livro de imagens intitulado “Aprender a soltar”, iniciando com uma breve contextualização da práxis da ilustração de livros e do uso das ferramentas digitais (Flusser, 1985; 2007; Watson, 2018-2019). Esta abordagem está centrada no processo criativo, na técnica de configuração, e na organização de uma narrativa (Larivaille, 1974) exclusivamente visual. O objetivo é mapear este tipo de processo criativo diferenciando tipos de projeto para enfatizar a importância da pesquisa análise iconográfica (Panofsky, 1991) e aspectos éticos (Findeli, 20011) em projetos de Design.

C316. Experimentações em sala de aula: do diorama à proposta de design cenográfico

Sergio Lessa Ortiz [Centro Universitário Belas Artes de São Paulo - Brasil]

A proposta visa apresentar um projeto educativo para estudantes das Belas Artes, focado na produção de cenografia e design cênico. Os alunos iniciarão com o entendimento das linguagens cenográficas, seguido pelo desenvolvimento de um diorama, culminando na criação de uma cenografia para uma cena de espetáculo. Essa abordagem prática e teórica promove a integração de conhecimentos técnicos e criativos.

C317. Presentación del Libro-Arte “Texto no texto, texto textura”

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

Tras emprender un proceso de enseñanza-aprendizaje con una comunidad estudiantil desde el Apoyo de Teoría, se desarrolló un libro arte, derivado del tema: texto no texto, texto textura. Por lo que, a partir de una serie de experiencias gráficas, se interpretaron performance. La premisa pedagógica fue “el sistema modular” como metodología que inspira ejercitar al diseño, desde una noción reflexiva-procesual y colaborativa.

C318. Poesía para un personaje, aportes al diseño de vestuario teatral

Lina Olmos Velásquez [Universidad Nacional Experimental de las Artes - Venezuela]

Desde el año 2022 he venido implementando el uso de la poesía como estrategia de enseñanza e instrumento de evaluación por competencias con un enfoque cualitativo para orientar el

proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la unidad curricular Taller de Expresión Gráfica 2: figurín de la mención Diseño Teatral del Programa Nacional de Formación (PNF) en Teatro de la Universidad Nacional Experimental de las Artes (UNEATE), Caracas, Venezuela. Los resultados evidencian y promueven la autonomía y libre experimentación para la creación externa de personajes ficticios utilizando la poesía como estrategia similar al procedimiento del diseño de vestuario teatral.

C319. El Laberinto cómo Metodología Artística

Natividad Ontivero [Espacio de Geometría Sagrada - España]

El Laberinto Cretense como Metodología Artística donde el alumnado comienza un viaje de autoconocimiento, potenciado por la visión espacial en el plano y las proporciones, con el fin de identificar capacidades, habilidades y mecanismos propios del aprendizaje y la creatividad.

COMISIÓN: A27 REPRESENTACIONES ARTÍSTICAS

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia

Jueves 1 de agosto, 15:00 - 17:00hs.

C320. Corpo, gesto, forma e cor: Tomie Ohtake e a identidade da Cia. Estável de Dança

Lucas Furio Melara, Beatriz Lucchesi, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Adriana Yumi Sato Duarte, Letícia Silva [LM Co. - Brasil]

O presente texto tem como objetivo retratar o processo de redesign da identidade da Companhia Estável de Dança de Bauru, desde a identificação de problemas até a proposta de resultados, tomando como estrutura e poesia as definições e obras bidimensionais e tridimensionais de Tomie Ohtake que compreendem os elementos do corpo, do gesto, da forma e da cor, com projeto feito por coletivo da Unesp e da LM Companhia.

C321. Tramas: hibridación cultural y rescate de la tejeduría en bejuco

Karolay Garavito García, Ana Campo, María Alejandra Fruto Polo, Valentina Andrea Suárez Gómez [Universidad Simón Bolívar - Colombia]

La Constitución del 91 permitió el reconocimiento de las comunidades étnicas en Colombia y la reivindicación de los derechos que les permiten auto-reconocerse y construir su identidad propia. A partir del concepto de transformación de las artesanías, la metodología de Design Thinking y el Co-diseño, se analizan los modos en el hacer de los objetos artesanales en

tejeduría en bejuco de la etnia Mokaaná con el propósito de determinar los efectos de una propuesta de diseño de hibridación cultural de la técnica con la marroquinería como estrategia de conservación, revitalización y adaptación de estas artesanías en nuevos mercados contemporáneos.

C322. Desfiles de moda conceptuales y su convergencia con la performance

Verónica García Bolós [Universidad Rey Juan Carlos - España]

La moda mantiene su exclusividad en la era digital, evolucionando desfiles hacia eventos performativos que fusionan arte y tecnología. Desde los años 60 y 80, han transformado la presentación de prendas en experiencias críticas y estéticas. Este estudio propone una nueva taxonomía de desfiles conceptuales y plantea preguntas sobre su naturaleza performativa, invitando a una reflexión sobre la moda como arte y crítica cultural.

C323. Impresiones híbridas, procesos de revelado fotográfico con pigmentos naturales

Andrea Daniela Larrea Solorzano [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

El presente proyecto propicia el desarrollo de prácticas manuales y tradicionales, dentro de los campos del revelado fotográfico y los sistemas de impresión, aplicando técnicas alternativas, ante el uso, cada vez más recurrente, de los softwares de inteligencia artificial. En este marco se da cuenta de los resultados del uso de la clorotipia, la antotipia y el revelado con tierras, con plantas nativas y pigmentos naturales de la provincia de Tungurahua.

C324. Ser un lápiz en la era de las inteligencias artificiales

Eva Santín Álvarez [UDIT. Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología - España]

El ámbito educativo en las industrias creativas se adapta a la convergencia entre creatividad e innovación tecnológica. Este diálogo redefine el rol del artista y educador, abriendo nuevas posibilidades. Aunque la inteligencia artificial transforma el panorama, el dibujo tradicional sigue siendo relevante para desarrollar la imaginación, observación y expresión personal. En un mundo de constante evolución tecnológica, equilibrar técnicas tradicionales y digitales es clave para fomentar la creatividad y originalidad en el arte y diseño. Este equilibrio promueve un enfoque holístico que enriquece la experiencia educativa y potencia la diversidad de expresiones artísticas.

C325. A arte do carnaval nas escolas

Letícia Silva, Gabriel Clementino, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Adriana Yumi Sato Duarte [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

A presente pesquisa faz parte do Laboratório de Design Solidário - UNESP. O objetivo é contribuir para a Educação Pública através de oficinas que possibilitam aprender sobre cultura brasileira e carnaval. E em convênio com a FMB promove o tema saúde. A escola alvo para a execução do projeto chama-se Escola Estadual Major Fraga. Os resultados até o momento mostram-se positivos para a continuidade do projeto.

COMISIÓN: A28 LENGUAJES VISUALES

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia

Martes 30 de julio, 17:30 - 19:30hs.

C326. Análisis de medios de comunicación en la sexta temporada de Black Mirror

Sandy Viviana Acosta, Galo Vásconez [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

Se propone una investigación y estudio de los capítulos de la sexta temporada de "Black Mirror", que fue estrenada en el 2023. En este sentido, a través de la metodología cualitativa, con un análisis de contenido determinar el rol de los medios de comunicación en cada historia y su influencia en los personajes. Se toma en consideración la injerencia de la tecnología en diferentes entornos; así también los elementos comunicacionales en el ámbito audiovisual. Además, en cada capítulo, se analiza el modelo de difusión de información, interacción con lo digital y la interpretación de mensajes.

C327. La interacción metafórica en representaciones gráficas de divulgación científica

Esmeralda Itzel Alvarez Contreras [México]

La metáfora en la gráfica de la divulgación científica da cuenta de eventos del mundo desde un paradigma cognitivo, se construye desde un grado percibido hasta un grado concebido por medio de reproducciones icónicas concretas en representaciones de abstracciones plásticas atravesados mediáticamente por recursos tecnológicos que refieren a la realidad. Este análisis, desde la epistemología, la retórica y la semiótica indaga al respecto.

C328. Estéticas de la imagen en el crecimiento de la IA generativa

Luis Brun [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Identificar las principales influencias de la IA generativa en las estéticas de la imagen fija y en movimiento.

C329. La semiótica del cine en los procesos de enseñanza del audiovisual a personas sordas

Sandro Javier Buitrago Parias [Universidad Santiago de Cali - Colombia]

Se explora uso de la semiótica del cine como eje didáctico en la enseñanza audiovisual a personas sordas, descentralizando uso de la lengua de señas como elemento principal, y enfocándose en la construcción de discursos visuales basados en el lenguaje del cine (montaje), la proxemia y la kinesis.

C330. Pensamiento y complejidad en la imagen

Candelario Macedo Hernández [Universidad de Guadalajara - México]

Se analiza la imagen en los contextos actuales, su relación con el pensamiento, la visualidad y la complejidad. Se alinea a una perspectiva multidisciplinaria y sistémica considerando métodos y procesos, su composición material y conceptual, en las dimensiones que la componen. Por último, se plantea un modelo que integra los principios del pensamiento y sistemas complejos en distintos niveles de observación.

C331. El Póster, criterios y elementos de construcción para la comunicación

Edwin Alberto Marín Cantillo, Juan Diego López Medina, Juan Manuel Mesa Posada [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

Como parte de la alianza entre el 3° Escuela internacional Diseño y Creación del Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) y Divergente: Simpo de Diseño de la Corporación Universitaria Remington, tres docentes del grupo de investigación Asimétrico de Uniremington, desarrollaron un taller de creación con los estudiantes del curso lectivo: Infografía del programa profesional de Ingeniería en Diseño industrial del ITM. El propósito del taller fue acercar a los participantes al uso de los distintos lenguajes visuales del cartel para presentar por equipos, propuestas de carteles con contenido social.

C332. Técnicas gráficas y lenguajes visuales. Irrupción digital e inteligencia artificial

Danilo Sunzunegui, José Carlos Carignano [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Exploramos la evolución de las técnicas gráficas y su relación con los lenguajes visuales, resaltando su creciente autonomía, desde un comienzo analógico hasta lo digital y el reciente impacto de la inteligencia artificial. Reflexionamos sobre la influencia de estas tecnologías y su indispensable integración en el ámbito académico y profesional.

C333. Rebobinar y reescribir: por otra historia del cine en Bolivia

Andrés Laguna-Tapia [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Se busca socializar el proceso de escritura de una nueva historia del cine boliviano para el Bicentenario, desde una mirada que problematice la visión tradicional patriarcal, centrada en autores en instituciones formales, prestando atención a experiencias marginadas. La investigación va desde el cine silente hasta la actualidad, incluyendo expresiones populares, comunitarias y formatos como el video analógico o audiovisual que se distribuye en redes sociales.

COMISIÓN: A29 DISEÑO Y CULTURA

Coordinadora: Andrea Pontoriero
Miércoles 31 de julio, 12:30 - 14:30hs.

C334. Luiz Carlos Gá: ativismo afro-brasileiro e sua influência no design

Matheus Dias de Oliveira, Joana Contino [Brasil]

Este trabalho explora a contribuição de Luiz Carlos Gá ao design brasileiro, destacando seu engajamento com questões raciais e culturais. Analisando sua trajetória seus projetos, discutimos como Gá integrou a cultura afro-brasileira no design, desafiando narrativas eurocêntricas e promovendo a decolonização do campo. A pesquisa sublinha a importância de revisar currículos de design para refletir uma diversidade cultural autêntica e contribuir para a equidade racial na educação e prática do design no Brasil.

C335. Sobre bits y colonialidades

Andrés Espín Carrión [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

En el presente trabajo se analizará las consideraciones que hace un chatbot, Chat gpt4, en la representación descriptiva

de las minorías étnicas del Ecuador en 2023, con este experimento se pretende evidenciar la revitalización de los discursos coloniales inmerso en el fenómeno de colonialismo de datos de la doctora Carolina Vatieikunas Pizarro, en sinergia con las advertencias teóricas de Herbert Marcuse y Ramón Grosfoguel respecto a la neutralización de la lucha de clases provocado por el avance desvirtuado de la tecnología como paliativo de la clase proletaria asalariada.

C336. Mulheres negras em foco: visibilidade para mulheres negras através do design no Museu Afro Brasil

Aline Cristine Guimarães Giroldo, Ana Beatriz Pereira de Andrade [Universidade Estadual Paulista - Julio de Mesquita Filho - UNESP - Brasil]

Este artigo científico trata da criação de uma marca e identidade visual para a loja do Museu Afro Brasil, além do desenvolvimento gráficos dos produtos comercializados, que irão homenagear exclusivamente figuras de mulheres negras inspiradoras para trazer visibilidade e reconhecimento às suas histórias de representatividade. O objetivo é contribuir com a reconstrução da identidade da mulher negra, perdida durante todo o processo de escravização e massacre do povo negro e construção do Brasil através das ferramentas do Design e criar novas narrativas positivas para o imaginário da sociedade em memória de suas ancestrais que deixaram um legado de resistência, luta e força.

C337. De la herencia histórica incaica a la palabra diseñada

Isabel Hidalgo, Regina Davila, Andrea del Carmen de la Cruz Vergara [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La exhibición "Los Incas: Más allá de un imperio" del Museo de Arte de Lima, en colaboración con el curso de tipografía de la Universidad Católica del Perú, explora la historia incaica desde sus orígenes hasta la formación del Tahuantinsuyo. "La palabra diseñada" es un proyecto de Letterings y Alfabetos que contextualiza gráficamente la cultura inca, en propuestas tipográficas contemporáneas, invitando al espectador a revalorizarla.

C338. Repertórios de cultura vernacular como linguagem pedagógica através do design: estudos de caso

Camila Jordão [Brasil]

O artigo explora o impacto da cultura vernacular na prática do design, destacando a importância da integração desses elementos na educação e nas intervenções de design social. Argumenta-se que essa abordagem promove a inclusão e a responsabilidade às necessidades das comunidades marginali-

zadas, fortalecendo a coesão social e a sustentabilidade das intervenções de design.

C339. Los juegos olímpicos de México 1968: un antes y un después del diseño gráfico mexicano

Carlos Ubaldo Mendiola Gastelum [Instituto Tecnológico de Sonora - México]

El impacto de la gráfica de los Juegos Olímpicos de México 1968, marco un detonante en el crecimiento del diseño gráfico en México. Dicho proyecto se desarrolló en un entorno ajeno a la profesionalización del diseño gráfico, ya que los diseñadores que participaron en el proyecto tenían en su mayoría una formación en el área del diseño industrial y algunos en arquitectura.

C340. Semillero Fuerza Bruta

Estefanía Morales, Miguel Ferreira, Laura Camila Gallego, Daniel Hernández, Jessica Lara, Johan Molina [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia]

El semillero "FUERZA BRUTA" se propone como un espacio de reflexión y acción para aquellos interesados en utilizar el arte como herramienta para un cambio social. Creemos en el poder que tiene el arte para transformar y visibilizar injusticias por parte de los funcionarios públicos, para la realización de nuestros proyectos hemos tomado referentes visuales a "Luis Scafati", Matador, Tajalápiz, Puroveneno, ilustradores y caricaturistas que abordan esta problemática.

C341. Rastros Territoriales: La iconografía del pueblo Diaguita como expresión de identidad visual en las actuales comunidades del norte semiárido de Chile

Deby Zepeda [Universidad de La Serena - Universidad Santo Tomás - m+e comunicaciones - Chile]

La presente investigación propone un análisis centrado en el campo de los estudios visuales, específicamente en el estudio de la iconografía desarrollada por el pueblo originario Diaguita, comunidad agro-alfarera, con asentamiento en lo que hoy se conoce como el norte chico de Chile, regiones de Atacama y Coquimbo, y en parte del noroeste argentino.

COMISIÓN: A30 IDENTIDADES CULTURALES

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia
Miércoles 31 de julio, 17:30 - 19:30hs.

C342. La gráfica precolombina representada en la identidad cultural de un territorio

Praxedes Aristizábal Granada [Institución Universitaria EAM - Colombia]

El repertorio visual de un país, incluyendo su folklore, costumbres y tradiciones, es fundamental para definir y nutrir su cultura. En Colombia, el diseño precolombino ha tenido una influencia significativa debido a la presencia de comunidades indígenas y la artesanía que ha conservado iconografía ancestral. Abordar la gráfica precolombina es una forma de representar conceptos y símbolos culturales de los pueblos originarios, ofreciendo una perspectiva única sobre su cultura e historia y permitiendo preservar su identidad cultural de manera singular a través de un espacio académico titulado: Diseño Precolombino, en el que los estudiantes de Diseño Visual Digital tienen la oportunidad de conocer e interpretar el simbolismo de lo prehispánico a través de lo mítico, entender la técnica, los materiales, herramientas para su creación, entender su expresión y distinguir las particularidades del estilo de las diferentes culturas prehispánicas colombianas.

C343. Uma construção de identidade latino-americana a partir da Escola do Sul

Gabriela De Laurentis [DEMO - Lab Design-Ficção - Brasil]

A pesquisa investiga a formação da identidade latino-americana no Design, focalizando na Revista Removedor do ATG, Uruguai (1944-1953). Analisa a interação entre a linguagem construtivista universal e os saberes locais. Objetiva entender a origem dessa linguagem, examinar registros históricos e sua atual comunicação. Visa mapear os fundamentos do ATG, promovendo uma identidade autêntica latino-americana não eurocêntrica, com fontes primárias e secundárias e entrevistas especializadas. Contribui para a compreensão interdisciplinar da identidade latino-americana no design e fortalece estudos do sul no campo do Design.

C344. Resultado taller de creación ucronías latinas

Francisco Fernando Gallego Escobar, Juan David Henao Santa, Juan Pablo Jaramillo Salazar, Edgar Mauricio Osorio Alzate, Nicolas Restrepo Henao, Yolima Sánchez Royo [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

Las obras gráficas resultado del taller "Ucronías Latinas", constituirán un diálogo intercultural entre el cómic y la historieta, a través de una reinterpretación creativa de portadas del cómic estadounidense, en las que los personajes son sustituidos por héroes o heroínas latinoamericanas.

C345. Relato de experiência na Escola São Paulo de Ciências Aplicadas (ESPCA) Modernismo: disputas em torno do moderno e do projetos de nação

Aline Haluch [Ibmec-RJ - Brasil]

Este relato é sobre minha participação na Escola São Paulo de Ciências Aplicadas (ESPCA) Modernismo: disputas em torno do moderno e projetos de nação, realizada no IEB-USP de 3 a 7 de julho de 2023. O evento teve um caráter crítico e selecionou cerca de 100 jovens pesquisadores e acadêmicos renomados para apresentar seus trabalhos de pesquisa, promover discussões e reflexões a respeito do tema.

C346. El sombrero del pueblo Chibuleo: procesos artesanales de elaboración

Aylen Karina Medina-Robalino, Karina Lizbeth Paucar-Tiche [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

El sombrero de Chibuleo constituye uno de los símbolos de la identidad de esta etnia, ubicada en Tungurahua, Ecuador. Este artefacto vestimentario de color blanco se caracteriza por una copa redonda, ala corta vertical y un hilo azul enrollado en la corona. La presente investigación da cuenta de los procesos de elaboración del sombrero desde la selección de la materia prima hasta el producto terminado; procesos artesanales que son parte de la memoria cultural del Pueblo, y que han sido registrados a partir de una investigación etnográfica, con el fin de preservar estas técnicas artesanales para las futuras generaciones y como contribución al fortalecimiento de la identidad.

C347. Diseño de Máscaras inspiradas en Carnavales Patrimoniales. Objetos Significativos

Salia Karina Mellink Mendez, Marisol Ibarra, Oscar Mauricio Mueses Portilla, Mayerly Andrea Suárez Reyes [CETYS Universidad campus Internacional Ensenada - México]

El objeto se relaciona estrechamente con la cultura, ya sea en su carácter utilitario, estético o simbólico. Las festividades son fundamentales para preservar la identidad del pueblo, entre ellas, los carnavales han destacado en su función estratégica celebrando el mestizaje, así como en su papel de diferenciador ideológico declaratorio del pueblo específico. Este trabajo muestra los hallazgos del proyecto de diseño de máscaras, una intervención experiencial desarrollada con estudiantes de Bachillerato de Floridablanca, Santander, Colombia y estudiantes universitarios de Ensenada, Baja California, México en la que sensibilizados por carnavales patrimonio cultural de su contexto generaron su representación de máscara simbólica.

C348. Valorización del arte callejero sobre el graffiti

Rogelio Monarca Temalatzí, Araceli López Reyes, Katia Melissa Ramos Sabinal, Aleida Rojas Barranco [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

El graffiti se ha extendido de forma notable, adaptándose a

las tipologías espaciales y culturales de cada país, donde ha evolucionado y se ha expandido una gran cantidad de estilos con características distintas. Una variante que surge del graffiti es el arte callejero, generado una interacción constante entre estas dos formas de expresión. Por lo tanto, la pertinencia de la investigación que se ubica en el municipio de San Pablo del Monte, Tlaxcala, México, es de suma importancia, debido a la valorización que se le está dando al arte callejero sobre el graffiti y sus autores.

C349. Rescatando las memorias de parroquias urbanas y rurales de Chimborazo a través de la comunicación

Milagros Muñiz, Jimena Pilco, Jimena Pilco [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

En la presente investigación se propone y se manifiesta la importancia de mantener y rescatar las memorias de las parroquias rurales y urbanas de la provincia de Chimborazo (Ecuador) mediante herramientas que ofrece la comunicación. El estudio se enfoca en los documentales, ya que, con la ayuda de estos, es posible experimentar y ampliar una experiencia única y más subjetiva sobre la importancia y la necesidad de rescatar estas memorias a través de proyectos de vinculación.

C350. Adela Zamudio y la crónica de “lo femenino” a inicios del siglo XX

Andrés Laguna-Tapia, Oscar Gracia Landaeta [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Íntimas de Zamudio, obra pionera, crea un espacio literario para la voz femenina en la Cochabamba patriarcal de inicios del siglo XX. La novela epistolar visibiliza las experiencias de las mujeres criollas, desafiando la división entre lo público y lo privado que las silenciaba. Zamudio cuestiona la relegación de las mujeres al hogar y muestra la validez de sus experiencias en el ámbito doméstico. La obra se contextualiza en las transformaciones sociales y políticas de la Bolivia de principios del siglo XX, posicionando a Zamudio como una voz crítica frente a la desigualdad de género y la subordinación de las mujeres, contribuyendo a la construcción de una identidad femenina más autónoma y visible.

COMISIÓN: A31 CULTURA REGIONAL Y LOCAL

Coordinador: Alejo García de la Cárcova
Miércoles 31 de julio, 15:00 - 17:00hs.

C351. Paisajes tejidos y entretejidos

Tania Ausecha [Corporación Unificada Nacional CUN - Colombia]

Paisajes tejidos y entretejidos es un proceso de investigación creación, interdisciplinar entre el diseño de modas y las artes plásticas. Por medio de la elaboración de un libro de artista, la obra plástica aborda la relación entre tejido y texto, también se explora el concepto de paisaje, su relación con la elaboración de los uniformes militares de combate como dispositivo de poder diferenciado en Colombia.

C352. Un abordaje desde el diseño de saberes propios de comunidades indígenas colombianas

Inés Ximena Barbosa Guerrero [Fundación Universidad Autónoma de Colombia. - Colombia]

El presente trabajo pretende evidenciar cómo los estudiantes de diseño industrial utilizan los saberes propios de las comunidades indígenas colombianas y sus técnicas para la conformación de propuestas de diseño. A través del estudio de las comunidades, sus saberes y sus técnicas, para el planeamiento de propuestas de diseño, se muestra el proceso metodológico y resultados propuestos por los estudiantes.

C353. Repositorio de la Historia del Diseño Gráfico en Ecuador

Daniela Barra [USFQ - Ecuador]

Registrar los diseños que se han hecho en el Ecuador y empezar a construir la Historia del Diseño Gráfico del Ecuador es muy importante. No existen muchas investigaciones y registros de esta historia y los que se ha hecho han sido de temas o épocas específicas. El registro de la historia visual del Ecuador es necesario porque, aparte de no perder estas imágenes, se puede analizar quiénes éramos y cómo pensábamos. Este registro brinda otras herramientas para que investigadores e historiadores crucen fuentes y lleguen a conclusiones más amplias.

C354. El Programa “El camino de la Costa”, como oportunidad para abordar desde la enseñanza del Diseño en FADU-UNL

María Eugenia Cardoni, Mónica Bachot, Nelson Bressan, Federico Oscar Ravio [FADU - UNL - Argentina]

El presente trabajo se enmarca en las líneas de investigación que los autores vienen desarrollando en el marco del Proyecto CAI+D 2020: “Territorios creativos oportunidades de Aprendizaje. Diseño, Arte y Tecnología para un desarrollo sostenible”. El propósito principal es explorar la relación entre arquitectura y urbanismo; la naturaleza y la identidad regional como una propuesta pedagógica y metodológica para la integración de los aspectos socioculturales y geográficos en el proceso de diseño urbano. Esto se realiza en el contexto del Programa Provincial

"El Camino de la Costa, Corredor de la Ruta Provincial 1", que se convierte en el tema central para abordar desde una perspectiva educativa y disciplinaria.

C355. Mobiliario para Reconexión Social en el Parque el Lago Floridablanca

Sara Maritza Gutiérrez Rondón [Universidad de Investigación y Desarrollo UDI - Colombia]

Desde el Taller de Diseño Básico de la Universidad de Investigación y Desarrollo, se propone el diseño de mobiliario urbano para el Parque El Lago de Floridablanca, basado en la temática de "Diseño para la Convivencia". El objetivo es revitalizar el espacio público y fomentar la interacción social, creando espacios dinámicos y acogedores que fortalezcan los lazos comunitarios.

C356. A importância das atividades extensionistas para cultura popular alagoana

Bruna Marques de Oliveira, Najara Gardênia da Silva Souza [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

O presente trabalho pretende narrar o processo de implementação da fase inicial de um projeto de extensão voltado para a promoção da cultura popular, destacando os grupos de folguedos do estado de Alagoas, no Brasil. Inicialmente, serão explorados os grupos populares do Boi Alagoano, Coco de Roda, Baianas e Pastoril, analisando as características de cada grupo folclórico e suas particularidades.

C357. La identidad y el patrimonio vivo: las comunidades del sudeste cordobés

Diego Fernando Marquez Casas, Patricia Patti [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Se aborda un estudio focalizado en la provincia de Córdoba, fuertemente caracterizado por identidades diversas, y actualmente debilitado por la modificación dramática de los territorios. De ahí que el objetivo implique identificar el patrimonio vivo como representación colectiva de las comunidades del sudeste provincial. Partiendo del estudio de los componentes del territorio, se indaga y detecta costumbres y tradiciones, paisaje cultural y arquitectura, para finalmente llegar a la identificación del patrimonio vivo.

C358. El Bestiario Publicitario en Colombia: caso Pollo Frisby y Alimentos Doria

Ximena Torres Rodríguez, Juliana Monroy, José Alejandro Polanco Contreras [Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

El Semillero de Investigación "Bestiario Publicitario en Colombia" propone crear un libro que exponga los personajes publicitarios más importantes de la historia de nuestro país, sin embargo, este proyecto se enfoca en el caso de la marca Pastas Doria, recopilando información sobre la historia de la marca, el proceso de creación del personaje a partir de las personas y o agencias que participaron en la creación de este. Con esta información se establecerá una línea del tiempo con su evolución gráfica y estratégica, se analizará el contexto histórico, social y cultural, y se describirán los detalles gráficos y sus componentes publicitarios. Esta exploración se justifica por la falta de reconocimiento de los personajes en el estudio de la publicidad, se busca construir una memoria que destaque su relevancia en la historia publicitaria colombiana, así como su función académica. Por último, se propone implementar una metodología cualitativa que abarca la recolección y análisis de documentos y publicaciones relevantes para producir un libro que aglutine esta información.

COMISIÓN: A32 PATRIMONIO CULTURAL

Coordinador: Luis Fernando Rodríguez Camacho

Viernes 2 de agosto, 12:30 - 14:30hs.

C359. Insubordinación de los saberes sometidos a través del ejercicio académico

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

Foucault (2001) plantea la idea de unos "saberes sometidos" (p.21), como aquellos saberes locales o de la gente, alejados del rigor científico y el canon académico. Estos saberes, dentro de los cuales es posible encontrar diversas expresiones del folklore y el patrimonio cultural, encuentran en el ejercicio investigativo y académico, un espacio para su rescate y reivindicación, desde el diseño, las artes y otras humanidades.

C360. Urbanismo táctico en áreas patrimoniales. Caso de estudio: "La casa Tapiada" en busca de la dignidad vecinal

Zandra Benavides Orozco [Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia]

El proyecto "Casa Tapiada" en busca de la dignidad vecinal, es un ejemplo de intervención en un barrio patrimonial desde el urbanismo táctico y su impacto en el entorno urbano y la comunidad en general. Desarrollado por el Programa de Dibujo Arquitectónico y Decoración de la FADP en el barrio San Antonio de Cali, Colombia, este proyecto se enfocó en revitalizar predios en abandono, desuso y decadencia social.

C361. La casa y el arte: Patrimonio cultural de la casa de Manuelita Sáenz

Liliana Cortés Garzón, María del Pilar Muñoz Jiménez [Universidad de América - Colombia]

Esta conferencia presenta la investigación sobre la historia cultural de la casa de Manuelita Sáenz y su relación con las artes en Bogotá en el siglo XIX. Busca presentar una metodología que aborda los estudios visuales y culturales para la construcción de la vida cotidiana de las mujeres, su relación con las artes y el diseño de las casas para su momento histórico, rastrea cambios y transformaciones del mundo artístico e intelectual de su momento.

C362. Palhaçaria: O Artesanato como Elo entre Design, Cultura e Impacto Social

Lucas Furio Melara [LM Co. - Brasil]

O artigo relata o desenvolvimento da exposição “Palhaçaria”, destacando seu enfoque no patrimônio cultural brasileiro relacionado ao artesanato popular e às brincadeiras infantis. Utilizando uma abordagem multidisciplinar que inclui design, curadoria e tecnologia social da memória, a exposição busca promover visibilidade e incentivar projetos futuros nas áreas de museus e patrimônio, alinhados com princípios de sustentabilidade e impacto social.

C363. Entre el fuego del olvido y las cenizas de la memoria

Ira Nasser [UBA - Brasil]

La obra abordará temas planteados a partir del hecho histórico y político ocurrido en Brasil, la invasión del Congreso Nacional, el 8 de enero de 2023. A partir de este detonante, se trazarán intersecciones con diferentes campos, como la estética, la política, la modernidad. El diseño brasileño y la historia de la dictadura militar vigente en Brasil entre los años 1964-1985, además de las relaciones entre arte, ciudad, democracia y memoria.

C364. ¿Cómo se puede utilizar la inteligencia artificial para la conservación del patrimonio oral y cultural?

Alejandra Perez Julio [Universidad de Santander - Colombia]

La conservación del patrimonio cultural es un desafío constante en la actualidad, la inteligencia artificial (IA) se presenta como una herramienta innovadora para la preservación del patrimonio oral y cultural dentro de una comunidad. Este artículo científico explora el impacto de la IA en la conservación del patrimonio cultural, utilizando los mitos y leyendas de Valledupar en

concreto la leyenda de la sirena del río Guatapurí. Se analiza el potencial de la IA para generar imágenes de textos descriptivos que surgen de los relatos y del imaginario colectivo; son estos los que sirven como base para la creación de prompts que se convertirán en la traducción gráfica.

C365. El patrimonio cultural como herramienta para la construcción de identidad

Gilda San Andrés [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

La importancia del reconocimiento propio, de saber que existe la esencia individual de la persona nace de la auto-reflexión. Se establece la relación de del reconocimiento de identidad a partir del estudio del pasado, de la historia de uno mismo para poder entender y apreciar su contexto y así establecer un nuevo método proyectual para el futuro.

C366. Piedras que dibujan. Investigación y experimentación plástica a partir de los diseños empedrados en Taxco, Guerrero, México

Mayra Uribe Eguiluz [Facultad de Artes y Diseño, UNAM, sede TAXCO - México]

“Piedras que dibujan. Investigación y experimentación plástica a partir de los diseños empedrados en Taxco, Guerrero” es un proyecto de enseñanza multidisciplinar que favorece el aprendizaje situado desde la investigación documental, la realización de trabajo de campo, fotografía aérea y el análisis iconográfico de los diseños empedrados de las calles de Taxco, para su reinterpretación dentro de los talleres de joyería y diseño aplicado a objetos promocionales.

C367. Por tu senda: indigenismo en el diseño gráfico boliviano 1918-1932

Luis Fernando Rodríguez Camacho [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

El indigenismo en Bolivia emergió como una poderosa corriente artística y cultural a principios del siglo XX, reflejando las profundas raíces y la riqueza de la herencia indígena del país. Este movimiento no sólo influyó en la pintura y la escultura, sino que también dejó una marca indeleble en el diseño gráfico, especialmente en la creación de portadas de libros y revistas. A través de la obra de artistas clave, esta corriente logró establecerse como una fuerza transformadora en la identidad cultural boliviana.

COMISIÓN: A33 INNOVACIÓN CULTURAL**Coordinador: Luis Fernando Rodríguez Camacho****Martes 30 de julio, 17:30 - 19:30hs.****C368. Museos inclusivos en Colombia: Diseño Universal y tecnologías 4.0****Diana Paola Angarita, Andrea Camacho, Victoria Rivas**
[Corporación Unificada Nacional CUN - Colombia]

La ponencia analiza la importancia de la accesibilidad, el Diseño Universal y las tecnologías 4.0 en museos colombianos, tomando el Museo del Oro en Bogotá, Cali y Santa Marta como caso de estudio. Se trabaja en conjunto academia, museos y estudiantes para desarrollar estrategias de intervención desde el diseño a través del design thinking. El Diseño Universal y las tecnologías 4.0 son herramientas valiosas para la accesibilidad en museos, y la colaboración entre academia, museos y estudiantes es fundamental para lograr la inclusión.

C369. Campaña gráfica para promover centros culturales entre jóvenes de 15 a 18 años, México**Verónica Luna** [Universidad La Salle Laguna - México]

Esta investigación busca mejorar la difusión de información sobre la Casa de la Cultura entre jóvenes de 15 a 18 años en Matamoros, Coahuila. Se analiza el problema y se propone una solución basada en teorías de diseño. Se revisan los esfuerzos previos de la Casa de la Cultura en difusión gráfica. Se abordan conceptos como Cultura, Campañas Publicitarias, Elementos gráficos y Teoría del color para proponer una solución.

C370. Diseño de Experiencia de Usuario en el Museo de Antropología e Historia de San Pedro Sula**Alain Minera** [Universidad Tecnológica Centroamericana (Unitec) - Honduras]

El museo de Antropología e Historia de San Pedro Sula, inaugurado en 1994, es reconocido por sus 26 salas temáticas y valiosa colección arqueológica. A pesar de enfrentar desafíos financieros, cuenta con sólido respaldo comunitario para su sostenimiento. Recientemente, se realizó una investigación centrada en mejorar la experiencia de los visitantes. Mediante métodos como investigación documental, observación directa y entrevistas, se identificaron diversos problemas. Como respuesta, se propusieron soluciones como por ejemplo, un sistema de señalización y agregar TICs en el proceso de guía para visitantes individuales. Estas medidas, respaldadas por compromisos institucionales, buscan enriquecer la accesibilidad y calidad de la experiencia del visitante.

C371. Diseño para la innovación social en espacios urbanos recreativos**Marta Nydia Molina González** [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

El presente trabajo consiste en hacer un análisis de conceptos provenientes de urbanistas que han destacado en el estudio de la transformación de los espacios destacando la importancia de estos en función de la dinámica que se genera por la intervención de la sociedad; autoridades de todos los niveles invierten en la organización de este uso del espacio con el propósito de mantener el bienestar social y resolver desafíos actuales, por esta razón es pertinente profundizar en este tipo de intervenciones sociales.

C372. Teoría del formato: notas para pensar diseños de bases de datos en la computación ubicua**Luis Sebastián Ramón Rossi** [INES-UNER-CONICET - Argentina]

Fruto de la computación ubicua vivimos en un mundo estandarizado. Pero, estas realidades técnicas permanecen no problematizadas. En nuestra presentación, en primer lugar, nos detendremos en los formatos desde el marco de la teoría de los medios. En segundo término, analizaremos el carácter político del formatear bajo la idea de protocolos. Por último, abordaremos procesos de diseño en bases de datos relacionales y no relacionales.

C373. Raíces resilientes. Construyendo identidades territoriales a través del branding**Rafael Salguero** [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

La globalización incide en acciones habituales del ser humano como: qué escuchamos, visitamos o consumimos. En este contexto, las ciudades compiten por la atención de la población y establecer relaciones duraderas. La investigación analiza planteamientos metodológicos para la construcción de estrategias de branding territorial, fundamentadas en su identidad. Presenta casos de éxito de marcas que lograron estrategias exitosas que lograron proyectar ciudades como destino.

C374. Jogo das Descobertas: Atividade interativa como agenciamento de aprendizado**Noah Sampaio, Raquel Leal, Bianca Martins** [Caixa de Previdência dos Funcionários do Banco do Brasil - Brasil]

Esse artigo expõe um projeto realizado em uma disciplina no curso de design da graduação da UERJ. A disciplina aborda um

projeto, em colaboração com o Museu Nacional, proporcionou uma abordagem prática utilizando métodos como blueprints, jornada do usuário e duplo diamante. O resultado foi um protótipo de um jogo interativo para a exposição permanente do "Museu das Descobertas", uma iniciativa do próprio Museu Nacional.

C375. Ciberbordado: quando o tradicional encontra o contemporâneo

Luisa Saraiva Leão Leite da Silva [Fundação para Ciência e Tecnologia (FCT) - Brasil]

Atualmente observa-se uma revalorização da cultura artesanal e seus modos produtivos, apoiada em movimentos culturais, como o Craftivismo e os Slow Movements, viabilizados pelo debate de pautas político-sociais como sustentabilidade, feminismo e decolonialidade (Fitzpatrick, 2018; Honoré, 2004). Resgatar conhecimentos ancestrais torna-se cada vez mais uma necessidade, refletindo no surgimento de coletivos de partilha de saberes artesanais ao redor do mundo. No presente microensaio objetiva-se compreender o contexto do 'ciberbordado' (Pimentel, 2019; Gomes, 2019) enquanto comunidade no Instagram que se expande globalmente, aliando inovações tecnológicas e conhecimentos ancestrais para o design e comercialização de bordados artesanais.

C376. G66. Re-interpretación de leyendas urbanas mediante la narración gráfica

Andrés Suarez [Colômbia]

El trabajo que implica crear relatos visuales recreativos, conlleva hacer un trabajo metodológico de carácter reinterpretativo y secuencial (de método), ya que requieren de un proceso estratégico donde las bases culturales y expositivas creativas, son elementos que en disposición de las herramientas de diseño y elección de los elementos narrativos pertinentes, forman sólidos pilares del diseño conceptual. Y mediante el artbook se presentará los resultados.

C377. Entre Laços de Verso: Letterings transgeracionais da música brasileira

Jonathan Teixeira da Silva, Maurício Dick, Ana Beatriz Pereira de Andrade [UNESP. Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design. - Brasil]

O projeto consiste na produção de 5 letterings baseados em encontros entre musicistas pretos da nova e da velha guarda da música brasileira. Se desdobrando em um livro que fala um pouco sobre a história desses artistas, de seus encontros e partilha o processo de criação de cada lettering.

COMISIÓN: A34 RELACIONES ENTRE DISEÑO Y ARTESANÍA

Coordinadora: Lorena Urcelay
Martes 30 de julio, 15:00 - 17:00hs.

C378. Aplicación en el diseño de tintes ancestrales en distintos textiles

Emilia Fernández Lafuente, Adriana Marin, María Teresita del Valle Villavicencio [Tecnatura en Diseño de Indumentaria y Textil - Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Universidad Nacional de Tucumán - Argentina]

Tanto en la Materia Tecnología de los Materiales II de la Carrera de Diseño de Interiores y Equipamiento, como en las Materias Materiales Textiles I y II de la Tecnatura en diseño de Indumentaria y Textil, se estudian los usos de las fibras naturales y su aplicación en el diseño. En nuestros Valles Calchaquíes aún se fabrican tejidos autóctonos tradicionales, realizando también el teñido con tintes naturales como parte fundamental en el agregado de valor de los productos. Explorando, una vez teñido el textil, las distintas formas de aplicación de los mismos en indumentaria y en el diseño de espacios.

C379. Interiorismo mexicano y su inherente arte popular

Alejandro Grimaldo, Irsa Daniela Botello [Docente del Departamento de Diseño Universidad de Guanajuato México - México]

El arte popular mexicano, en específico las artesanías se han convertido en elementos trascendentales en los espacios interiores, son parte de un determinante lenguaje del interiorismo contemporáneo mexicano y comienzan a estar presentes en las intervenciones no solamente como objetos decorativos, sino de valor, pertenencia y profunda identidad. Se busca con esta premisa hablar de la importancia de su integración con criterio y pertinencia.

C380. Beneficios de la colaboración entre estudiantes de Diseño Industrial y artesanos/as de Parral

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

La colaboración entre diseñadores industriales en formación y artesanos locales ha sido poco investigada en Chile. Este artículo examina los beneficios de la co-creación interdisciplinaria entre estudiantes de la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad del Bío-Bío y artesanos/as de la localidad de Parral-Chile, utilizando una metodología de aprendizaje y servicio a través del Taller Rural. La investigación, basada en un enfoque cualitativo y narrativo, demuestra que estas experiencias enriquecen a los estudiantes, promoviendo la valoración y respeto

por las técnicas y expresiones culturales locales, y protegiendo la identidad de los objetos patrimoniales.

C381. O Papel da técnica do Sashiko no Design de Superfície Têxtil

Heliana Santos, Olimpio José Pinheiro, Maria Concebida Pereira [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

O design de superfície têxtil combina criatividade e técnica, utilizando tingimento, estamparia e bordado para aprimorar tecidos. O bordado Sashiko, com padrões simples e sofisticados, une artesanato tradicional ao design contemporâneo. Originalmente usado para reforçar roupas, o Sashiko agora é central nas artes têxteis, valorizado por sua utilidade e estética. Significando "pequenas facadas" em japonês, o Sashiko cria desenhos geométricos com um ponto corrido básico. Alinhado à moda sustentável, promove a longevidade dos tecidos com remendos visíveis, incorporando reparação à estética. Essa integração preserva uma forma de arte ancestral, enriquecendo produtos têxteis com funcionalidade, beleza e consciência ambiental.

C382. Influencias y relaciones estéticas entre el diseño, la moda y la artesanía vistas desde el territorio de Santander (Colombia)

Ernesto Vidal, Luzdey Yaneira Barrera [Universidad de Investigación y Desarrollo UDI - Colombia]

A nivel de Colombia, y particularmente desde el territorio de Santander es reconocida la calidad y creatividad de pequeñas y medianas empresas que le apuestan a la generación de productos asociados a la moda, el diseño o la artesanía, (Ej.: productos marroquinos), sin embargo, en su mayoría, estas iniciativas se dan desde cada una de las orillas creativas y no incluyen un trabajo mancomunado en el desarrollo de propuestas más fuertes que permitan el impulso y desarrollo de los tres sectores mencionados. En gran parte, esto se presenta no sólo por dinámicas propias de la industria local, sino también por el desconocimiento del contexto local y por una falta de claridad conceptual desde el manejo de conceptos estéticos que permita una fácil y correcta ideación creativa y producción local. Si bien, se presentan espontáneamente esfuerzos por el reconocimiento de algún sector, es escaso el panorama local, que desde la teoría y la práctica le apueste a la generación de espacios conjuntos para crear un concepto unificado del diseño y la producción local.

COMISIÓN: A35 DISEÑO, MEDIO AMBIENTE Y ECOLOGÍA

Coordinador: David Arango

Jueves 1 de agosto, 15:00 - 17:00hs.

C383. Técnicas de ecodiseño aplicadas a conceptos colecciones de moda: Serengueti

Camila Amaya [Universidad Manuela Beltrán - Colombia]

El movimiento humano y animal son constantes derivados de la Gran migración, presente en nuestra sociedad; puntos de estudio para el desarrollo de colecciones de moda que responden a las necesidades del nuevo consumidor. Una colección "Serengueti" con técnicas asociadas al ecodiseño, propuestas de upcycling por medio de textiles usados y adaptados a diseños de sastrería para el mercado masculino y femenino.

C384. Vinculando la Perspectiva de Derechos con Cambio Climático: Diseño de refugio climático urbano

Patricia Buguía, Fabiana Agosto [UNC - Argentina]

Presentamos un avance de investigación desarrollado por un equipo interdisciplinario, cuyo objetivo es generar desarrollos teóricos y conceptuales acerca del Cambio Climático, Derechos Humanos, Ciudad de los Cuidados, para determinar agendas de diseño sustentable. Consideramos que la formación universitaria debería estar en la vanguardia de la transición hacia una sociedad descarbonizada asumiendo los objetivos internacionalmente establecidos. Se consideran 3 cuestiones: 1) Revisión y discusión del concepto de Cambio Climático y su incorporación en los currícula de enseñanza del diseño. 2) Revisión y discusión del concepto de Cambio Climático asociado a Derechos Humanos en distintos contextos y escalas del espacio público. 3) Caracterización de Pautas de Cuidado que requieren atención desde el Diseño Industrial para enfrentar los desafíos del cambio climático asociados a los nuevos problemas socio urbanos.

C385. Campaña haz posible el cambio, cuidado del patrimonio natural Norte de Santander

Ligia Delgado Martínez [FESC - Colombia]

La investigación, estudia específicamente temas de desarrollo sostenible que apuntan al cuidado del patrimonio natural de Norte de Santander como aporte al mejoramiento humano y su hábitat, estudia la forma de difusión y acción, como el objetivo planteado, usando el análisis y la creatividad para conocer políticas adecuadas, promover liderazgo, implementar un desarrollo sostenible para aliviar, mejorar y proteger la región desde el aula.

C386. Design para preservação do ecossistema da Ilha do Bom Jesus

Ana Karla Freire de Oliveira, Clorisval Gomes Pereira Júnior, Madalena Grimaldi, Karina Chiesa Langkjer Borges [Universidade Federal de Campina Grande - Brasil]

Pesquisa interdisciplinar reunindo as áreas do Design, da Arte e da Biologia com objetivos de Educação Ambiental por meio do Design da Informação. A pesquisa analisou websites de organizações de conservação ambiental e suas mídias de comunicação. Envolveu revisão bibliográfica para o planejamento de um website para divulgação do ecossistema da Ilha do Bom Jesus, Rio de Janeiro. O estudo se baseou no Design de Interação Humano-Computador e no Design de Experiência do Usuário. São discutidos os resultados obtidos e questões de usabilidade do website.

C387. El Diseño Regenerativo (DR) como modelo para proyectar futuros alternativos de cohabitar socio-ecológico
Loma Lares [Universidad de Chile - Chile]

El modelo europeo que influyó en los distintos enfoques de diseño (Fuad- Luke, 2013), están lejos de resolver el problema de la actual crisis socio-ambiental, toda vez que mantiene la mirada antropocéntrica y hegemónica de diseñar para satisfacer las necesidades del usuario, cliente y o persona. Así, suponen el concepto de uso “como si fuera lo mismo que consumo” (Dardot, 2019). Por el contrario, desde una renovada idea del concepto de uso, en el sentido de lo común, como cuidado, protección y o atención, (Dardot, 2019) y desde un nuevo modelo de diseño para la evolución [relación humano-no humano], podría establecer un modelo de enseñanza-aprendizaje que redefina la actividad profesional del diseño industrial y servicios.

C388. Ecosistema Vivo ilustrado

María Patricia Lopera Calle, Juan David Henao Santa [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El proyecto “Ecosistema Vivo ilustrado” integra ilustraciones de la fauna y flora del campus para promover conciencia ambiental y educación sobre biodiversidad. Embellece y sensibiliza, creando un entorno universitario sostenible y en armonía con la naturaleza. La obra da cuenta de un resultado de investigación+creación, derivado del proyecto: Campus verde, inteligente e inclusivo, Institución Universitaria Pascual Bravo, Institución de educación superior, adscrita a la Alcaldía de Medellín, Colombia.

C389. Los objetos como medio, no como fin

Triana Martínez González [Centro de Investigaciones de Diseño Industria, Universidad Nacional Autónoma de México - México]

Resulta de suma importancia tener cuestionamientos que problematicen el conocimiento impartido en las aulas para fomentar el abordaje de problemáticas complejas que van más allá de los objetos y más allá del impacto. La finalidad de la enseñanza es fomentar un conocimiento que revierta el daño hecho y que se alinee con los principios del Diseño Regenerativo. Esta investigación propone el caso de estudio: estrés hídrico en la Ciudad de México.

C390. La enseñanza del diseño emocionalmente sostenible. Reserva de la biósfera El Ocote. Chiapas, México

Sandra Alicia Utrilla Cobos, Domingo Gómez López, Ricardo Victoria Uribe [Universidad Autónoma del Estado De México - México]

La presente propuesta parte del Diseño Industrial, Sustentabilidad y Turismo. La crisis ambiental y el desequilibrio ecológico han impactado el entorno natural de las comunidades por la contaminación en general y por las acciones del ser humano en los destinos turísticos, en particular. El fenómeno del turismo de masas ha provocado desequilibrios, debido a que sobre pasa la capacidad de carga física y biológica, mismo que ha contribuido en impactos negativos medioambientales, sociales y económicos. El objetivo de este trabajo es mostrar la importancia de la enseñanza - investigación del diseño emocionalmente sustentable a nivel superior, para la salvaguarda ambiental y social de forma equitativa y sostenible. Palabras clave: Enseñanza, Diseño emocional, Sostenible, Turismo, Sima de las Cotorras

C391. Codiseño de Indumentaria funcional para uso cotidiano fomentando la sostenibilidad

Lina María Vanegas Ochoa [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El proyecto de diseño de Indumentaria Funcional para Uso Cotidiano Fomentando la Sostenibilidad en Medellín se centra en desarrollar una prenda de vestir que no sólo sean práctica y adaptable para el uso diario, sino también sea amigables con el medio ambiente. A través de un enfoque colaborativo, se busca involucrar a diferentes partes interesadas en el diseño y la creación de esta prenda, con el objetivo de promover la sostenibilidad en la industria de la moda.

COMISIÓN: A36 DISEÑO RESPONSABLE

Coordinadora: Victoria Florencia Gabriel
Jueves 1 de agosto., 12:30 - 14:30hs.

C392. Design from Peace, una perspectiva social para generar consciencia comunitaria

Fabián Bautista Saucedo, Lilian González [CETYS Universidad Campus Tijuana - México]

El objetivo de este proyecto es generar diseños que aborden problemas sociales donde se considere a las personas y su contexto. El enfoque pedagógico es generar un aprendizaje situado donde el estudiantado construya conceptos y soluciones a partir de la experiencia al trabajar con comunidades. Las propuestas realizadas por los estudiantes parten del concepto «Diseño desde la paz» un paradigma coloca en el centro al usuario, no al diseño o al diseñador. Las personas son quienes colaboran en la comprensión del problema y validan la solución que se proponga.

C393. Imagens como principal forma de comunicar: comunicação alternativa para pessoas com TEA

Caroline Figueiredo, Jackeline Farbiarz [Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - Brasil]

A comunicação alternativa e aumentativa (CAA) surgiu para proporcionar meios de comunicação eficazes para pessoas com dificuldades significativas na fala ou na comunicação verbal. Este sistema utiliza imagens pictóricas para expressar vontades e sentimentos nas interações sociais, sendo especialmente importante para indivíduos com TEA não verbais. O objetivo da pesquisa é entender como o design pode mediar a comunicação para e com pessoas no espectro autista, especialmente aquelas que se comunicam apenas por meio da CAA. Pretende-se identificar critérios e problemas para elaborar projetos de design sobre este tema, que é o meio de comunicação principal de indivíduos com TEA com dificuldades na fala.

C394. Ziraldo e o Dia da Terra: O legado do cartunista para os 17 ODS

Lucas Furio Melara [LM Co. - Brasil]

Ziraldo Alves Pinto, renomado cartunista e defensor dos direitos civis, desempenhou um importante papel como designer, deixando um legado valioso ao promover a conscientização ambiental por meio de suas cartilhas. Suas obras abordam temas como acesso à água e sustentabilidade, inspirando ações práticas para um futuro mais verde. Mesmo após sua morte, seu trabalho continua influenciando comunidades, destacando a importância de proteger e preservar o planeta Terra.

C395. Arte e industria creativa para romper paradigmas: experiencia de construcción de objetos tridimensionales a partir de talleres de fotografia sensorial para personas con discapacidad visual

Cristian Francisco Guerrero Jaramillo, Fredy Higuera Díaz [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

Las personas discapacitadas a través de las técnicas implementadas por los investigadores durante los talleres presenciales, recibieron orientación y acompañamiento para fortalecer aspectos tales como la confianza en sí mismo, la autonomía en su movimiento, fortalecimiento del equilibrio y la integración sensoriomotora. Adicionalmente, también se recibió a través de ejercicios lúdicos y propios para las condiciones de los participantes, técnicas para la toma de fotografías, y de esta manera se pudiera contar sus propias formas de ver el mundo. El proceso se completó con la utilización de cajas misteriosas Montessori en ejercicios expositivos de los trabajos logrados a partir de técnicas de fotografía sensorial, que permitieron interactuar a los asistentes a las exposiciones (videntes o no), con los participantes de los talleres (personas con discapacidad visual), por medio de elementos narrativos a los que accedían obviando la vista.

C396. El diseño urbano para la inclusión y el bienestar del adulto mayor

Cristina Amalia Lopez [CONPANAC - Confederación Panamericana de Profesionales de Alta Costura - Argentina]

El diseño urbano resulta vital para la inclusión y en especial para fomentar el bienestar del adulto mayor. La accesibilidad garantiza que todas las personas, independientemente de sus capacidades físicas o cognitivas, puedan disfrutar de la socialización. Exploraremos la importancia de los paseos en sitios públicos accesibles, el entrenamiento a través de la terapia ocupacional y el rol de cuidador familiar, descubriendo como el diseño nos aporta calidad de vida.

C397. Design inclusivo e deficiência visual: embalagens da cesta básica no Brasil

Ana Mello, Agda Carvalho, Ana Beatriz de Sousa Pereira, Claudia Facca, Pedro Paulo Henriques de Abreu, Fabiano Maggioni, Everaldo Pereira [Instituto Mauá de Tecnologia - Brasil]

Esse artigo relata o início da pesquisa Design inclusivo e sustentável em embalagens de produtos da cesta básica no Brasil: estratégias para o público com deficiência visual, cujo objetivo é promover autonomia e inclusão de pessoas com deficiência visual, propondo soluções inovadoras para embalagens.

O presente recorte refere-se à revisão bibliográfica a respeito da acessibilidade para deficiência visual em embalagens. Os resultados obtidos apontam que soluções existentes envolvem o uso de braille, recursos táteis e tecnologias assistivas digitais com leitores de QR Code, entre outras. Espera-se que a pesquisa contribua para expandir o campo do design inclusivo no desenvolvimento de embalagens.

C398. El diseño y las comunidades energéticas:

El Rosario, Guapí - Cauca

Marisol Orozco-Álvarez, Milena Calpa Yépez [Universidad del Cauca - Colombia]

Visualizamos el concepto de comunidades energéticas desde el diseño gráfico a partir de un estudio de caso, para que las comunidades rurales tengan acceso a recursos que les posibilite ser gestoras de energía renovable desde territorios con ecosistemas biodiversos donde los recursos naturales son abundantes, permitiéndoles ser productores de energía.

C399. Práctica Educativa Colaborativa para personas TEA

Myriam Teresa Rodríguez [Facultad de Artes - Universidad Nacional de Tucumán - Argentina]

Este trabajo presenta una práctica educativa colaborativa y de inclusión social considerando a un sector de la Comunidad, integrantes de CIM-TEA Centro Interdisciplinario Municipal para el Diagnóstico y Tratamiento del Trastorno del Espectro Autista. Es una experiencia llevada a cabo con alumnos y docentes de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Tucumán.

**MISIÓN: A37 MATERIALES, TECNOLOGÍAS
SUSTENTABLES Y RECICLAJE**

Coordinadora: Victoria Florencia Gabriel
Martes 30 de julio, 12:30 - 14:30hs.

C400. O upcycling para o reaproveitamento de tecidos em larga escala

Bianca dos Santos Sena, Adriana Yumi Sato Duarte [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

A exploração de recursos naturais para atender às necessidades humanas tem tido um impacto ambiental crescente ao longo dos anos, apesar da limitação desses recursos e de sua importância fundamental para o equilíbrio do planeta. Ao integrar o upcycling com o design de mobiliário associado à reciclagem, o objetivo deste projeto é abordar esse problema promovendo práticas sustentáveis #8203; #8203; de reaproveitamento têxtil.

A intenção é fornecer uma proposta de pufes funcionais e decorativos, contribuindo para a preservação ambiental, além de trazer uma alternativa ecologicamente correta para o descarte de grandes volumes de roupas, que de outra forma seriam incineradas e desperdiçadas.

C401. Diseño de interiores y sustentabilidad en el en argentina periodo 2002-2022: análisis de materiales y tendencias. Revestimientos y acabados

Gastón Girod [Argentina]

Este estudio expone un análisis del uso de materiales sustentables en revestimientos y acabados dentro del diseño de interiores en Argentina. El objetivo principal es comprender la evolución de esta práctica, identificar tendencias emergentes y evaluar su impacto ambiental y social. Un interés que surge en un contexto global de creciente conciencia sobre la importancia de adoptar prácticas sustentables en todas las áreas, incluidos los revestimientos y acabados en diseño de interiores. En Argentina, esta tendencia ha ganado relevancia en los últimos años con el uso de productos que son respetuosos con el medio ambiente y socialmente responsables. Sin embargo, es necesario entender mejor el alcance y la naturaleza de esta tendencia en el diseño de interiores, así como evaluar críticamente su efectividad y sus implicaciones.

C402. Bienestar animal: productos ecológicos en artes gráficas para mascotas

Erika Gongora, Yésica Paola Peralta Zubieta, Angie Paola Soto Sánchez [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

El proyecto de investigación tiene como objetivo identificar los procesos y materiales existentes actualmente en Bogotá para la realización de diseños de productos ecológicos destinados para mascotas a partir de la sostenibilidad. Durante la investigación se buscó la adaptabilidad, sostenibilidad y innovación, como elementos claves para la creación del producto y cómo pueden influir en el bienestar de las mascotas integrando las tendencias gráficas.

C403. Elaboración de materia prima para el tapizado de mobiliario con residuos textiles

José Luis González Cabrero, Ana Margarita Avila Ochoa [Universidad Autónoma de San Luis Potosí - México]

La intención de esta investigación es la elaboración de una materia prima para el tapizado de mobiliario a partir de residuos textiles, enfocándose en pantalones de mezclilla que se consideran ya como desecho. Esto para crear un ciclo circular dentro

de la UASLP y ayudar a disminuir el impacto ambiental como a concientizar a toda la comunidad universitaria. Se parte desde la selección de todos los residuos textiles hasta la elaboración del tapiz y las pruebas finales.

C404. De la naturaleza a la innovación: desarrollo de materiales compuestos para un mundo más sostenible
Liliana Gutiérrez Ruidíaz [Institución Universitaria Bellas Artes y Ciencias de Bolívar - Colombia]

Este proyecto de investigación busca crear materiales compuestos sostenibles mediante la combinación de fibras, partículas y aglutinantes naturales, promoviendo el reemplazo de materiales convencionales actuales que generan un alto impacto ambiental. El proyecto tiene como énfasis desarrollar productos con estos materiales para contribuir a diferentes necesidades ambientales y sociales.

C405. Sostenibilidad: cómo los empaques biodegradables ayudan a mitigar el cambio climático

María Paula Sánchez Suarez, Yuli Alejandra Padilla Díaz, María Alejandra Peña Alvarez, Jorge Hernando Sánchez Munevar [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

Los empaques biodegradables desempeñan un papel crucial en la mitigación del cambio climático al ofrecer una solución respetuosa con el medio ambiente. Al descomponerse rápidamente en el entorno natural, estos empaques minimizan la acumulación de desechos plásticos que liberan gases de efecto invernadero durante su descomposición. Además, al reducir la dependencia de los empaques tradicionales, se disminuye la demanda de materias primas no renovables, lo que a su vez ayuda a conservar los recursos naturales y reduce la huella de carbono asociada con la producción y eliminación de envases convencionales. La adopción generalizada de empaques biodegradables también fomenta una mentalidad de consumo más sostenible. Al optar por productos que se descomponen de manera natural, los consumidores contribuyen activamente a la reducción de residuos plásticos y, por ende, a la disminución de las emisiones de gases de efecto invernadero. Esta conciencia colectiva promueve la transición hacia una economía circular, donde los recursos se utilizan de manera más eficiente y se reciclan para reducir la necesidad de nuevas materias primas.

C406. Residuos Renovados: Estrategias de Design para una Moda mais Verde

Heliana Santos, Olimpio José Pinheiro [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

A indústria do vestuário gera substanciais resíduos têxteis, muitas vezes com produtos cujo ciclo de vida não ultrapassa

seis meses. Este estudo ressalta como o design pode inovar na reciclagem desses resíduos para criar novos produtos sustentáveis, realinhando as práticas do setor com responsabilidades ambientais e sociais. A pesquisa destaca a transformação de retalhos e peças descartadas em têxteis ecológicos, incentivando o consumo responsável e a redução na extração de recursos naturais. O foco é sublinhar o papel crucial dos designers de moda na promoção da sustentabilidade e na sensibilização para a adoção de produtos reciclados.

C407. Co-creación para la mitigación del impacto ambiental del uso de lonas vinílicas en el Campus Verde Inteligente e Inclusivo de la Institución Universitaria Pascual Bravo

Lina María Vanegas Ochoa [Institución Universitaria Pascual Bravo - Colombia]

El cuidado del medio ambiente se ha convertido en una prioridad en la actualidad, y la gestión adecuada de residuos sólidos es un elemento clave para lograr un futuro sostenible. En particular, el uso de lonas vinílicas en actividades académicas de divulgación, genera una gran cantidad de residuos sólidos y su disposición final puede ser un desafío ambiental. En este contexto, el presente proyecto tiene como objetivo reducir el impacto ambiental de las lonas vinílicas generadas en el campus universitario de la Institución Universitaria Pascual Bravo, aportando soluciones estratégicas articuladas con el proyecto institucional Campus Verde, Inteligente e Inclusivo enmarcado en el Plan de desarrollo 2022- 2026. El aporte específico de esta iniciativa radica en proponer a partir del diseño una serie de productos innovadores y sostenibles que integren las lonas de vinílicas recicladas en el campus universitario, prolongando su vida útil y fomentando el ecodiseño. Con esta iniciativa, también se busca promover la educación ambiental y la conciencia sobre la importancia de la reutilización y el reciclaje de materiales en la comunidad universitaria.

C408. A (in) justiça ambiental do modelo fast fashion de produção de roupas e a contribuição da moda para as modificações climáticas

Carlos Augusto Veggi [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

O artigo tem como objetivo analisar e demonstrar os principais impactos socioambientais produzidos pelo modelo fast fashion de produção de roupas e apresentá-los como situações de injustiça ambiental. Verifica-se que o modelo fast fashion, capaz de produzir números altíssimos de consumo, produção e venda de roupas e acessórios de moda, também é responsável por grande parte das modificações climáticas que acometem o planeta.

COMISIÓN: A38 NEGOCIOS EN DISEÑO**Coordinador: David Arango****Jueves 1 de agosto, 17:30 - 19:30hs.****C409. Valoración del aprendizaje basado en proyectos de diseño y administración****Eugenia Alvarez** [Universidad de La Serena - Chile]

La siguiente ponencia presenta el avance de una investigación en docencia en un proyecto adjudicado sobre la vinculación entre las carreras de Diseño y Administración de empresas de la Universidad de La Serena, Chile. Este expone el trabajo de avance realizado con estudiantes de ambas carreras de pre-grado en las asignaturas de emprendimiento y gestión del diseño. El trabajo conjunto se observará, a través del diseño de modelo canvas para asesorar a emprendedores locales de la región de Coquimbo en Chile.

C410. The Fashion Brand Marketing Guide**Zoila Castro** [Perú]

En la actualidad, las marcas deben trascender la mera presencia como etiquetas o logotipos para convertirse en reflejo de la intersección entre la moda, la belleza y diversos ámbitos culturales. Los consumidores demandan marcas que no sólo reflejen sus valores sociales, sino que también se alineen con sus estilos de vida y aspiraciones. El marketing de marca se erige como la piedra angular para forjar identidades sólidas, construir comunidades fieles y explorar nuevas oportunidades de crecimiento empresarial.

C411. Marketing Personal. El arte de saber venderte**Héctor Jiménez R.** [Colombia]

¿Es importante saber vendernos? La respuesta es categórica ¡Sí! Porque no basta con tener talento ya que hay que aprender a enfocarlo para hacerlo competitivo, y tener una estrategia a la medida que te conecte con las personas u organizaciones que te requieren.

C412. Innovación en la cadena de valor del sistema moda**Diana Milena Quiroga Berastegui** [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

En la actualidad, los emprendedores y las empresas del sector moda se enfrentan a grandes desafíos como es la saturación de los diferentes productos que abarca la industria de la moda cuyo fenómeno ha nacido en la medida que las marcas y em-

presas tienen fácil acceso a los diferentes mercados con pocas restricciones, como consecuencia las empresas se ven en la obligación de generar una recordación de marca desde distintos enfoques que permitan llegar al posicionamiento del público objetivo, es por esto, que se hace importante e indispensable valerse de las diferentes estrategias que permitan el mantenimiento en el mercado y fomenten el crecimiento empresarial tomando la innovación y la tecnología como aliada importante para sostener una marca en la industria. Con esta ponencia se busca principalmente enfocar a los actores de la industria de la moda a generar una alta competitividad cuya capacidad contrarreste las problemáticas del día a día generando productos o servicios altamente competitivos fomentando la fidelización en medio del público objetivo teniendo un porcentaje bastante importante de participación en el sector aportando valor agregado.

C412. Gestão do Design: um blog para alunos de design**Giovanna Ribeiro de Oliveira, Rafael Freitas Rafael Freitas, Fabiane Romano** [Universidade Federal de Santa Maria - Brasil]

O que é um projeto? O que faz um gerente? Qual o perfil de um gerente de projetos? O designer pode desempenhar essa função? Buscando responder a essas dúvidas, deu-se início a uma compilação de respostas em um blog voltado para estudantes de Design.

C413. Desafios do Microempreendedorismo Digital na cidade de Goiânia GO- Brasil**Lavínnia Seabra** [Universidade de Brasília - Brasil]

Esse breve material possui como foco apresentar uma parte da pesquisa científica realizada na Universidade Federal de Goiás, sobre o cenário de empreendedorismo que vem surgindo no curso de Design de Moda, da Universidade Federal de Goiás Brasil, principalmente após a Pandemia do Coronavírus 2019. Nesse contexto, destacamos alguns desafios enfrentados para o desenvolvimento e manutenção desses negócios e como esses microempreendedores oriundos do curso de Design de Moda têm registrado seus empreendimentos.

C414. Meme Marketing: Una perspectiva del mercadeo del siglo XXI**Martha Patricia Yanes** [Universidad de Santander, campus Cúcuta - Colombia]

Se presenta el resultado del proyecto de maestría, donde se plantea el meme marketing como una estrategia moderna que está siendo utilizada por las marcas para influir de manera positiva y generando engagement con su público objetivo. El objetivo general era realizar una revisión documental y etno-

gráfica del meme, meme de internet y la influencia del meme marketing en las estrategias de la comunicación digital dentro del Mix de Marketing. La metodología del proyecto se basó en una investigación exploratoria, permitiendo la identificación de la evolución del meme marketing y la descripción del fenómeno social permitiendo conceptualizar sobre la realidad e influencia de este. Se presenta, además de la evolución en cuanto a los conceptos, casos de marcas que han aplicado meme marketing así como el proceso de creación de algunos de estos. Se habla de netnografía, engagement, marketing digital, social media, social listening y proceso creativo.

C415. Diseño y Rebranding: Expansión Regional y aceleración de negocios

Flor Palazzolo [OCP TECH - Argentina]

Durante el año 2022 la empresa OCP TECH realizó un proceso de rebranding que tuvo como objetivo acompañar no sólo el cambio de nombre de la compañía sino también, impulsar un plan de expansión regional a lo largo de toda América Latina. Las herramientas del diseño y la comunicación son fundamentales para la cohesión de marca y consolidación de una identidad corporativa regional. Este desarrollo profundizará respecto a las estrategias establecidas para concretar este objetivo desde una perspectiva innovadora y creativa, entendiendo al diseño como una tecnología fundamental en la planificación estratégica para las compañías.

COMISIÓN: A39 EMPRENDIMIENTOS

Coordinadora: Victoria Florencia Gabriel
Martes 30 de julio, 15:00 - 17:00hs.

C416. Desarrollo de marcas: un enfoque integral para emprendedores

Gabriela Morales, Mayrene Velis [Universidad Don Bosco - El Salvador]

Savvy Academy es un emprendimiento salvadoreño que enfrenta desafíos relacionados con la generación de leads. El emprendimiento es una academia de inglés en línea para niños, que busca brindar una enseñanza integral. Uno de los desafíos la falta de presencia en redes sociales, por lo que se ha llevado a cabo una investigación y diagnóstico para elaborar estrategias que permitan atraer a más clientes.

C417. Brechó como estrategia de ensino de VM

Acã Tacira Teçá Pinheiro Lopes [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

O brechó Ganga-Zumbi tem como objetivo proporcionar a oferta de peças de segunda mão às comunidades externa e interna da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Em respeito à comunidade interna, foca sobretudo naquela correspondente à Escola Técnica de Artes (ETA) da UFAL. Ao proporcionar a venda desses produtos, os corpos docente e discente participantes poderão aplicar in loco estratégias e técnicas de visual merchandising (VM).

C418. La importancia de conocer diseño gráfico digital para emprendimientos

Manuel Antonio Rodas Pérez [Instituto Superior Tecnológico Guayaquil - Ecuador]

Conocer en la actualidad el uso de herramientas de digitales de diseño, resulta mucho más importante para el desarrollo de una marca a nivel de emprendimientos. Actualmente existen herramientas de diseño gráfico online que permiten de forma más fácil, crear contenido de marca audiovisual para emprendimientos.

C419. Compluridad de diseño joven

Paula Ruiz Diaz [Hecho por Nosotros - Argentina]

¿Cuál es la conexión entre los diseñadores y los emprendedores sociales? Exploraremos el potencial de los jóvenes en las redes sociales y el papel del diseñador como agente de cambio. Abogamos por una comprensión del buen diseño como una conversación y una disciplina reflexiva que debe alejarse del individualismo para convertirse en una compluridad, una pluralidad común que se forma a través del diálogo activo.

C420. La imagen personal como factor de innovación. Estudio de caso sobre la innovación enfocada a la construcción de la marca personal

Liza Catalina Trujillo Giraldo [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

En los últimos años se ha escuchado el término marca personal, que se refiere a la alineación entre la identidad y la imagen que se quiere lograr y, por ende, proyectar, en especial para impactar o ejercer relaciones de poder o intercambios simbólicos en el campo laboral o en las dinámicas de su entorno. Es así como el presente trabajo de investigación se abordó desde el diseño documental como metodología y como herramienta principal el análisis de la imagen realizado desde aspectos visuales de fotografías y piezas audiovisuales de las tres mujeres figuras públicas que ejercen profesiones completamente diferentes. Visibilizando cómo ellas, desde la construcción de su apariencia, se proyectan ante los demás, lo que ellas quieren transmitir

desde su personalidad, intereses, valores, esencia como tal. Ellas son Francia Elena Márquez Mina, Andrea Echeverri Arias y Brigitte Baptiste. La construcción de su imagen personal, ha logrado marcar una diferencia en su entorno, transmitiendo mensajes que impactan a su público y en especial logran tener un factor diferenciador, encontrando así la relación entre la innovación y su imagen.

C421. Promoción de la Cultura del Emprendimiento a partir de un Modelo de Gestión Empresarial para estudiantes de diseño

Lady Yaned Varón López, William Díaz, Johnny García Tirado [Corporación Universitaria Taller 5 - Colombia]

Un modelo de promoción de la cultura del emprendimiento en estudiantes de diseño a través de la gestión empresarial, se hace necesario para lograr mejores resultados en los negocios. Aunque la creatividad, la innovación, la co-creación y la pasión son esenciales para iniciar un negocio en diseño, también es necesario contar con una estructura administrativa sólida, a fin de que se logre la estabilidad y el éxito de la empresa a largo plazo. El diseño es una disciplina compleja, que implica una variedad de habilidades técnicas y creativas, desde el pensamiento intuitivo y desde el pensamiento en diseño. En la Corporación Universitaria Taller cinco, sabemos que además de ello se requiere de habilidades empresariales y de gestión para lograr la ideación y gestión de una empresa de diseño.

COMISIÓN: A40 MERCADO Y GESTIÓN DEL DISEÑO

Coordinadora: Mónica Georgina Avelar Bribiesca
Lunes 29 de julio, 15:00 - 17:00hs.

C422. Inteligencia generativa: ¿Emocional o artificial?

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

El avance de la tecnología y sus herramientas han permitido optimizar procesos que antes dependían totalmente del individuo. Para el diseño, la publicidad, la comunicación y el mercadeo se ha generado el mensaje que se pueden desarrollar propuestas de construcción de marcas, campañas publicitarias, la producción de contenido y textos a través de la Inteligencia Artificial, que puede automatizar y dar respuesta a las diferentes solicitudes realizadas por los usuarios. Pero el análisis de esta investigación se centra en que la creatividad continúa siendo el eje del desarrollo de la industria y ésta se fundamenta exclusivamente en la inteligencia humana, en la inteligencia emocional y no en la inteligencia artificial, por lo tanto las marcas continuarán construyendo su posicionamiento a través de las propuesta

creativas y las estrategias desarrolladas por las personas, las cuales con el apoyo de herramientas tecnológicas aportarán en la agilidad de procesos y análisis de datos en lo relacionado a grupos objetivos, preferencias, gustos y tendencias.

C423. Segmentación para Branding y mercadeo con analítica de datos

Carlos Berrio-Meneses [Universidad Católica Luis Amigó - Colombia]

La analítica de datos adquiere cada vez más importancia en el Branding y el mercadeo, pues las nuevas tecnologías permiten recolectar y utilizar grandes cantidades de datos, para luego ser utilizada en ejercicios de segmentación. Se pretende dar luces de la manera en que se hace este proceso y cómo está siendo utilizada en el mercadeo y la publicidad para hacer estrategias más eficaces.

C424. La integración de la inteligencia artificial en el branding del futuro

Andrea Contreras [Colombia]

Este ensayo destaca la importancia de Inteligencia Artificial en el Branding, explora cómo la Inteligencia Artificial (IA) está transformando el branding al automatizar tareas y personalizar experiencias, pero plantea el desafío de integrar la precisión de la IA con la esencia creativa humana. Destaca ventajas como la eficiencia, la personalización y el análisis de datos, pero también señala desafíos como la pérdida de la "magia" creativa, la desconexión emocional y la homogeneización. Se enfatiza la importancia de encontrar un equilibrio entre la IA y la creatividad humana para potenciar la eficiencia sin perder autenticidad. Se reconoce que la IA es parte del futuro del branding y se alienta a las marcas a adaptarse para conectar con sus audiencias de manera efectiva.

C425. Análise visual do design de embalagens de arroz no Brasil

Claudia Facca, Agda Carvalho, Ana Beatriz de Sousa Pereira, Pedro Paulo Henriques de Abreu, Fabiano Maggioni, Ana Mello, Everaldo Pereira [Instituto Mauá de Tecnologia - Brasil]

Este ensaio analisa o design de embalagens de arroz no Brasil, considerando sua relevância na cesta básica. Aspectos como cor, formato, material, rotulagem e usabilidade foram examinados por meio de pesquisa interdisciplinar. O estudo busca entender como o design afeta a marca, a identificação da embalagem, a percepção do consumidor, a eficácia na venda e a acessibilidade no mercado. Também aborda novas tendências e sustentabilidade nas embalagens de arroz brasileiras.

C426. A teoria dos arquétipos aplicada ao design e marketing

Rodrigo Fernandes Pissetti [Centro Universitário Unidombosco - Brasil]

Ao incorporar arquétipos na comunicação de marketing, as empresas podem aumentar a eficácia das informações transmitidas e criar conexões emocionais poderosas com seu público-alvo. Esses recursos contribuem para o fortalecimento da identificação e da lealdade do consumidor em relação à marca, aumentando a probabilidade de sucesso das campanhas de marketing.

C427. Conectando voces: contenido de valor y redes efectivas en entornos digitales

Lina María Martínez Gutiérrez [Universidad Católica Luis Amigó - Colombia]

La ponencia "Conectando Voces: Contenido de Valor y Redes Efectivas en Entornos Digitales" explorará cómo el contenido de valor en las redes sociales influye en las interacciones efectivas con los usuarios digitales. Se discutirá cómo proporcionar contenido relevante y de calidad puede generar acciones positivas del usuario, fortaleciendo así la relación entre la marca y su audiencia en el mundo digital.

C428. Diseño y Rebranding: Expansión Regional y aceleración de negocios

Flor Palazzolo [Argentina]

Durante el año 2022 la empresa OCP TECH realizó un proceso de rebranding que tuvo como objetivo acompañar no sólo el cambio de nombre de la compañía sino también, impulsar un plan de expansión regional a lo largo de toda América Latina. Las herramientas del diseño y la comunicación son fundamentales para la cohesión de marca y consolidación de una identidad corporativa regional. Este desarrollo profundizará respecto a las estrategias establecidas para concretar este objetivo desde una perspectiva innovadora y creativa, entendiendo al diseño como una tecnología fundamental en la planificación estratégica para las compañías.

C429. Explorando o processo criativo. Desenvolvimento de marcas e estratégias educacionais no design

Ailton Santos Silva [Uninove - Universidade Nove de Julho - Brasil]

Este estudo investiga o processo de design, enfatizando a criatividade, pesquisa e compreensão dos valores da marca. Ao analisar os desafios enfrentados por estudantes de design,

identifica-se lacunas no repertório e na compreensão do propósito da marca, além de obstáculos na geração de ideias originais e na transmissão eficaz dos valores. Contudo, destaca-se a relevância da pesquisa, experimentação e organização na concepção projetual. Assim, este estudo enriquece a compreensão do papel do design na concepção, oferecendo insights valiosos para programas de ensino mais eficazes, preparando os futuros profissionais para os desafios do mercado de design de identidade visual.

C430. Saber crear marcas desde el estilo y la identidad visual

Helios José Roberto Valencia Ortega, Martha Silvia Torres Hidalgo [Facultad de Ciencias de la Comunicación Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

Se expone una revisión documental del estado de la cuestión sobre los contenidos y saberes para la gestión de marca. Las competencias genéricas incluyen la habilidad para la producción de contenidos claros, persuasivos y adaptativos a distintos medios, utilizando habilidades de comunicación gráfica.

COMISIÓN: A41 VINCULACIÓN CON EMPRESAS Y PROFESIONALES

Coordinador: Andrés Laguna-Tapia
Jueves 1 de agosto, 12:30 - 14:30hs.

C431. Inteligencia emocional y su rol en la enseñanza del diseño sensorial e identidad verbal de marca

John Alfredo Arias Villamar [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

La presente ponencia, se enmarca en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Diseño sensorial para medios audiovisuales, desde el estudio teórico y práctico de la inteligencia emocional del consumidor, para un coherente planteamiento multimodal en diversos escenarios no tangibles de comunicación.

C432. Solución de problemas desde la perspectiva del diseño

Mónica Hunter [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

Aproximar un proyecto en clase a la realidad es lo que se logró implementar en la asignatura de diseño de espacios comerciales de la carrera de Diseño de Interiores, en donde los alumnos se enfrentaron a una situación real para poder analizar los problemas y crear una propuesta de diseño de una Isla comercial que sea funcional y tenga una comunicación coherente a su marca.

C433. Branding para no diseñadores***María Angélica Martínez*** [Corporación Minuto de Dios Uniminuto - Colombia]

En esta era, donde las marcas se han tenido que “humanizar” para poder conquistar mercados, y donde el público ya no responde tan fácilmente a estímulos promedio, debemos contar con todo un equipo de comunicación directa e indirecta para fortalecer el branding de una compañía. En el programa de Mercadeo de Uniminuto, impartimos una asignatura transversal, en donde enseñamos los diferentes espacios, actores y acciones de la construcción de un branding integral, y donde hemos venido trabajando para que no sólo los diseñadores tengan actuación, sino también lo tengan diferentes profesionales, quienes en equipo construyen un futuro para su desarrollo.

C434. Estratégias de comunicação para a marca de moda Derravera***Elizete Menezes Messias*** [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

Nesse artigo tratamos de um projeto de estratégias de comunicação para a marca alagoana Derravera. Nossos objetivos neste trabalho são criar consciência sobre a Derravera no mercado nacional e lançar a segunda ação do projeto Ex-Voto. O plano de comunicação aqui pretendido justifica-se diante da necessidade da marca alagoana de expandir sua divulgação além das fronteiras de seu próprio estado. Além disso, a marca pretende também extrapolar os limites do campo da moda se colocando em espaços que tratam a moda enquanto arte como museus e galerias. Para tanto, trazemos como referencial teórico, sobretudo, os estudos de comunicação de Cláudia Pereira.

C435. Factores que inciden en la inserción laboral de los diseñadores industriales en el área laboral de Ambato, Ecuador***Alonso Peñaherrera, Andrés Medina*** [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

Este estudio analiza los factores que afectan la inserción laboral de diseñadores industriales en Ambato, Ecuador. Se exploran aspectos como la formación académica, habilidades técnicas, demanda del mercado, y redes profesionales. La comprensión de estos factores es crucial para mejorar las oportunidades laborales y la calidad del empleo en la industria del diseño en la región de Ambato.

C436. Areandina incubadora de propuestas Fashtech***Olga Lucía Zipa Patiño, Swen Ramírez Rasmussen*** [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

En el intento de generar una Aceleradora de emprendimientos Fashtech, se evidenció que el insumo principal que son las propuestas diseñadas por startups para ser ofertadas al macro sector moda, es escaso en el país. Por tanto, se busca generar la Incubadora de ideas de valor Fashtech.

COMISIÓN: A42 ENTORNOS DIGITALES

Coordinador: Wenceslao Zavala
Miércoles 31 de julio, 17:30 - 19:30hs.

C437. Anatomía de una App***Laura Angulo, Luis Alejandro Muñoz Salas*** [Sumer Labs - Colombia]

Enfrentando el desafío de la sobreinformación en el diseño de aplicaciones, este artículo ofrece una guía para desarrollar un layout eficiente y amigable para el usuario. Desde la simplificación de contenido hasta la priorización visual, exploramos un enfoque práctico para crear experiencias de usuario claras y efectivas en entornos saturados de información.

C438. Importancia de la exhibición de trabajos fotográficos de los estudiantes en la educación superior***Gianella Bermeo, Jonatan Portugal*** [Instituto Superior Universitario de Formación - Ecuador]

La presente investigación se centra en la importancia de exhibir trabajos fotográficos en estudiantes universitarios. La fotografía les permite expresarse, explorar y comunicar visualmente. La exhibición fomenta el aprendizaje, la colaboración y la apreciación estética. Se propone una solución teórica: crear una plataforma tecnológica para promover estas exhibiciones y potenciar el desarrollo educativo de los estudiantes en habilidades técnicas, creativas y comunicativas.

C439. Repensar la enseñanza del diseño en clave transmedia***María Florencia Bertuzzi, Gina Crespi*** [Universidad Nacional del Noroeste de Buenos Aires (UNNOBA) - Argentina]

Este escrito aborda la conceptualización de las diferencias generacionales en torno a cuestiones tecnológicas entre los docentes y los estudiantes de las carreras universitarias de diseño de indumentaria y textil de la UNNOBA, las cuales son cada vez más notorias y dejan al descubierto la necesidad de mayor capacitación y formación continua de docentes para poder llevar a cabo nuevas metodologías y estrategias en relación a las demandas de los nuevos sujetos de aprendizaje.

C440. Narrativas en el Ecosistema Educativo**Hernán Guardia** [Profesional Independiente - Argentina]

El proyecto pertenece al avance final de Tesis de la Licenciatura en Medios Digitales; (conociendocooperativas.com.ar). En este caso propongo mostrar los avances definitivos con esquemas que unen la parte técnica con fundamentos teóricos para la expansión transmedia en el entorno educativo.

C441. Tecnologías de escaneo digital asequibles en la asignatura de modelado 3D**Adrian Arturo Jaimes Ortega** [Colombia]

Existe gran variedad de técnicas y herramientas tecnológicas que permiten la obtención de piezas tridimensionales para su posterior uso en la visualización tridimensional, como la realidad aumentada, la realidad virtual y la impresión 3D. La incorporación de tecnologías asequibles en la asignatura de modelado 3D a partir de la fotogrametría y de la IA MagiScan resultan de gran ayuda al estudiante a diferencia de dispositivos de escaneo digital tradicional debido a su acceso limitado por su alto costo. Por consiguiente en cuanto a la metodología, se evaluó el proceso de registro fotográfico, el desempeño del software Regard3D para generar modelos tridimensionales.

C442. Metodologías del diseño de experiencia aplicadas en taller de diseño**Sebastián Malizia, Sol Talin, Mariana Torres Luyo** [FADU - UNL - Argentina]

El diseño de experiencia se encuentra en un auge continuo y su importancia no deja de crecer en un mundo atravesado por la tecnología. Compartiremos nuestra experiencia en el Taller de Diseño IV Cátedra Gorodischer, usando metodologías para abordar problemas complejos de diseño, fomentando el pensamiento crítico y la reflexión en los alumnos, impulsando así soluciones innovadoras.

C443. Abordagem interdisciplinar e participativa no desenvolvimento de UX UI de um site acadêmico**Ana Mello, Everaldo Pereira, Isabella Augusta Rodrigues** [Instituto Mauá de Tecnologia - Brasil]

A pesquisa abordou processos criativos interdisciplinares e participativos no desenvolvimento do novo site de gestão do evento Eureka (sistema-eureka.maua.br), do CEUN-IMT. O projeto acadêmico foi desenvolvido por estudantes de Design e Computação e teve a participação dos usuários na validação.

C444. El Impacto de las Tecnologías Digitales en las Profesiones Proyectuales y Creativas**Jessica Roude** [Universidad Nacional de Lanús - Argentina]

El impacto de las tecnologías digitales en las profesiones proyectuales y creativas es profundo, redefiniendo los procesos de diseño y creación. Desde la virtualización de negocios hasta el uso de imágenes 3D interactivas, estas herramientas están transformando la forma en que concebimos, comunicamos y experimentamos ideas en campos como la arquitectura y el diseño. Este cambio impulsa la innovación y la colaboración en un entorno digitalizado.

C445. Iteración creativa en el diseño de interfaces**Vania Salguero Duchén** [Universidad para el desarrollo y la innovación - Bolivia]

La ilusión del diseño "terminado" es la creencia errónea de que una vez que un diseño de interfaz ha sido creado y lanzado, ya no necesita más modificaciones. Esta perspectiva ve el proceso de diseño como un camino lineal con un punto final fijo, en lugar de un ciclo continuo de mejora y adaptación. Es necesario romper con esta percepción en los estudiantes, pues en el diseño de interfaces, no se apunta solamente a un diseño final, sino que es un proceso iterativo, de constante repetición y mejora.

COMISIÓN: A43 OBSERVATORIO DE TENDENCIAS**Coordinadora: Victoria Florencia Gabriel****Lunes 29 de julio, 17:30 - 19:30hs.****C446. Pensamiento creativo: salir de la caja para lograrlo****Valentina Abrego Stumberger** [Universidad Católica Argentina - Argentina]

Introducción al pensamiento creativo. Salir de la Caja. Cuál es el método para poder pensar creativamente. Cómo lograr resolver los problemas a través del pensamiento creativo.

C447. Análisis del uso de la tecnología inmersiva para el acceso a material didáctico aplicado en el proceso formativo de la educación básica secundaria**Wilder Arias** [Colombia]

Este estudio analiza las ventajas de utilizar tecnologías inmersivas como la Realidad Aumentada (RA), Realidad Virtual (RV), Realidad Mixta (RM) y contenidos 360° para estructurar y desarrollar material didáctico destinado a la educación básica secundaria.

C448. La Interacción como Recurso de Comunicación y Comprensión en el Diseño de Exposiciones

Zulema Fabiola Cruz Herbas [Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca - Bolivia]

El diseño de exposiciones ha pasado de ser un espacio pasivo a un recorrido dinámico donde se genera nuevas experiencias fomentando el aprendizaje y el intercambio cultural. La relación del guion narrativo y la exposición ha impulsado nuevas formas de realizar las exposiciones, permitiendo enriquecer la experiencia de los visitantes, motivando a los especialistas en el diseño de exposiciones a mejorar el sistema de comunicación y comprensión del mensaje, y uno de los recursos a utilizar es la Interacción, mediada por la tecnología y entre personas.

C449. Croma Trend: Conexión local-global en comunidades creativas

Claudia Gomez Mejia [Universidad el Bosque - Colombia]

"Croma Trend" investiga el análisis de tendencias en color, material y acabado (CMF) para comunidades creativas sin acceso a la información y formación especializada. Esta metodología transforma las limitaciones en oportunidades, potenciando la creatividad, competitividad y sostenibilidad. Permite entender la evolución cultural y preferencias en diseño, identificando paletas, materiales y acabados relevantes, en consonancia con las demandas del mercado local y global. Basada en análisis, observación, clasificación y aplicación de fenómenos de diseño, la metodología empodera a las comunidades locales para explorar en color, colaborar y crear productos auténticos y significativos en diálogo con el mercado global. Palabras clave: Metodología de análisis de tendencias, CMF (Color, Material, Finishes), Comunidades creativas, Acceso a la información, Agencia creativa

C450. Realidad aumentada y realidad virtual: nuevas oportunidades para la industria gráfica

Dana Ipuz, Jorge Hernando Sánchez Munevar, Natalia Vargas [Uniminuto - Colombia]

En el contexto de los cloud services, las tecnologías como blockchain, transacciones electrónicas, criptomonedas, realidad aumentada, realidad virtual e integración de sistemas de impresión son cada vez más importantes. Estas transacciones se están volviendo cada vez más comunes, gracias a la adopción de la tecnología cloud. Esta tecnología se está utilizando para una amplia gama de aplicaciones, incluidas las transacciones electrónicas, las criptomonedas y la integración de sistemas de impresión. Las criptomonedas son un tipo de moneda digital que utiliza la tecnología blockchain. La realidad aumentada (AR) es una tecnología que superpone elementos digitales al mundo real.

C451. Proyecto imagiNIA

Josselyn Yuliana Lara Escalante [Universidad Privada del Norte - Perú]

El presente proyecto responde a la necesidad de implementar de manera adecuada el uso de la inteligencia artificial en un contexto universitario, donde los estudiantes que viven en un mundo actualizado y siguen tendencias emplean las IA para trabajos académicos.

C452. Diseño Industrial: más allá de la fama

María Cristina Larrondobuno Quinteros [LRR Design Consultancy - México]

Como diseñadora industrial, creía el éxito en mi carrera estaba determinado por diseñar un objeto singular. En mi etapa laboral, me di cuenta de que este no era el único camino, la funcionalidad, materiales y limitaciones de producción tenían una mayor relevancia. Aprendí que el diseño industrial es amplio y tiene mucho impacto en diversas áreas como la medicina, la sostenibilidad y el retail. El verdadero valor del diseño es aportar soluciones a la sociedad y no necesariamente buscar el reconocimiento o la fama.

C453. La Influencia de la Inteligencia Artificial en el Diseño Gráfico

Santiago Sánchez Rodríguez, Manuel Felipe García Hernández, Jorge Hernando Sánchez Munevar [Corporación Universitaria Minuto de Dios - Colombia]

Este estudio examina el impacto de la inteligencia artificial (IA) en la industria gráfica, destacando su influencia en procesos creativos y en los aspectos estéticos. Las IAs ha revolucionado actividades que antes demandaban una gran cantidad de tiempo y recursos, permitiendo la creación de diseños y la personalización del contenido visual. Este cambio ha liberado a los diseñadores de tareas monótonas, facultándolos para enfocarse en aspectos más conceptuales y estratégicos. No obstante, la adopción de la IA plantea desafíos éticos y sociales, como la originalidad y la promoción de la diversidad en el diseño. Este estudio ofrece una visión integral sobre cómo la IA está transformando el campo del diseño gráfico y presenta ideas para su implementación de manera ética y eficaz.

COMISIÓN: A44 NUEVAS FORMAS DE PRODUCCIÓN

Coordinadora: María Bernardita Brancoli
Lunes 29 de julio, 17:30 - 19:30hs.

C454. Chaqueta funcional con estímulos fonético-fonológicos para población infantil con dificultades de habla entre uno y cuatro años

Brunilda Patricia Bormachera Cortéz, Marinelly Orcasita Ramírez [Universidad Manuela Beltrán – Colombia]

La investigación se centra en la estimulación fonético-fonológica para identificar necesidades en niños con problemas del habla y crear una estrategia innovadora de terapia. Se propone crear 4 chaquetas funcionales, diseñada por los estudiantes Diseño de Moda, biomédica y fonoaudiología, que incorpore tecnología para optimizar la estimulación y mejorar su calidad de vida. El diseño incluye patronaje, confección y elementos constructivos, integrando funcionalidad y bienestar.

C455. La ficha técnica y el diseño

Leticia Duarte [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de la República de Uruguay - Uruguay]

Esta ponencia tiene por objetivo visualizar la relación íntima que tiene el diseño de indumentaria y la formación técnica, en la educación de futuros profesionales y su inclusión en el mercado laboral. Incorporar el patronaje, la materialidad, la técnica textil al boceto, muchas veces parece ser un reto imposible para los estudiantes durante su exploración académica. Es el aula taller que brinda el espacio de aprendizaje adecuado para la elaboración de la ficha técnica, como un documento de registro detallado que sirva para transmitir la información de los diferentes procesos de producción.

C456. Revisando el entorno del adulto mayor desde el diseño; Similitudes, diferencias y análisis

Sara Duque Ortiz, Melissa Cataño Hernandez, María Cons-tanza Cortés Holguín, Fausto Zuleta-Montoya [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

Desde el análisis de abuelas colombianas, se busca comprender las necesidades del adulto mayor para el diseño de espacios y objetos. Se identifican similitudes socioculturales y algunas diferencias para proponer soluciones personalizadas y efectivas desde lecturas empáticas. El proyecto está en curso actualmente y desarrollará objetos para esta población.

C457. Colección cosmopolita, diseño innovador de calzado y marroquinería

Sandra Patricia España Quintero [Universidad Manuela Beltrán - Colombia]

Cosmopolita es el resultado de una colección de productos de marroquinería y calzado basada en el estudio de tendencias, materiales, conceptos y formación investigativa. Esta colección demuestra que el diseño innovador surge de un análisis conceptual profundo, comenzando con un macro tema: la gran migración. Esta se entiende como el proceso de cambio, adaptación o transición de un lugar a otro, y se desglosa en un micro tema: la aculturación trascendental.

C458. Laboratório de Design Solidário - LabSol

Flavia Geraldo, Gabriel Clementino, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Marina Ribeiro de Andrade, Adriana Yumi Sato Duarte [FAAC - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Câmpus de Bauru - Unesp - Brasil]

O Laboratório de Design Solidário (LabSol) da Universidade Estadual Paulista (Unesp) em Bauru foi fundado na Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC). Seu principal objetivo é apoiar o desenvolvimento de produtos sustentáveis e ecodesign, valorizando o patrimônio cultural e histórico das comunidades envolvidas. Atendendo às demandas dessas comunidades, o LabSol propõe melhorias e protótipos visando otimização, praticidade e ecologia. Os principais benefícios são a geração de trabalho e renda para a comunidade e a oportunidade para os alunos da FAAC aplicarem na prática os conhecimentos adquiridos nos cursos da universidade.

C459. Ergonomia informacional e sua importância no design de produto

João Carlos R. Plácido da Silva [UFU - Federal University of Uberlândia - Brasil]

O presente estudo levanta conceitos de como ocorre a inter-relação do design gráfico e os projetos de produto com o intuito de registrar características convergentes dessas áreas que estão sendo aplicadas desde a mudança da interface analógica para a digital desta forma pode definir futuras possibilidades de análises e aplicações de diretrizes informacionais na interface de projeto de produto.

C460. Desmistificando o design de serviços. Diferenças e abordagens na perspectiva do UX design**Ailton Santos Silva** [Uninove - Universidade Nove de Julho - Brasil]

Este estudo explora o conceito essencial do Design de Serviço, enfatizando sua relevância na construção de experiências positivas para os usuários ao longo de toda a jornada do cliente. Fundamentado na perspectiva de que o valor reside no uso do serviço, não apenas na posse do produto, o artigo investiga as distinções entre UX de Serviço e UX Design. Além disso, são discutidas abordagens práticas para a implementação do UX de Serviço em organizações, com ênfase no alinhamento interno, no design centrado no usuário e na cocriação de valor, visando promover a excelência na entrega de serviços orientados pelo usuário.

C461. Processos de construção da imagem: um relato de experiência**Sofia Sartori dos Santos, Gustavo Lassala, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Regilene Sarzi-Ribeiro** [Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - Brasil]

A disciplina Processos de Construção da Imagem tratou de como a imagem pode ser criada e editada na contemporaneidade. Por meio de exercícios práticos alunos aprenderam sobre fotografia analógica, digital, vídeo. Trataram do tema Romeu e Julieta, com questionamentos contemporâneos. É apresentada a metodologia do discurso multimodal que foi aplicada nesta disciplina e são apresentados resultados que cumpriram com os objetivos estabelecidos no plano de ensino.

COMISIÓN: A45 NUEVAS TECNOLOGÍAS Y MATERIALES**Coordinadora: María Bernardita Brancoli****Viernes 2 de agosto, 15:00 - 17:00hs.****C462. La realidad aumentada como herramienta en la preconfiguración del producto en el proceso de diseño****John Benavides** [Universidad de Pamplona - Colombia]

El uso de la realidad aumentada (RA) permite a los estudiantes de diseño visualizar sus productos (propuestas) de manera más efectiva antes de fabricarlos. Así, superar las limitaciones de las maquetas físicas y los modelos 2D 3D en pantalla. Además, la RA permite una iteración y comunicación más efectiva y rápida de las ideas de diseño con profesores y clientes, mejorando significativamente el proceso creativo y de desarrollo.

C463. La inteligencia artificial en el proceso de diseño de marca**Adriana Judith Cardoso Villegas, Aileen Lira Romero, Belén Ramírez Solano** [BUAP - México]

La Inteligencia Artificial (IA) ha despertado el interés en los diseñadores a través de la revolución de generar contenido "original". Lo que desarrolló una serie de cuestionamientos sobre su aplicación, los derechos de propiedad intelectual y la creatividad. El objetivo de este proyecto es enfatizar a la IAG como herramientas que favorezcan algunas acciones y tareas del proceso de diseño de una marca gráfica.

C464. Inteligencia Artificial: posibilidades y limitaciones del uso de la IA en la enseñanza del diseño**Luis Alberto Lesmes Saenz, René Valera Sierra** [Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca - Colombia]

La integración de la inteligencia artificial (IA) en la educación ha generado un gran interés en todas las disciplinas, incluyendo el diseño. Esta ponencia explora tanto las posibilidades como las limitaciones del uso de la IA en la enseñanza del diseño como profesión, nace de un proyecto en el cual se examinan las oportunidades que la IA ofrece para mejorar la educación universitaria, donde se exploran los potenciales desafíos y las posibles limitaciones que se deben considerar.

C465. Digitalización del tejido de punto y diseño asistido por IA**Eugenia Peyrano** [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

La industria textil a nivel global presenta un gran número de desarrollos gracias al soporte técnico de los grandes productores industriales de maquinarias e insumos para el textil, los cuales cuentan con sus propios laboratorios de investigación. Hacer visibles las tecnologías intervinientes en los procesos es fundamental para la prosperidad de los humanos vinculados al diseño y confección del tejido de punto.

C466. Innovación y creatividad: Interconectando mapas de ideas dinámicos e Inteligencia Artificial**Fernando Luis Rolando** [Universidad de Palermo - Argentina]

En un mundo donde la información es altamente veloz, estamos en los albores de una nueva era de aprendizaje. En esta ponencia, vamos a explorar cómo la evolución de los modelos de lenguaje podría revolucionar los procesos creativos, mediante la interacción entre el mapeo visual dinámico de ideas y la Inteligencia Artificial, permitiendo amplificar nuestro potencial,

explorando nuevas fronteras que permitan la comprensión y la resolución de problemas cada vez más complejos, abriendo un mundo de posibilidades para la innovación y el desarrollo, en la educación, el diseño y la ciencia, contribuyendo a desarrollar múltiples aspectos del conocimiento humano.

C467. Projeto de ave para stop motion em impressão 3D
Hellen Mayumi Soares dos Santos, Jenifer Nascimento Amaral, Ana Beatriz Pereira de Andrade [Universidade Estadual Paulista (UNESP) - Japón]

Este projeto apresenta pesquisas e experimentos práticos para produção de um personagem articulado impresso em 3D, sendo assim, o protótipo confeccionado se inspira na ave de nome científico *Brotogetis tirica*. A presente investigação tem por objetivo desenvolver e disseminar o conhecimento a respeito da construção de bonecos articulados para stop motion por meio de prototipagem rápida e manufatura aditiva, implementando mecanismos reprodutíveis que se aproximam de técnicas industriais. Logo, este projeto contou com conhecimentos sobre criação de personagens e tecnologias baseadas em figuras de ação e esqueletos de stop motion, considerando um material acessível para o desenvolvimento da proposta.

C468. Metodología CPA para trabajo de Arte y Diseño con Tecnologías Digitales

Carolina Pino [Universidad Adolfo Ibáñez - Chile]

La metodología denominada CPA, o Célula de Proyecto Autónomo, permite que grupos de personas sin conocimiento previo, puedan aprender a utilizar tecnología digital física -electrónica, programación, fabricación- para contribuir en la generación de proyectos creativos, sean estos abstractos u orientados a maquetas y prototipos de innovación. Por medio de un ambiente de aprendizaje propicio, se adquieren competencias técnicas, aumentando la curiosidad y el compromiso con el proyecto que se va generando, puesto que se trabaja con los intereses del propio alumnado. Se potencia el trabajo y las correcciones grupales, que van ampliando el poder de la crítica, así como el desarrollo del proyecto. Se utilizan referentes del mundo de las artes visuales, musicales, matemáticas, científicas y sociales para abrir el espectro de la creatividad y ampliar las miradas. Se levantan cuatro puntos críticos consecutivos, y que se aplican al proyecto y que potencian la autonomía en el trabajo que se realiza.

COMISIÓN: A46 DISEÑO Y ENTORNO

Coordinador: Luis Fernando Rodríguez Camacho
Viernes 2 de agosto, 17:30 - 19:30hs.

C469. Codiseño para la ciudad: imagen de identidad para un parque urbano

Ricardo Abarca, Javier Anaís Ignacia Abarca Abarca, Ali-ne Danae Campos Morales, Fernanda Ligia Fredes Contreras, Verónica París [UNIACC - Chile]

El siguiente trabajo relata una experiencia de codiseño entre estudiantes de tercer año de la Carrera Diseño Gráfico de Universidad de las Artes y Comunicaciones en Santiago de Chile, y una organización civil, conformada por la Junta de vecinos y los vecinos de un barrio, en torno al desarrollo de aplicaciones gráficas de identidad e información para el Parque Juan XXIII inscrito en su comuna.

C470. Explorando a Estética da Precisão: Um Olhar Criativo para a Identidade Visual do Laboratório de Usinagem e Abrasão L.U.A.

Julia Andrade de Souza, Guilherme Cardoso Contini, Ana Beatriz Pereira de Andrade [Unesp Bauru - Brasil]

O redesign do Laboratório de Usinagem e Abrasão (L.U.A.) vai além de uma simples atualização estética; busca refletir de maneira contemporânea os valores, a missão e a visão do projeto, alinhando-se às mais recentes tendências de design.

C471. Explorando la Paleta Emocional: Psicología del Color en la Arquitectura y Diseño Comercial

Vanessa Coll [Arredo - Argentina]

La elección del color en la arquitectura y el diseño comercial es mucho más que una decisión estética; es una poderosa herramienta psicológica que influye en nuestras emociones, comportamientos y percepciones. Esta conferencia profundizará en la fascinante intersección entre la psicología del color y el diseño, explorando cómo los colores seleccionados afectan la experiencia del usuario, la marca y el impacto general en el entorno comercial.

C472. Accesibilidad y diseño universal en la universidad. Una mirada en atención a las necesidades de diseño para las personas con discapacidad en la Universidad

Mónica Susana De La Barrera Medina [Universidad Autónoma de Aguascalientes - México]

Se revisan los aspectos de Accesibilidad y el Diseño Universal, particularmente en la Universidad Autónoma de Aguascalientes visualizando problemáticas de Diseño, ya sea de diseño espacial (arquitectura o interiorismo), diseño de mobiliario y de la comunicación visual (diseño gráfico y diseño industrial), o del diseño urbano por mencionar algunos. Objetivo: Se proyecta identificar a la comunidad universitaria con algún tipo de discapacidad, ya sea física, auditiva, visual o intelectual, (considerando solo estos cuatro tipos por cuestiones de tiempo para la realización del proyecto), explorando y reconociendo las oportunidades que puede ofrecer el diseño desde su visión, dentro de un espacio educativo en el que se puede trabajar para reducir circunstancias limitantes relacionadas al diseño. Esta investigación inició este año, por ello se comenzó con la identificación y registros fotográficos de espacios dentro de la universidad y posteriormente se realizarán cuestionarios que permitan la identificación de las personas con algún tipo de discapacidad, para posteriormente identificarlas y conocer los porcentajes con una tipología.

C473. #AJUDERS: mapeamento de práticas de contestação sobre o desastre ambiental no sul do Brasil

Alessandro Mateus Felipe [Universidade Federal de Santa Maria - Brasil]

O texto propõe um mapeamento das práticas de contestação sobre o desastre ambiental no estado do Rio Grande do Sul Brasil à luz comunicacional e de design; a região afetada decretou estado de calamidade pública devido à fortes chuvas e enchentes ocorridas em meados dos meses de abril e maio de 2024, fenômeno compreendido dentro do denominado antropoceno. A metodologia adotada é a cartografia; os instrumentos de coleta de dados são o coolhunting e desk research e o instrumento de interpretação de dados é a análise qualitativa de dados.

C474. Patrones para espacios públicos verdes con Atractividad y Apropiación del usuario

Leonor Grañana [FAUD - Universidad de Mendoza - Argentina]

La Atractividad es el potencial del espacio público, expresada por la concurrencia efectiva de los usuarios y depende de la Habitabilidad, constituida por factores físico naturales, arquitectónicos y socio culturales. Los Patrones para el diseño de los espacios públicos verdes integra a los aspectos perceptivos y simbólicos para lograr la Atractividad y la Apropiación del usuario, lo que favorecen el éxito con mayor uso.

C475. Experiencias educomunicativas para la defensa del agua. Caso de las instituciones educativas rurales en San Lorenzo, Nariño

Ángela Narváez [Universidad Mariana - Colombia]

Se narra las acciones comunitarias realizadas en el marco de la movilización y demanda social por la defensa del territorio ante el ingreso de proyectos de megaminería ocurrida en el año 2018 en el municipio de San Lorenzo, Nariño, en el entorno educativo, donde los estudiantes fueron líderes.

C476. Neuroarquitectura en el diseño del aula. Herramientas de diseño que transforman el ambiente educativo

Vanina Salinas [Argentina]

Investigaciones confirman que el diseño del aula influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje y las aportaciones de la neurociencia aconsejan una creación de espacios más afectivos. Se proponen estrategias de diseño y optimización de la utilización de indicadores espaciales para crear aulas más humanas.

C477. Patrones de interacciones del sistema complejo ciudad: caso Times Square

Liliana Beatriz Sosa Compeán, Oscar Alejandro González González, Sonia Guadalupe Rivera Castillo [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

El artículo analiza la importancia de las emociones colectivas dentro de la planificación y diseño urbano, con el objetivo de crear objetos urbanos que generen sensaciones positivas y fomenten emociones sociales saludables. Se basa en la idea de que las ciudades son sistemas complejos donde las interacciones, las condiciones iniciales y el tiempo influyen en los fenómenos observables.

C478. Arquitectura para la salud, desde el interior

Haydée Zuchini [Universidad Da Vinci de Guatemala - Guatemala]

La arquitectura, históricamente ligada a la salud y prevención sanitaria, cobra especial relevancia en la crisis actual. Diseñadores y arquitectos reflexionan sobre la importancia de priorizar a los más vulnerables en instalaciones de salud en Latinoamérica. Las instituciones hospitalarias experimentan transformaciones constantes para adaptarse a las necesidades médicas, destacando la crucial importancia de la arquitectura para la salud y sus interiores en el proceso de curación.

COMISIÓN: A47 DISEÑO Y COMUNICACIÓN SOCIAL**Coordinador: Andrés Laguna-Tapia****Jueves 1 de agosto, 17:30 - 19:30hs.****C479. Storytelling, diseño de información e infografía como una estrategia de la comunicación de la ciencia****Gerardo Luna-Gijón, Jaqueline Mata Santel, Abraham Ronquillo Bolaños** [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

La comunicación de la ciencia es un área estratégica, pues la sociedad y sus diferentes actores se encuentran expuestos a muchos fenómenos relacionados con la información. La infografía se incorpora como una herramienta para comunicar el conocimiento especializado, sin embargo, es necesario entender mejor las dinámicas internas de cómo se organizan, presentan y se vinculan los contenidos, es decir, la gestión de la información.

C480. Design e linguagem simples no chatbot do governo brasileiro**Ediana Paula Marcelino Offeri, Fernanda Henriques, Joana Valeriano de Almeida Aguiar e Silva** [Instituto Nacional do Seguro Social (INSS) - Brasil]

O Instituto Nacional do Seguro Social (INSS), por meio do chatbot Helô, utiliza design da informação e linguagem simples para ampliar o acesso da população aos seus serviços. Criada durante a pandemia, essa ferramenta torna a comunicação com o órgão mais eficiente, permitindo acessar a Previdência Social com mais facilidade.

C481. La ética periodística en tela de juicio: Un análisis de “Crónicas” y su reflexión sobre los medios de comunicación en la búsqueda de la verdad**Joaquín Martínez, Sara Serrano** [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

Para la presente investigación, se propone indagar cual es el papel de la ética en la película “Crónicas” un film producido y dirigido por Sebastián Cordero, que cuenta la historia de un equipo de periodistas que indagan el paradero del “Monstruo de Babahoyo” un violador y asesino de niños, durante este proceso encuentran ciertas pruebas que pueden conducir al culpable, sin embargo se ven involucrados en medio de un dilema ético que se resumen en: crear un buen reportaje o decirle todo a las autoridades.

C482. El papel de los medios de comunicación digital en la visibilización del fútbol femenino en Bolivia**Brenda Nicol Molina Terrazas** [Bolivia]

Los medios de comunicación digital en Bolivia juegan un papel importante al momento de dar visibilidad al fútbol femenino, al ser esta una rama del deporte aún relegada y rodeada de prejuicios machistas y discriminatorios a nivel nacional. Las mujeres que juegan al fútbol en Bolivia luchan por la profesionalización de este deporte, un hecho que reivindicaría su lucha por la igualdad en el deporte rey.

C483. Generación de espacios de formación en edición de radio y participación de la comunidad educativa**Ana Tulia Sánchez Reyes, Jhon Arias Cañas** [Corporación Unificada Nacional de Estudios Superiores CUN - Colombia]

El semillero Construyendo sociedad de la CUN, acompañó los procesos educocomunicativos de formación en edición para la producción de piezas sonoras de la radio escolar Voces Ricardistas, en el marco del proyecto de investigación Cosoñar la Ciudad de Neiva, 2023. En esta ponencia, el líder de semillero junto a sus semilleristas compartirá las fases en las cuales se desarrollaron los talleres, así como la integración de las asignaturas de Géneros Periodísticos y Taller de radio básica desde el aprender enseñando a otras comunidades.

C484. “Te has encontrado con un terrible destino, ¿verdad?”: un análisis sociológico del discurso narrativo del tiempo en The Legend of Zelda: Majora's Mask**Nina Suarez, Andrés Laguna-Tapia** [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Este artículo hace una revisión a diferentes aspectos importantes del videojuego The Legend of Zelda: Majora's Mask, reflejando el carácter social y el discurso narrativo que adopta el tiempo a lo largo de la trama en factores importantes como: las identidades fragmentadas y la aceptación del individuo a la constante incertidumbre sobre el futuro; el tiempo como una construcción y experiencia social; y el análisis de Link como un producto de la sociedad del cansancio y la auto explotación. Esto a través de un análisis comparativo entre los discursos de Zygmund Bauman; Émile Durkheim; y Byung-Chul Han y el discurso narrativo de MM.

C485. El discurso del «pueblo» en Bolivia**Sophia de la Zalda Bessé, Andrés Laguna-Tapia** [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

En los últimos 20 años, Bolivia ha tenido dos presidentes del

MAS-IPSP: Evo Morales (2006) y Luis Arce (2020). Ambos llegaron al poder tras crisis socio- políticas. Analizamos sus discursos de investidura usando el Análisis Político del Discurso y software Nvivo 12 pro. Morales se presenta como el pueblo (Yo), mientras Arce representa al partido (Nosotros). Morales busca convencer a un público, Arce habla a los convencidos y se enfoca en su enemigo político. Morales busca legitimidad dirigiéndose al pardestinatario, mientras que Arce enfatiza los males del pasado, dando lugar a un discurso menos democrático que el de Morales.

C486. Póster narrativo, un ejemplo de trabajo colaborativo

Lina Arroyave [Colombia]

El siguiente artículo analiza un ejercicio colaborativo que se realizó en el módulo de taller de fotografía donde se construyó un póster de cine, el cual tiene como fin promocionar un producto cultural, y que, por su aportación intrínseca a la comunicación visual, se convierte en cultura proyectual.

COMISIÓN: A48 DISEÑO SOCIAL, GÉNERO Y DIVERSIDAD

Coordinadora: Verónica Méndez
Lunes 29 de julio, 17:30 - 19:30hs.

C487. Transformando la mirada. Deconstrucción de género en la imagen

Luis Ayala [UNITEC - Colombia]

En un mundo donde los estereotipos de género aún siguen arraigados en la sociedad, la deconstrucción de género se convierte en una necesidad imperante. Este proyecto busca abordar esta problemática a través de la gráfica y la imagen, dos herramientas poderosas para comunicar ideas, desafiar normas y promover la reflexión crítica.

C488. O uso da antropometria para apagamento de corpos LGBTIAPN+

Felipe Grassine [Escola Superior em Desenho Industrial - Brasil]

O Brasil passou por momentos higienistas contra corpos LGBTIAPN+, a antropometria foi uma ferramenta que potencializou discursos médicos a manterem uma vigilância de Estado sobre esses corpos. No governo Vargas, o médico Leonídio Ribeiro, foi responsável por estudos que identificam criminosos e justificavam seu mau caráter a partir de características homossexuais. Nos dias atuais, o design associado a ergonomia, continua corroborando com a abjeção de corpos.

C489. La otra mirada de la misoginia interiorizada: análisis discursivo de la novela "Ojo de Gato" de Margaret Atwood

Alejandra Almaraz, Andrés Laguna-Tapia [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

La lucha por la sororidad como resistencia antipatriarcal ha estado llena de obstáculos a lo largo de la historia, siendo uno de gran presencia en la actualidad la misoginia interiorizada y la preservación de la inequidad de género por parte de las mismas mujeres, fenómeno que los medios digitales actuales han denominado como comportamiento pick-me. Este cuestionamiento de la sororidad se entiende a detalle dentro de la novela "Ojo de Gato" de Margaret Atwood, que sigue a una protagonista quien, a partir de experiencias negativas, desarrolla esta misoginia interiorizada o comportamiento pick-me. Este artículo presenta un análisis del discurso de la sororidad dentro de la novela de Atwood, demostrando, a través de la categorización de actores y la descripción del lenguaje, cómo los vínculos negativos entre mujeres y la interiorización de los roles de género pueden contribuir al crecimiento de la misoginia interiorizada e impedir el desarrollo de la sororidad que el feminismo busca.

C490. Las mujeres y las niñas en la ciencia. Representaciones visuales

Jaqueline Mata Santel, Abraham Ronquillo Bolaños [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

Las representaciones mediáticas ejercen una influencia significativa en la forma en que percibimos a diferentes grupos, especialmente a las mujeres. Este estudio tiene como objetivo examinar las características de las imágenes promocionales que retratan el papel de las mujeres y las niñas en la ciencia en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Utilizando un enfoque cualitativo, se analiza un conjunto de imágenes promocionales recopiladas desde 2017 hasta 2024. Los hallazgos revelan un cambio en las representaciones, pasando de estereotipos centrados en la belleza hacia propuestas visuales más inclusivas y propositivas.

C491. Atravessamentos entre moda e gênero

Tobias Peixoto Barros Minuzi [Universidade Federal de Alagoas - Brasil]

Neste ensaio, relatamos uma performance que aborda uma experiência de alteridade: três indivíduos participantes se vestem com estilos de roupas diferentes dos seus (trocando seus estilos entre si), a fim de experimentar a identidade visual do outro. Este é um estudo vinculado ao grupo de pesquisa Laboratório

de Chafurdos da Moda (LabCHAMO) da Escola Técnica de Artes (ETA) da Universidade Federal de Alagoas (UFAL).

C492. El lazo rojo: un símbolo que navega en normatividades metafóricas

Claritza Arlenet Peña Zerpa, José Alirio Peña Zerpa [Universidad Católica Andrés Bello - Venezuela]

A partir de los activismos LGBT+ y por la respuesta al VIH, describimos el lazo rojo como símbolo de una pandemia que ha navegado desde las metáforas de “peste rosa” y “castigo divino colectivo” hasta la condición indetectable=intransmisible, una condición crónica tratable que mantiene discriminaciones disimuladas. El lazo rojo creado en 1991 evolucionó de “lucha contra el VIH sida” a respuesta al VIH, representando el esfuerzo por contrarrestar una pandemia donde se ha fortalecido las normatividades metafóricas. En este marco abordamos nuestro aprendizaje experiencial en la elaboración del diseño gráfico del afiche de la edición 14 del Festival CINEVERSATIL.

C493. Colores de libertad: análisis del discurso narrativo y visual del maquillaje en los eventos de La Monstra como expresión de la comunidad LGBTIQ

Alexandra Stephanie Rios-Bridoux Rivera, Andrés Laguna-Tapia [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

Este ensayo explora cómo el maquillaje, utilizado por los participantes en los eventos de “La Monstra”, se convierte en una herramienta expresiva fundamental que permite la narración visual y el discurso sobre identidades de género fluidas y resistentes a las normas convencionales. A través de un análisis detallado, el estudio examina el maquillaje no sólo como una manifestación estética, sino también como un acto de comunicación que refleja y moldea las experiencias y las identidades de quienes participan en estos eventos. Incorporando teorías de performatividad de Judith Butler, dialogismo de Mijail Bajtin, contrasexualidad de Paul B. Preciado y la teoría del capital cultural de Pierre Bourdieu, se argumenta que el maquillaje en “La Monstra” funciona como un medio de empoderamiento y resistencia cultural. Este análisis busca entender la estética del maquillaje en sí, como también su capacidad de actuar como un discurso narrativo y visual que desafía las normas de género y celebra la diversidad en un espacio socialmente inclusivo.

C494. Crónicas de un feminicidio ilustrado

María Fernanda Rodríguez Ortiz, Nataly Fuentes, Dariany Gonzalez, Paula Andrea Palacio Montenegro, Nicolod Darleny Rodríguez Cortes [Corporación universitaria Unitec - Colombia]

Crónicas de un feminicidio ilustrado visibiliza los eventos pre-

vios al feminicidio mediante ilustraciones, exposiciones y la animación. Buscamos concientizar, desafiar estereotipos y promover un diálogo sobre esta problemática social, con el fin de estimular un cambio en la conciencia colectiva.

C495. La minifalda: Acoso sexual callejero y vulnerabilidad de mujeres jóvenes en Bucaramanga (Colombia)

Robinson Salazar, Laura Espejo, María Fernanda Palacio Martínez, Karol Torrado [Unidades Tecnológicas de Santander - Colombia]

La minifalda surgió en los años sesenta como expresión de liberación, empoderamiento, igualdad y derechos de las mujeres; no obstante, su significado en la actualidad la ha transformado en una prenda que representa peligro, vulnerabilidad y cosificación de los cuerpos femeninos bajo la mirada de los hombres. Por medio de una colección cápsula de minifaldas inspirada en experiencias de jóvenes estudiantes de Bucaramanga (Colombia) que han sido víctimas de acoso sexual callejero mientras vestían la prenda, esta ponencia busca mostrar esta problemática social que afecta sus emociones, su diario vivir, sus cuerpos y su poder de decisión.

COMISIÓN: A49 DISEÑO, DISCURSO Y COMUNICACIÓN

Coordinadora: Lorena Urcelay
Viernes 2 de agosto, 17:30 - 19:30hs.

C496. Diseño y discurso retórico

José María Aguirre [Carrera de Diseño Industrial - Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Hablar de diseño y de discurso retórico es casi una redundancia porque, como define Umberto Eco, la retórica es el mensaje de la persuasión. Y el diseño siempre tiene como objetivo persuadir al interlocutor del caso de que lo que se está ofreciendo como producto es lo que la persona verdaderamente necesita.

C497. Discurso arquitectónico, entre el lenguaje y la praxis

Alejandro Bribiesca [Axioma Colectivo de Arquitectura - México]

El uso de ideas rectoras en el diseño, puede limitar la creatividad y la flexibilidad del proceso al imponer restricciones rígidas que dificultan la exploración de nuevas perspectivas. Es por eso que, en esta propuesta, se replantea la manera en la que se enseña y se desarrolla un proyecto desde la concepción de la idea hasta la ejecución de la misma.

C498. La polisemia de la imagen y el diseño de objetos *Maximiliano Drager* [Argentina]

En este trabajo se exploran los distintos significados atribuidos a los objetos, así como su influencia en la sociedad, con el fin de fomentar una mayor apertura a nuevas formas de comprensión y comunicación. Para ello, se toma como eje el enfoque de Ricardo Blanco (2017) para sumergirnos en la exploración de la complejidad y polisemia de la imagen en el diseño de objetos, evaluando sus distintos niveles de interpretación desde una perspectiva interdisciplinaria.

C499. Bojack Horseman y su crítica a Hollywood. Análisis crítico del discurso

Ángela Guillen Claros, Andrés Laguna-Tapia [Universidad Privada Boliviana - Bolivia]

El presente artículo analiza la serie "BoJack Horseman" desde una perspectiva crítica, enfocándose en las relaciones de poder en la industria del entretenimiento en Hollywood. A través del marco teórico proporcionado por Pierre Bourdieu, se examina cómo se manifiestan las dinámicas de poder y las jerarquías en Hollywood. El análisis se centra en tres aspectos clave de las relaciones de poder: el abuso de poder y fama, los privilegios de las élites y la parcialidad de los medios de comunicación. La serie utiliza su narrativa y elementos visuales para exponer y satirizar las injusticias y desigualdades, invitando a una reflexión profunda sobre las estructuras de poder en la industria del entretenimiento.

C500. Maria Carolina de Jesus: um estudo de representatividade negra acerca do design na vida da autora *Aline Cristine Guimarães Giroldo, Ana Beatriz Pereira de Andrade* [Universidade Estadual Paulista - Julio de Mesquita Filho - UNESP - Brasil]

O artigo trata da vida da autora Maria Carolina de Jesus e sua importância na representatividade negra no Brasil e como os fatores tratados no seu trabalho relacionam-se com o design, principalmente na construção visual da capa de seus livros. O objetivo é evidenciar a história de vida da autora e associar à arte e analisar o potencial do impacto e relevância do seu trabalho para a cultura intelectual, popular e artística.

C501. Memoria y reflexión de un acontecimiento universitario estudiantil

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

La Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), atravesó en sus cinco unidades de estudio, un paro estudiantil feminista,

presentando en demanda de soluciones ante la violencia de género. Les estudiantes, plantearon propuestas basadas en la igualdad, la justicia y la inclusión, solicitando dignidad, seguridad y bienestar humano tanto para las mujeres, como en la comunidad LGTBQ+. Por medio de expresiones gráficas y pliegos petitorios se acordó atender la violencia institucional.

C502. Adornos y vestimenta: símbolos y expresión de identidad

Jésica Tidele [Universidad de Palermo - Argentina]

Breve análisis sobre el rol del adorno en la vestimenta como herramienta de diferenciación social y expresión de la identidad analizando los estilos vestimentarios de Diana Spencer y su rol político-activista como Princesa Diana; entrecruzando la figura de Evita y su transición de ser Eva Duarte, actriz del cine argentino hasta llegar a ser primera dama siendo Eva Perón un ícono político en la historia, quien asumió un rol activista en las luchas sociales. En este análisis se revela como ambas protagonistas comprendieron a la moda como un lenguaje político y comunicacional en el contexto del sistema de la moda y en ámbitos de poder.

C503. Operatorias discursivas en la puesta en valor de la ropa usada. La emergencia del vintage

Lorena Urcelay [Universidad de Palermo - Argentina]

El consumo de ropa usada, ha sido históricamente concebido como signifiicante de pobreza. Pero hacia fines de los años '50 en Estados Unidos, se genera un cambio por el cual dicha práctica se aleja de su estigma negativo para instalarse como una posibilidad más en el vestir dando lugar a la emergencia del vintage. Así, el presente artículo plantea un análisis retórico comparativo de distintas imágenes publicitarias de los años '20 y '50 a fin de observar las operatorias discursivas que posibilitaron esa puesta en valor. De esta manera, se toma como eje para el análisis el pensamiento del semiólogo argentino Oscar Steimberg quien plantea trascender la noción atomista de figura y en su lugar describir los procesos que habilitaron la producción de sentido como resultante de un sistema combinatorio de rasgos. Así como también se toma del mismo autor el concepto de revival que también orientó el estudio. Como hipótesis, se sostiene que la operatoria discursiva que posibilitó la puesta en valor del consumo de ropa usada, es un desvío en tanto articulación temporal compleja por la cual algo del pasado se hace presente según su propio beneficio.

COMISIÓN: A50 ESTRATEGIAS EDUCATIVAS

Coordinadora: Andrea Pontoriero
Lunes 29 de julio, 10:00 - 12:00hs.

C504. Educalab Experimenta: “Laboratorios educativos de multimedia experimental”

Alexander Aldana Rincón, Alejandro Araque Mendoza, Erinson Fernando González Santos [Fundación Universitaria Compensar, UCompensar - Colombia]

El proyecto está enfocado en diseñar metodologías y pedagogías para la activación de espacios de encuentros investigativos. Lo anterior, se fortalece desde la participación ciudadana, la circulación de ideas, saberes, técnicas y experiencias, en un ejercicio dialógico, complejo y crítico, dinamizado por laboratorios de creación, generando una revisión integral de metodologías propias o asociadas al diseño, ajustándose a diversos contextos. Es importante, entender su carácter itinerante, que transita desde las diversas pedagogías, contextos e intereses en los jóvenes.

C505. Tecnología e innovación: modelo 4C claves para la educación 4.0

Diego Apolo [Universidad Nacional de Educación -Ecuador]

En la educación 4.0 es clave fomentar y motivar a las personas a desarrollar su autonomía y autorregulación, lo cual es crucial para reforzar sus aprendizajes. Los productos diseñados bajo el Modelo 4C conceptualizar, crear, compartir y cerrar pueden ser decisivos para transformaciones significativas.

C506. Diseño en 3D: herramienta innovadora para mejorar la experiencia educativa

Evelyn Cabrera, Diana Chimbo, Erick Eduardo Quizhpi Gualipa [Ecuador]

Se presentan los avances en el diseño de elementos en 3D como herramienta innovadora para la educación universitaria. Se exponen ejemplos de su utilidad en otras universidades, seguidos por la experiencia en diseño tridimensional de órganos humanos en los softwares Blender y Unity.

C507. Transformación social mediante la pedagogía del diseño UX en Chocó

Sandra Caldas [Banco BBVA - Colombia]

La población del Chocó, en Colombia, enfrenta grandes retos en bienestar social y educación. Buscando realizar un aporte a la oferta educativa de la región, el Banco BBVA junto a la Universidad Tecnológica del Chocó Diego Luis Córdoba ejecutaron un proyecto de pedagogía del diseño y la creatividad en UX. A través de la metodología del Design Thinking, se crearon los contenidos de la capacitación en la que se formó a los estudiantes no sólo en habilidades técnicas, sino también como agentes

de cambio en su comunidad. Esta formación se plantea como herramienta para el desarrollo de la transformación social.

C508. Adrenalina y tradición sobre ruedas

Sergio Castañeda, Pedro Alejandro Romero Villamizar, Mauricio Enrique Sotelo Barrios [Universidad de Pamplona - Colombia]

El proyecto se desarrolló en el curso de Diseño Concurrente que tiene como objetivo reunir a estudiantes de diversas disciplinas con el fin de generar soluciones. En esta ocasión, los estudiantes decidieron enfocarse en la preservación y promoción de una tradición Pamplonesa que ha sido parte de la identidad de la ciudad durante más de 60 años: las carreras de carritos de madera.

C509. Estrategia significativa para evitar bloqueo creativo desde la Metáfora Visual

Marleys Obezo Pérez, María Mónica Medina Betin [IE # 10 sede Jose Domingo Boscán - Colombia]

Este proyecto diseña una estrategia de aprendizaje significativo con estudiantes de tercero de la IED Los Rosales, Barranquilla, fundamentado desde la metáfora visual como recurso didáctico para evitar el bloqueo creativo, aportando al desarrollo de habilidades cognitivas, físicas y motrices. Comprende el planteamiento de situaciones en el aula que definen las conductas de los alumnos al crear textos orales o escritos. Se desarrolla desde la casuística y presenta emociones identificadas por las docentes. Un alcance exploratorio y correlacional que ubica la percepción de las docentes como diagnóstico académico comportamental.

C510. Codiseño y aprendizaje en Oruro: innovación colaborativa educativa

Juan Arturo Ramos [Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Técnica de Oruro - Bolivia]

La propuesta surge en el marco del perfil de arquitecto en una época donde la inteligencia artificial, el BIM, la crisis climática, la globalización y la emergente necesidad social exploran deseos de inclusión y generan presiones al interior de las instituciones académicas. El objetivo es plantear el co-diseño colaborativo como una estrategia de aprendizaje entre los estudiantes y los vecinos, los que comparten conocimientos y que son resultados que se basan en el trabajo colaborativo como elementos de estudio que el movimiento moderno no tomó en cuenta. (Castaño José Berna María, 2005, pág. 123).

EXPOSITORES

XV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO 2024

A

- Abraham Ronquillo Bolaños > pp. 85, 86
Acã Tacira Teçá Pinheiro Lopes > p. 75
Adolfo Marchesini > p. 39
Adrian Arturo Jaimes Ortega > p. 79
Adriana Alejandra Sarricchio > pp. 35, 37, 40
Adriana Cassinelli > p. 39
Adriana de Fátima Valente Bastos > p. 11
Adriana Judith Cardoso Villegas > p. 82
Adriana Marin > p. 68
Adriana Villafañe Solarte > pp. 17, 20, 48, 59, 60, 72, 81
Adriana Yunuen Dávalos Pita > p. 45
Adriane Shibata > p. 42
Agda Carvalho > p. 71, 76
Aileen Lira Romero > p. 82
Ailton Santos Silva > pp. 77, 82
Alain Minera > p. 67
Alban Martínez Gueyraud > p. 16
Aleida Rojas Barranco > p. 63
Alejandra Almaraz > pp. 25, 86
Alejandra Guardia Manzur > p. 40
Alejandra Macchi > p. 27
Alejandra Perez Julio > p. 66
Alejandra Sanemeterio > p. 50
Alejandro Araque Mendoza > p. 89
Alejandro Bribiesca > p. 87
Alejandro Daniel Murga González > p. 40
Alejandro Folga > pp. 7, 8, 15, 27, 29, 53
Alejandro Gil > p. 18
Alejandro Grimaldo > p. 68
Alejandro Higuera Zimbron > p. 27
Alessandro Mateus Felipe > p. 84
Alex Martín > p. 57
Alexander Aldana Rincón > p. 89
Alexandra Stephanie Rios-Bridoux Rivera > pp. 25, 87
Alicia Vera > p. 51
Aline Cristine Guimarães Giroldo > pp. 62, 88
Aline Danae Campos Morales > p. 83
Aline Haluch > p. 63
Alma Elisa Delgado Coellar > p. 49
Alonso Peñaherrera > p. 78
Alvaro Arteaga > p. 7
Amanda Favoretto > p. 35
Amparo Alvarez Meythaler > p. 21
Ana Aguerrebere > p. 23
Ana Beatriz de Sousa Pereira > pp. 71, 76
Ana Beatriz Pereira de Andrade > pp. 20, 35, 48, 49, 56, 59, 60, 62, 68, 81, 82, 83, 88
Ana Campo > p. 60
Ana Cecilia Arroyo > p. 12
Ana Fernandez Da Costa > p. 29
Ana Karla Freire de Oliveira > p. 70
Ana Luz Molinelli Erosa > p. 30
Ana Margarita Avila Ochoa > p. 72
Ana Mello > pp. 71, 76, 79
Ana Patricia Telles Nunes Villiger > p. 35
Ana Pertzelt > p. 27
Ana Reiter > p. 11
Ana Tulia Sánchez Reyes > p. 85
Anaëla Alvarado > p. 48
Analia del Valle Barrionuevo > p. 33
Ander Haruo Kimoto de Almeida > p. 35
Anderson Almeida > p. 58
Anderson Horta > pp. 12, 24
André de Freitas Ramos > p. 48
Andrea Camacho > p. 67
Andrea Contreras > p. 76
Andrea Daniela Larrea Solorzano > pp. 16, 60
Andrea del Carmen de la Cruz Vergara > pp. 18, 62
Andrea del Pilar Pabón Méndez > p. 33
Andrea L. Suárez Dmitruk > p. 53
Andrea López Lluch > p. 39
Andrea Mardikian > p. 54
Andrea Valsagna > p. 38
Andrés Espín Carrión > p. 61
Andrés Laguna-Tapia > pp. 17, 24, 25, 61, 64, 85, 85, 86, 87, 88
Andrés Medina > p. 78
Andrés Rodríguez > p. 42
Andrés Suarez > p. 68
Andrés Tapia Avalos > p. 31

EXPOSITORES

XV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO 2024

A . B

Angel Geovanny Arias Camacho > pp. 45, 56

Ángela Guillen Claros > p. 88

Ángela Narváez > p. 84

Ángela Paola Cabezas Medina > p. 51

Ángela Rubino > p. 42

Ángeles Marambio Avaria > p. 55

Angélica Rincón García > p. 9

Angie Paola Soto Sánchez > p. 72

Antonieta López > p. 20

Antonio Juarez > p. 43

Antonio Nieves > p. 52

Araceli López Reyes > p. 63

Ariane Delcin Pires > p. 42

Ariel M. Ibarra > p. 53

Armando Carrieri > p. 44

Ashly Valeria Gomez Lopera > p. 45

Aurora Berlanga Carlos Palleiro > p. 17

Aylen Karina Medina-Robalino > p. 63

Bayardo Murcia > p. 50

Beatriz Leal > p. 39

Beatriz Lucchesi > p. 59

Beatriz Yuri Fukumoto > p. 45

Belén Ramírez Solano > p. 82

Benjamín Molina > p. 22

Benjamín Rivas Velázquez > p. 7

Bianca dos Santos Sena > pp. 45, 72

Bianca Martins > pp. 46, 67

Brenda Nicol Molina Terrazas > p. 85

Bruna Marques de Oliveira > p. 65

Brunilda Patricia Bornachera Cortéz > p. 81

Bruno Furtado > p. 11

Bruno Viana > p. 46

C

Camila Amaya > p. 69

Camila Andrade dos Santos > p. 52

Camila Jordão > p. 62

Camila Vallefín > p. 54

Camila Vazquez > p. 17

Candelario Macedo Hernández > p. 61

Caridad Gonzalez Maldonado > p. 35

Carla Collao > p. 58

Carla Roasenda > p. 7

Carlos Augusto Veggi > p. 73

Carlos Berrio-Meneses > p. 76

Carlos Daniel Cazco Maldonado > p. 45

Carlos Daniel Lozada > p. 38

Carlos Enrique Fernandez Garcia > p. 46

Carlos Fiorentino > p. 13

Carlos Mario Gutierrez > p. 38

Carlos Pantaleón > p. 53

Carlos Roberth Quiroz Castrejón > p. 21

Carlos Ubaldo Mendiivil Gastelum > p. 62

Carmen Alicia Gauto Espinola > p. 36

Carmen Elena García Rotger > p. 44

Carolina Arissa Kawagoe > p. 56

Carolina Díaz > p. 35

Carolina Marroquin > p. 36

Carolina Pino > p. 83

Carolina Vaz > p. 43

Caroline Figueiredo > p. 71

Catalina Calderón > p. 37

Catalina Sierra Salazar > pp. 8, 11, 27, 28

Catherine Preciado > p. 56

Cecilia Antonieta Brizuela Barros > p. 29

Cecilia Emilse Corbella > p. 27

Cecilia Patricia Miranda Campos > p. 42

César Alfonso Arroyo Barranco > p. 50

César Guillermo Rubio > p. 28

César Trujillo > p. 56

Christian Basáez > p. 41

Christian Chávez López > p. 46

Christian Sigcha > p. 12

Clara Mello > p. 46

Claritza Arlenet Peña Zerpa > p. 87

Claudia Avila González > p. 7

Claudia Bravo > p. 56

Claudia Catherine Valenzuela Suárez > p. 19

Claudia Espinosa > p. 10

Claudia Facca > pp. 22, 71, 76

Claudia Gabriela Vélez > p. 27

EXPOSITORES

XV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO 2024

C . D

Claudia Gomez Mejia > p. 80
Claudia Patricia Zuluaga Garcia > p. 36
Clorisval Gomes Pereira Júnior > p. 70
Consuelo Cano > p. 21
Cristian Diaz > p. 45
Cristian Eduardo Secul Giusti > pp. 54, 55
Cristian Eduardo Vazquez > p. 9
Cristian Francisco Guerrero Jaramillo > p. 71
Cristina Amalia Lopez > pp. 41, 71
Dafne Miranda > p. 20
Dana Ipuz > p. 80
Daniel Hernández > p. 62
Daniel Rodríguez-Palacios > p. 48
Daniela Barra > p. 64
Daniela Java Balanovsky > p. 54
Danielle Ornelas Amorim > p. 15
Danilo Sunzunegui > p. 61
Darianny Gonzalez > p. 87
Darly Tatiana Herreño Amaya > p. 33
David Cazco > p. 45
David Jiménez > p. 24
Deby Zepeda > p. 62
Delcio Julião Emar de Almeida > p. 15
Denis I. Chavez > p. 35
Denise Gari Jonneret > p. 47
Diana Chimbo > pp. 13, 89
Diana María Bustamante Parra > p. 56
Diana Milena Quiroga Berastegui > p. 74
Diana Moreno Reyes > p. 15
Diana Paola Angarita > p. 67
Diana Piedad Aldana Celis > p. 26
Diego Alejandro Agudelo > p. 15
Diego Alexander García Gaviria > p. 36
Diego Apolo > pp. 44, 89
Diego Armando Rincón Caballero > p. 40
Diego Arturo Acosta Correa > p. 36
Diego Fernando Marquez Casas > p. 65
Diego Martín Fiscarelli > p. 53
Diomer Alejandro Palacio Miranda > p. 10

Domingo Gómez López > p. 70
Dominique Tetzner Ivovich > p. 33

E

Edgar Antonio Piñeiro > p. 32
Edgar Julian Herrera Aguilar > p. 26
Edgar Mauricio Osorio Alzate > pp. 32, 63
Edgar Saavedra Torres > p. 44
Ediana Paula Marcelino Offerni > p. 85
Edier Becerra > pp. 22, 43
Edith Tuerconza Maguiña > p. 19
Edson Céspedes Sunagua > p. 38
Eduardo Bertiz > p. 12
Eduardo José Vega Murguía > p. 41
Eduardo Pablo Giordanino > p. 16
Eduardo San Rufo Ecay > p. 40
Edward Venero > p. 18
Edwin Alberto Marín Cantillo > pp. 44, 61
Elda Mendoza > p. 32
Elizete Menezes Messias > p. 78
Elton Fagner Maia Silveira > p. 15
Emilia Fernández Lafuente > p. 68
Erick Araujo > p. 46
Erick Eduardo Quizhpi Gualpa > pp. 13, 89
Erika Gongora > p. 72
Erika Rivera Gutiérrez > p. 27
Erika Solange Imbett Vargas > p. 46
Erika Veras de Castro > p. 43
Erinson Fernando González Santos > p. 89
Ernesto Vidal > p. 69
Esmeralda Itzel Alvarez Contreras > p. 60
Estefanía Alicia Fantini > p. 37
Estefanía Morales > p. 62
Estela Erbitz > pp. 20, 23
Estela Lopez > pp. 7, 10
Esther Campos Serrulla > p. 48
Ethel Mir Caula > p. 10
Eugenia Alvarez > p. 74
Eugenia Peyrano > p. 82
Eva Santín Álvarez > p. 60

EXPOSITORES

XV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO 2024

E . F

Evelyn Cabrera > pp. 13, 89
Evelyna Callegari > p. 58
Everaldo Pereira > pp. 22, 71, 76, 79
Evi Dukaba Divaly Martínez Flórez > p. 50
Ezequiel Apelbaum > p. 21
Fabián Bautista Saucedo > p. 71
Fabián Esteban Luna > p. 13
Fabiana Agosto > p. 69
Fabiane Romano > p. 74
Fabiano Maggioni > pp. 71, 76
Fausto Medola > p. 10
Fausto Zuleta-Montoya > p. 81
Federico Alberto Brunetti > p. 34
Federico Oscar Raviol > pp. 35, 64
Felipe Grassine > p. 86
Felix Enrique Jaramillo Valle > p. 26
Fernanda Henriques > p. 85
Fernanda Ligia Fredes Contreras > p. 83
Fernanda Sánchez > p. 18
Fernando Luis Rolando > p. 82
Fernando Rosellini > p. 33
Flavia Geraldo > p. 81
Flavio René Giarratana Narvaez > p. 21
Flor Palazzolo > pp. 75, 77
Florencia Aliaga > p. 30
Franciele Forcelini > p. 9
Francisco Fernando Gallego Escobar > pp. 37, 63
Franco Obispo > p. 7
Frederico Braida > p. 34
Fredy Higuera Diaz > p. 71

G

Gabriel Bernal García > p. 76
Gabriel Clementino > pp. 20, 60, 81
Gabriela De Laurentis > p. 63
Gabriela Morales > p. 75
Gabriela Vilanova > p. 45
Galo Vásconez > p. 60

Gastón Girod > pp. 54, 72
Gema Rocío Guzmán Guerra > p. 31
Gerardo Luna-Gijón > pp. 31, 85
Gianella Bermeo > p. 78
Gilda San Andrés > p. 66
Gina Crespi > p. 78
Giovanna Ribeiro de Oliveira > p. 74
Giovanny Delgado > pp. 9, 12
Gisela Monteiro > p. 42
Giselle Merino > p. 42
Guilherme Cardoso Contini > p. 83
Guillermo Sánchez Borrero > p. 56
Guisela Mendoza > p. 7
Gustavo Adolfo Tobon Pereira > pp. 8, 27
Gustavo Lassala > p. 82
Gustavo Monteiro > p. 14

H . I

Haydée Zuchini > p. 84
Hazel Zapata > p. 58
Héctor Jiménez R. > p. 74
Heliana Santos > pp. 68, 73
Helios José Roberto Valencia Ortega > p. 77
Hellen Mayumi Soares dos Santos > p. 83
Hernán Guardia > p. 79
Horacio Casal > p. 28
Huberta Marquez Villeda > p. 32
Hugo Torrecilla Saénz > p. 40
Humberto Ángel Albornoz Delgado > p. 41
Icléia Silveira > p. 11
Ignacio Ravazzoli > p. 7
Ignacio Riboldi > p. 38
Inés Ximena Barbosa Guerrero > pp. 27, 34, 64
Ira Nasser > p. 66
Iran Pontes das Mercês > p. 40
Iris Deneth Ayala Sedano > p. 75
Irma Abades > p. 28
Irsa Daniela Botello > p. 68
Isabel Hidalgo > pp. 18, 19, 62
Isabel Molinas > pp. 14, 49

EXPOSITORES

XV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO 2024

I

Isabella Augusta Rodrigues > p. 79
Isabella Maciel > p. 20
Israel Rodríguez > p. 32
Iván Alonso Lira Hernández > p. 50
Iván Barbosa > p. 56
Iván Pacheco > pp. 51, 52
Izaúl Parra > p. 68

J

Jackeline Farbiarz > p. 71
Jaime Alzérreca Pérez > p. 47
Jaime Andres Vallejo Bejarano > p. 34
Jaime Guzman Paola Banderas > p. 22
Jaime Ramírez Cotal > p. 16
Jaime Ricardo Cortés Quintero > p. 14
Jairo Amadeo Choché Hernández > p. 32
Jaqueline Mata Santel > pp. 85, 86
Javier Andrés Montañó Centellas > p. 31
Javier Benavides Jurado > p. 45
Javiera Anaís Ignacia Abarca Abarca > p. 83
Javiera Fermandoy > p. 11
Jeans Reyes > pp. 51, 52, 58
Jeinsbert Jensen Gómez > p. 36
Jenifer Nascimento Amaral > p. 83
Jennifer Lorena Martínez Vasquez > p. 43
Jenny Rocio Hernández Florez > p. 11
Jerónimo Emiliano Formica > p. 39
Jeronimo Silva > p. 58
Jésica Tidele > p. 88
Jessica Blanco Marcos > pp. 39, 41
Jessica Lara > p. 62
Jessica Roude > p. 79
Jessika Daniela López Capacho > p. 31
Jesús Antonio Figueroa Guerrero > p. 39
Jesús Eladio Barrientos Mora > p. 38
Jhon Arias Cañas > p. 85
Jimena Pilco > p. 64
Joana Contino > p. 61

Joana Valeriano de Almeida Aguiar e Silva > p. 85
João Carlos R. Plácido da Silva > p. 81
Joaquin Martínez > p. 85
Johan Molina > p. 62
Johan Nicolás Pinzón Mariño > p. 51
Johanna Lizbeth Martínez Martínez > p. 34
John Alfredo Arias Villamar > p. 77
John Benavides > p. 82
Johnny Garcia Tirado > p. 76
Jonatan Portugal > p. 78
Jonathan Alexis Taibo > p. 51
Jonathan Teixeira da Silva > p. 68
Jorge Espinoza > p. 47
Jorge Fragua > p. 49
Jorge González > p. 22
Jorge González Meneses > p. 22
Jorge Hernando Sánchez Munevar > pp. 73, 80
Jorge Ruben Varas > p. 45
José Alejandro Polanco Contreras > p. 65
José Alirio Peña Zerpa > p. 87
José Carlos Carignano > p. 61
José Hernando Vergara Villarreal > p. 43
José Ignacio Reyt > p. 31
José Luis González Cabrero > p. 72
José María Aguirre > p. 24
José María Aguirre > p. 87
Jose Salmo Dansa de Alencar > p. 59
José Tomás Pachajoa > p. 43
Josefina Leonor Matas > pp. 31, 56
Josenilde Souza > p. 28
Josselyn Yuliana Lara Escalante > p. 80
Juan Arturo Ramos > p. 89
Juan Bautista Nieva > p. 38
Juan Carlos Cardona Acosta > pp. 11, 28
Juan David Henao Santa > pp. 36, 37, 63, 70
Juan Diego López Medina > p. 61
Juan Fernando Molina del Valle > p. 30
Juan Gili > p. 20
Juan Manuel Henao Bermúdez > pp. 22, 43
Juan Manuel Mesa Posada > p. 61
Juan Pablo Jaramillo Salazar > p. 63

EXPOSITORES

XV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO 2024

J . K

Juana Cecilia Angeles Cañedo > p. 49
Julia Andrade de Souza > p. 83
Julia Borella > p. 35
Julia Virginia Pimentel Jiménez > p. 53
Juliana Monroy > p. 65
Julio Mazzilli > p. 14
Karina Chiesa Langkjer Borges > p. 70
Karina Lizbeth Paucar-Tiche > p. 63
Karla Betancourth > p. 9
Karla Espinoza > p. 44
Karol Torrado > p. 87
Karolay Garavito García > p. 60
Katherine Naranjo > p. 18
Katia Melissa Ramos Sabinal > p. 63

L

Lady Andrea Suarez Carvajal > p. 50
Lady Yaned Varón López > p. 76
Laura Angulo > p. 78
Laura Camila Gallego > p. 62
Laura Dominguez > p. 45
Laura Espejo > p. 87
Laura Natali Arévalo Lara > p. 41
Laura Viviana Fernandez Aztisaran > pp. 47, 48
Lavínnia Seabra > p. 74
Leandro Ibáñez > p. 50
Leobardo Armando Ceja Bravo > pp. 29, 53, 57
Leonardo Geicher > p. 35
Leonardo Guerrero > p. 27
Leonor Grañana > p. 84
Leticia Duarte > p. 81
Leticia Fagundes > p. 43
Leticia Silva > pp. 59, 60
Lidia Esperanza Alvira Gomez > p. 11
Ligia Delgado Martínez > p. 69
Lilian González > p. 71
Liliana Beatriz Sosa Compeán > p. 84
Liliana Cortés Garzón > p. 66

Liliana Gutiérrez Ruidíaz > p. 73
Lina Arroyave > pp. 30, 86
Lina Maria Martínez Gutiérrez > p. 77
Lina Maria Vanegas Ochoa > pp. 70, 73
Lina Olmos Velásquez > p. 59
Liza Catalina Trujillo Giraldo > p. 75
Lorena Couto Chiaperini > p. 45
Lorena Rodríguez Lain > p. 58
Lorena Steinberg > p. 55
Lorena Urcelay > p. 88
Lorna Lares > p. 70
Luana Inocêncio > p. 13
Lucas da Rosa > p. 11
Lucas Furio Melara > pp. 35, 48, 56, 59, 66, 71
Lucas Gastón Rodríguez > p. 53
Luciana Dornbusch Lopes > p. 11
Luciana Gabriela Terreni > p. 30
Lucila Pagni Reta > p. 28
Ludmila Maia Strycek > pp. 32, 41
Luis Alberto Lesmes Saenz > p. 82
Luis Alejandro Muñoz Salas > p. 78
Luis Ayala > p. 86
Luis Brun > p. 61
Luis Elizondo > p. 22
Luis Fernando Rodríguez Camacho > p. 66
Luis Julio Carvajal > p. 58
Luis Miguel Hadzich > p. 21
Luis Sebastián Ramón Rossi > p. 67
Luisa Fernanda Zapata Arango > p. 17
Luisa Saraiva Leão Leite da Silva > p. 68
Luiz Antonio Vilanova Ortolani > p. 56
Luz del Carmen Vilchis Esquivel > p. 15
Luz Rodríguez Collioud > p. 55
Luzdey Yaneira Barrera > p. 69

M

Mabel Grieco > p. 58
Madalena Grimaldi > p. 70
Magdalena Monsalve Castaño > p. 26
Manuel Alazraki > p. 29

EXPOSITORES

XV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO 2024

M

- Manuel Antonio Rodas Pérez > p. 75
Manuel Felipe Garcia Hernandez > p. 80
Manuel Salvador Alvarez Godoy > p. 22
Mara Edna Serrano-Acuña > p. 38
Marcela Geovana Casso Arias > p. 41
Marcelo Alcivar > p. 20
Marcelo Eliezer Roberts > pp. 29, 37
Marcelo Fabián Jereb > p. 37
Marcelo Henriques de Brito > pp. 13, 47
Marcelo Lalli > p. 54
Marcelo Leslabay Martínez > p. 19
Marco Antonio Preciado Carabalí > p. 26
María Agustina Ilari > p. 48
María Alejandra Fruto Polo > p. 60
María Alejandra Parra Ariza > p. 23
María Alejandra Peña Alvarez > p. 73
María Angélica Martínez > p. 78
María Belén Franco > p. 50
María Bernardita Brancoli > p. 19
María Candelaria Santillán > p. 55
María Cecilia Bergero > p. 30
María Concebida Pereira > p. 69
María Constanza Cortés Holguín > p. 81
María Cristina Larrondobuno Quinteros > p. 80
María de la Paz Faúndez > p. 33
María del Carmen Albrecht > p. 38
María del Pilar Casas > p. 47
María del Pilar Muñoz Jiménez > p. 66
María del Sol Gonzalez > p. 26
María Delia Cordone > p. 8
María Elena Reolon Alvarez > p. 8
María Eugenia Cardoni > pp. 40, 64
María Fernanda Guizada Duran > p. 38
María Fernanda Moreira > pp. 8, 27
María Fernanda Palacio Martínez > p. 87
María Fernanda Rodríguez Ortiz > p. 87
María Fernanda Ventura Morales > p. 31
María Florencia Bertuzzi > p. 78
María Georgina Bredanini Colombo > p. 31
Maria Huilen Reinoso > p. 37
María Lujan Acuña de la Quintana > p. 37
María Margarita Ramirez Jefferson > p. 24
María Mónica Medina Betin > p. 89
María Patricia Lopera Calle > p. 70
María Paula Gago > p. 50
María Paula Sánchez Suarez > p. 73
María Sánchez > p. 24
María Soledad Bustamante > p. 31
María Teresita del Valle Villavicencio > p. 68
María Victoria Casas > p. 48
Mariana Brunatti de Moraes > p. 43
Mariana Lozada > p. 52
Mariana Pelliza > p. 55
Mariana Torres Luyo > pp. 37, 79
Mariángel Recuna > p. 16
Marianne Medina > p. 46
Mariel Beltrán > p. 26
Mariela Tadla > p. 58
Mariela Viñas > p. 54
Mariesther Muñoz > p. 38
Marilina Romero > pp. 14, 23
Marina Ribeiro de Andrade > pp. 20, 48, 81
Marinelly Orcasita Ramírez > p. 81
Marisol Ibarra > p. 63
Marisol Orozco-Álvarez > p. 72
Marlene Michele Bustamante Carvallo > p. 21
Marleys Obezo Pérez > p. 89
Marta Nydia Molina González > p. 67
Martha Patricia Yanes > p. 74
Martha Silvia Torres Hidalgo > p. 77
Martín Alli > p. 47
Martín Valenzuela > pp. 16, 52, 57
Martina Viegas > p. 28
Mateo Esteban Jimenez Molina > p. 18
Matheus Dias de Oliveira > p. 61
Matías Dell > p. 23
Mauricio Dick > p. 68
Mauricio Enrique Sotelo Barrios > p. 89
Maximiliano Drager > p. 88
Mayerly Andrea Suárez Reyes > p. 63

EXPOSITORES

XV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO 2024

M

Mayerly Rosa Villar Lozano > p. 12
Mayra Uribe Eguiluz > p. 66
Mayrene Velis > p. 75
Mayte Nicole Perales Quispe > p. 46
Melina M. Cabiró Pereyra > pp. 7, 27, 29
Melina Rapimán > p. 23
Melissa Cataño Hernandez > p. 81
Miguel Angel Bañuelos Saucedo > p. 41
Miguel Ángel Nigro > p. 51
Miguel Duque > p. 44
Miguel Ferreira > p. 62
Milagro Farfán > p. 44
Milagros Muñoz > p. 64
Milena Calpa Yépez > p. 72
Milton Cesar Rodriguez García > p. 46
Mirna Ruth Martinez > p. 49
Mitzi Vielma Sergio Donoso > p. 34
Mónica Bachot > pp. 40, 64
Mônica Cristina de Moura > p. 56
Mónica Dumoulin > p. 47
Mónica Hunter > p. 77
Mónica María Arango Zapata > p. 40
Mónica Susana De La Barrera Medina > p. 83
Mariana Abraham > p. 30
Myriam Teresa Rodriguez > p. 72

N

Nadia Paola Barba Sasía > p. 27
Najara Gardênia da Silva Souza > p. 65
Nancy Alejandra Noriega Tovilla > p. 38
Natalia Botta > pp. 27, 29
Natalia Vargas > p. 80
Natalia Vittaz > p. 39
Nataly Fuentes > p. 87
Nathaly Vitória Almeida Santos > p. 15
Natividad Ontivero > p. 59
Nayiver Gil Romero > p. 19
Nelson Bressan > pp. 37, 64

Néstor Andrés Guarnizo Sánchez > p. 29
Nicolas Restrepo Henao > p. 63
Nicoló Darleny Rodriguez Cortes > p. 87
Nikolai Narvaez > p. 36
Nina Suarez > pp. 24, 85
Noah Sampaio > p. 67
Nontue Sans > p. 7
Nora Beatriz Lifschitz > pp. 20, 23
Norma Itati Velazquez Oliva > p. 7

O . P . Q

Olga Lucía Zipa Patiño > pp. 22, 78
Olimpio José Pinheiro > pp. 68, 73
Omar Darío Lopera Quriós > p. 15
Omar Duarte Ballén > p. 33
Oscar Alejandro González González > p. 84
Oscar Arturo Rodriguez Venegas > p. 20
Oscar Gracia Landaeta > p. 64
Oscar Mauricio Mueses Portilla > p. 63
Pablo Fidel Rescia > p. 31
Pablo Flores > p. 28
Pablo Gaiazzi > p. 10
Pablo Mastropasqua > p. 36
Pablo Zelada > p. 32
Pamela Pazmiño > p. 57
Paola Forero > p. 25
Patricia Alejandra Pieragostini > pp. 35, 37, 40
Patricia Buguña > p. 69
Patricia Patti > p. 65
Patricia Sanchez > p. 40
Paula Andrea Correa Montano > p. 19
Paula Andrea Palacio Montenegro > p. 87
Paula Andrea Vargas Londoño > p. 10
Paula Bermudez > p. 17
Paula Daniela Franco > p. 29
Paula Ruiz Diaz > p. 75
Paula Simian > p. 28
Pedro Alejandro Romero Villamizar > p. 89
Pedro Paulo Henriques de Abreu > pp. 71, 76
Pedro Uriel Sánchez Zárate > p. 42

EXPOSITORES

XV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO 2024

P . R

Pia Lindemann > p. 68
Praxedes Aristizábal Granada > p. 62
Rafael Ángel Bravo > p. 65
Rafael Conde Melguizo > p. 39
Rafael Freitas Rafael Freitas > p. 74
Rafael Mauricio París Restrepo > p. 52
Rafael Salguero > p. 67
Ramiro Cadena Uribe > p. 50
Ramón Galvis Centurión > p. 52
Raquel Leal > p. 67
Regilene Sarzi-Ribeiro > p. 82
Regina Davila > pp. 18, 62
Renata de Assunção Neves > pp. 9, 26
Renato Meza Carbajal > pp. 15, 53
René Valera Sierra > p. 82
Ricardo Abarca > p. 83
Ricardo Victoria Uribe > p. 70
Roberto Alexander Vargas Menjivar > p. 12
Roberto Rodriguez > p. 54
Robinson Salazar > p. 87
Rodolfo Silvero Caballero > p. 22
Rodrigo Carozo > p. 36
Rodrigo Fernandes Pissetti > p. 77
Rodrigo Goldsack > p. 33
Rogelio Monarca Temalatzí > p. 63
Romina Faure > p. 41
Romina Santa Cruz > p. 31
Romina Tartara > p. 52
Rosendo Garcia Sanchez > p. 45
Rossana Viñas > p. 54
Rubén Meléndez > pp. 8, 32

S

Sandra Alicia Utrilla Cobos > p. 70
Sandra Amelia Martí > pp. 59, 88
Sandra Caldas > p. 89
Sandra Navarrete > p. 51
Sandra Patricia España Quintero > p. 81

Sandro Javier Buitrago Parias > p. 61
Sandy Viviana Acosta > p. 60
Santiago Sánchez Rodríguez > p. 80
Sara Duque Ortiz > p. 81
Sara Maritza Gutiérrez Rondón > p. 65
Sara Serrano > p. 85
Sebastián Castaño Llano > pp. 8, 27
Sebastián Malizia > p. 79
Sebastián Torres > p. 58
Serena Dradi > pp. 8, 29
Sergio Castañeda > p. 89
Sergio Lessa Ortiz > p. 59
Sérgio Sudsilowsky > p. 42
Sialia Karina Mellink Mendez > p. 63
Silvia Barbosa > p. 13
Silvia Graciela Montero > p. 23
Silvia Ramos > pp. 35, 37
Silvina Amalia Herrera > p. 36 > p. 36
Simón Gallardo > p. 20
Sofia Antonella Santucho > p. 29
Sofia Sartori dos Santos > p. 82
Sol Talin > p. 79
Soledad Simon > p. 30
Sonia Guadalupe Rivera Castillo > p. 84
Sophia de la Zerda Bessé > p. 85
Swen Ramírez Rasmussen > p. 78

T . U

Tabita Gimenez > p. 24
Talia Benzaquen > p. 21
Tania Ausecha > p. 64
Tania Rodríguez Esteves > p. 13
Taña Escobar > p. 18
Tobias Peixoto Barros Minuzi > p. 86
Tomás Gazzo > p. 30
Triana Martínez González > p. 70
Tristana Barseghian > p. 52

EXPOSITORES

XV CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO 2024

V . W

Valentina Abrego Stumberger > p. 79
Valentina Andrea Suárez Gómez > p. 60
Valeria Bances > p. 46
Valeria Giovannetti > p. 16
Valeria Scalise > p. 57
Vanesa Martello > p. 14
Vanessa Coll > p. 83
Vania Salguero Duchén > p. 79
Vanina Salinas > p. 84
Verónica Luna > p. 67
Verónica Méndez > pp. 13, 44
Verónica Paris > p. 83
Verónica Rainaudó > p. 37
Verónica Salem > p. 16
Victoria Acevedo Vacherand > p. 31
Victoria Rivas > p. 67
Vinícius Furlan das Mercês > p. 49
Virginia Marturet > p. 55
Virginia Ramunno > p. 10
Vitória Lima > p. 58
Walter Castellan > p. 37
Wendy Hall Fernández > p. 40
Wilder Arias > p. 79
William Díaz > p. 76
William Ospina Toro > p. 19

X . Y . Z

Ximena Rodríguez > p. 29
Ximena Torres Rodríguez > p. 65
Yaniré Guiselle Ccerhuayo Calderón > p. 58
Yaret Elsa Ruiz Morales > p. 31
Yenny Luján Correal > pp. 33, 39
Yésica Paola Peralta Zubieta > p. 72
Yolanda Poveda > p. 30
Yolima Sánchez Royo > p. 63
Yuli Alejandra Padilla Díaz > p. 73
Zandra Benavides Orozco > p. 65
Zayra Yuliana Arias Paez > p. 21
Zoila Castro > p. 74
Zulema Fabiola Cruz Herbas > p. 80

CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO

XV EDICIÓN



Facultad de Diseño
y Comunicación