

RED

INVESTIGADORES EN DISEÑO

INVESTIGACIÓN EN DISEÑO 2025
[PLATAFORMA COLABORATIVA / IV EDICIÓN]



Facultad de Diseño
y Comunicación

RED

INVESTIGADORES EN DISEÑO

INVESTIGACIÓN EN DISEÑO 2025
[PLATAFORMA COLABORATIVA / IV EDICIÓN]

La Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo organiza anualmente el **Foro de la Red de Investigadores en Diseño**. Se convoca a todos sus Miembros (investigadores, autoridades, docentes y otros interesados) a participar activamente presentando brevemente sus trabajos y resultados, sus ideas y propuestas, sus logros y proyecciones vinculados a la Investigación en Diseño desde una perspectiva amplia e interdisciplinaria.

El **IV Foro de Miembros de la Red de Investigadores en Diseño** se realiza en la modalidad virtual el **lunes 24, martes 25, miércoles 26, jueves 27 y viernes 28 de febrero 2025**.

La modalidad Foro incluye todo tipo de investigación teórica, aplicada y/o proyectual, finalizada o en proceso. Desde trabajos de investigadores en equipos institucionales a proyectos de docentes en sus cátedras con sus estudiantes. De autores independientes y estudiantes avanzados a acciones y emprendimientos editoriales y de difusión disciplinar y profesional.

El Foro como las otras acciones de la Red está destinado a presentar, difundir y vincular a investigadores, autoridades, académicos y profesores que contribuyen con sus investigaciones (y la de sus estudiantes), con sus reflexiones y ensayos en la consolidación de la disciplina en sus instituciones, ciudades y países. La Red cuenta con más de 1000 investigadores, autoridades, académicos, otros, adheridos individual y/o institucionalmente.

El **IV Foro de la Red de Investigadores en Diseño** junto con el **IX Plenario de Directores y Directoras de Líneas de Investigación** integran el evento de **Investigación en Diseño 2025 (Plataforma Colaborativa)**.

El IX Plenario de Directores y Directoras tiene **26 Líneas de Investigación**, cada Director y Directora, integrante del **Instituto de Investigación en Diseño**, presenta su Línea de Investigación, sus objetivos, las instituciones e investigadores participantes, sus resultados y publicaciones e invita a académicos a sumar sus investigaciones y reflexiones. El mismo se realiza en la modalidad virtual el lunes 5 de mayo y en la modalidad presencial el martes 6 de mayo de 2025.

IV Foro de la Red de Investigadores en Diseño

Expositores ordenados por orden alfabético pp 225-232

El **IX Plenario de Directores y Directoras de Líneas de Investigación 2025** se organiza en 5 comisiones en un día con 26 directores y directoras de Líneas de Investigación.

COMISIÓN 1 - IX PLENARIO DE DIRECTORES Y DIRECTORAS DE LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN
Lunes 5 de mayo de 2025, 10 a 11:30 hs. (Arg.)

Documentos de Investigación en Diseño en Palermo es la Línea de Investigación N°16 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo. Es dirigida por el decano MG. **Oscar Echevarría**. Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2008. Ha realizado y finalizado 17 proyectos con sus resultados publicados en 17 ediciones de la revista académica internacional Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.

Cuerpo y Vestuario: Interrelaciones discursivas entre cuerpo, moda y sociedad es la Línea de Investigación N°5 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo. Esta dirigida por **Laura Zambrini***. Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2017. *Laura Zambrini es Profesora Invitada del Doctorado en Diseño.

Game Studies: Juego y Sociedad. Perspectivas digitales contemporáneas es la Línea de Investigación N°18 del Instituto de Investigación en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Es dirigida por **María Luján Oulton y Diego Maté**. Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2018.

Derecho, Sostenibilidad y Diseño: Protección e Interdisciplina es la Línea de Investigación No. 21 del Instituto de Investigación en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Está dirigida por **Susy Inés Bello Knoll**. Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2019.

Giros y Perspectivas Visuales es la Línea de Investigación N°10 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

Es dirigida por **Alejandra Niedermaier**. Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2016.

Comisión 2 - IX Plenario de Directores y Directoras de Líneas de Investigación
Lunes 5 de mayo de 2025, 12 a 13:30 hs. (Arg.)

Diálogos, Convergencias e Intersecciones: Proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias es la Línea de Investigación N°6 del Instituto de Investigación de la Universidad de Palermo. Es dirigida por el Instituto de Investigación en Diseño. En 2022 dio por iniciada su segunda etapa amplificando el alcance y actualización de sus contenidos, impactando en su denominación y objetivos, posibilitando el ingreso y participación de nuevas instituciones que enriquecen y potencian las temáticas del campo donde actúa la Línea. A partir de esta nueva etapa, la Línea N°6 se denomina Diálogos, Convergencias e Intersecciones: Proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias, reemplazando su denominación anterior Convergencia Pedagógica Digital: Miradas interdisciplinarias. En su primera etapa estuvo dirigida por Ivana Mihal. Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2016.

Investigar en Diseño: Abordajes y diálogos. Interpretaciones y representaciones. es la Línea de Investigación N°8 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo. Es dirigida por **Marina Matarrese*** y **Luz del Carmen Vilchis Esquivel** y desarrollada en forma conjunta entre Universidad de Palermo [Argentina] y Universidad Nacional Autónoma de México [México]. Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2016. *Marina Matarrese es Profesora y Directora del Doctorado en Diseño.

Creatividad, Emoción y Espacio es la Línea de Investigación N°24 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo. Es dirigida por **Sandra Navarrete**. La Institución invitada que participó en Proyectos de la presente Línea junto a la Universidad de Palermo [Argentina] es la Universidad de Mendoza [Argentina]. Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2019.

Imagen, Moda y Tendencias. Reflexiones sobre el Sistema de la Moda es la Línea de Investigación N°17 del Instituto de Investigación en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Está dirigida por **Patricia Doria**.

Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2016.

Diseño, Artesanía y Patrimonio: Comunidades y **Economía Creativa** es la Línea de Investigación N°22 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

Es dirigida por **Ximena González Eliçabe**.

Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2019.

El camino de la Heroína: Narrativa, Género, Diversidad e Imaginario Social es la Línea de Investigación N°23 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

Es dirigida por **Gabriel Los Santos y Tomás Stieghardt**.

Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2018.

Comisión 3 - IX Plenario de Directores y Directoras de Líneas de Investigación **Lunes 5 de mayo de 2025, 14 a 15:30 hs. (Arg.)**

Comunicación Política. Imaginarios, representación ideológica y gobierno es la Línea de Investigación N°19 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

Es dirigida por **Marina Mendoza, Mariano Dagatti y Paulo Carlos López López**.

Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2019.

Diseño Difuso. Prácticas de Diseño y Tendencias es la Línea de Investigación N°20 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

Es dirigida por **Fabiola Knop* y Alejo García de la Cárrova**.

Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2016.

*Fabiola Knop es Profesora y Coordinadora Académica de la Maestría en Gestión del Diseño.

Arte y Comunicación: Innovación estética, medios, nuevos lenguajes es la Línea de Investigación N°11 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

Es dirigida por **Natalia Aguerre***.

Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2017.

*Natalia Aguerre es Profesora de la Maestría en Gestión del Diseño.

Dimensiones de las Disciplinas Conceptuales: Entramados conceptuales determinantes del Diseño es la Línea de Investigación N°9 del Instituto de Investigación de la Universidad de Palermo.

Es dirigida por el Instituto de Investigación en Diseño.

En 2022 dio por iniciada su segunda etapa amplificando el alcance y actualización de sus contenidos, impactando en su denominación y objetivos, posibilitando el ingreso y participación de nuevas instituciones que enriquecen y potencian las temáticas del campo donde actúa la Línea. A partir de esta nueva etapa, la Línea N°9 se denomina Dimensiones de las Disciplinas Proyectuales: Entramados conceptuales determinantes del Diseño, reemplazando su denominación anterior Enseñar Disciplinas Proyectuales: Entramados conceptuales determinantes de la enseñanza del Diseño. En su primera etapa estuvo dirigida por Cecilia Mazzeo.

Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2016.

Imagen y Diversidad es la Línea de Investigación N°25 del Instituto de Investigación de la Universidad de Palermo.

Es dirigida por **María Pía Estebecorena**.

La Institución invitada que participó en Proyectos de la presente Línea junto a la Universidad de Palermo [Argentina] es la Asociación Internacional de Asesores de Imagen [Argentina].

Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2018.

Comisión 4 - IX Plenario de Directores y Directoras de Líneas de Investigación **Lunes 5 de mayo de 2025, 16 a 17:30 hs. (Arg.)**

Cruces entre Cultura y Diseño: El diseño en las culturas y los abordajes culturales del diseño es la Línea de Investigación N°1 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

Es dirigida por **Karen Avenburg**.

Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2016.

Ha realizado y finalizado 3 proyectos con sus resultados publicados en 3 ediciones de la revista académica internacional Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.

Cine y Sociedad. Reflexiones sobre el cine contemporáneo es la Línea de Investigación N°14 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

Es dirigida por **Zulema Marzorati y Mercedes Pombo**.

Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2016.

Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño es la Línea de Investigación N°4 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

Es dirigida por **Daniela V. Di Bella*** y **Terry Irwin**, y desarrollada en forma conjunta entre Universidad de Palermo [Argentina] y School of Design / Transition Design Institute at Carnegie Mellon University [USA]. Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2014.

Creatividad Solidaria: Proyectos, prácticas y producciones de Diseño Social es la Línea de Investigación N°2 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

Es dirigida por el Instituto de Investigación en Diseño.

En 2022 dio por iniciada su segunda etapa amplificando el alcance y actualización de sus contenidos, impactando en su denominación y objetivos, posibilitando el ingreso y participación de nuevas instituciones que enriquecen y potencian las temáticas del campo donde actúa la Línea. A partir de esta nueva etapa, la Línea N°2 se denomina Creatividad Solidaria: Proyectos, prácticas y producciones de Diseño Social, reemplazando sus denominaciones anteriores Diseño y Geografía Política Construcción de identidades y exclusiones (2020-2022) y, Presente y Futuro del Diseño Latino: Imagen, posicionamiento y perspectiva de la disciplina del Diseño en Latinoamérica (2015-2020).

En su primera etapa estuvo dirigida por María Verónica Barzola y Rita Aparecida da Conceição Ribeiro y desarrollada en forma conjunta entre Universidad de Palermo [Argentina] y Universidade do Estado de Minas Gerais [Brasil].

Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2016.

Etnografía, Cultura material y Educación: Reflexiones y aportes al Diseño es la Línea de Investigación N°15 del Instituto de Investigación en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Es dirigida por el Instituto de Investigación en Diseño.

Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2016.

Comisión 5 - IX Plenario de Directores y Directoras de Líneas de Investigación
Lunes 5 de mayo de 2025, 18 a 19:30 hs. (Arg.)

Nuevos paradigmas del Diseño. Contextos económicos, sociales y culturales es la Línea de Investigación N°13 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

Es dirigida por el Instituto de Investigación en Diseño.

Las Instituciones invitadas que participaron en Proyectos de la presente Línea junto a la Universidad de Palermo [Argentina] son Parsons The New School for Design [Nueva York, EEUU], Museo de Arte Popular José Hernández [Argentina], Universidad de Chile [Chile] y Aotearoa Latin American Community [Nueva Zelanda]. En 2022 dio por iniciada su segunda etapa amplificando el alcance y actualización de sus contenidos, impactando en su denominación y objetivos, posibilitando el ingreso y participación de nuevas instituciones que enriquecen y potencian las temáticas del campo donde actúa la Línea. A partir de esta nueva etapa, la Línea N°13 se denomina Nuevos Paradigmas del Diseño: Contextos económicos, sociales y culturales, reemplazando su denominación anterior Nuevos paradigmas en la enseñanza de la moda y el diseño: Contextos económicos, sociales y culturales en la enseñanza del diseño. En su primera etapa estuvo dirigida por Marcia Veneziani.

Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2016.

Ha realizado y finalizado 5 proyectos con sus resultados publicados en 5 ediciones de la revista académica internacional Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.

Estos proyectos son: 13.5 Diseño y territorio social II: Identidad y Paisaje cultural, 13.4 Diseño y Territorio Social: Pasajeros en Tránsito, 13.3 Migración y Diseño, 13.2 Tiempos inestables. Un mundo en transición y 13.1 Contextos económicos, sociales y culturales en la enseñanza del Diseño.

Forma y Materialidad: Incidencia de la morfología y la tecnología en el diseño de espacios y productos

es la Línea de Investigación N°3 del Instituto de Investigación de la Universidad de Palermo.

Es dirigida por **Ana Cravino**.

Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2017.

Perspectivas Interdisciplinarias en Arquitectura

es la Línea de Investigación N°26 del Centro de Investigaciones en Arquitectura del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

Es dirigida por **Roberto Medina**.

Diseño y Economía. Negocio, Interdisciplina y Emprendimiento

es la Línea de Investigación N°7 del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo.

Está dirigida por **Roberto Céspedes***.

Es una Línea en actividad ininterrumpida desde su creación en el año 2017.

*Roberto Céspedes es Profesor y Coordinador Académico del Doctorado en Diseño.

El **IV Foro de la Red de Investigadores en Diseño 2025** se organiza en 50 comisiones en cinco días con más de 764 expositores.

A continuación se transcriben las presentaciones organizadas por Día y Comisión:

::: 24 DE FEBRERO 2025 :::

COMISIÓN: MEDIOS, LENGUAJES Y DISCURSOS

24 de Febrero, 9:00 (Arg) - Sala 1 -

Norma Inés Caldas Gayoso, Shaony Marlene Severino Cueva y Adriana Margarita Turriate Guzmán

norma.caldas@upn.edu.pe

PERÚ

Título: La varita tiene dos puntas: Un análisis crítico de los estereotipos femeninos representados en la saga de Harry Potter

Institución: Universidad Privada del Norte

El estudio tiene como objetivo analizar los estereotipos femeninos representados en la saga de Harry Potter. Se trata de una investigación cualitativa, en la que se utilizó el análisis de contenido como método de investigación y la observación como técnica principal. Los resultados indican que los personajes femeninos seleccionados para el estudio —Hermione Granger, Bellatrix Lestrange y Molly Weasley— evidencian, en un primer nivel, una marcada preferencia racial que se extiende a varios personajes principales a lo largo de toda la saga. Además, la fuerza de estos personajes femeninos es casi inexistente, revelando una clara involución en su agencia individual, ya que se encuentran constantemente superadas a las acciones de los personajes masculinos. En conclusión, el estudio señala que estas características contribuyen a la promoción de una visión estereotipada de las mujeres entre los espectadores, especialmente en las [seguidoras de la historia del famoso mago](#).

Taíña E. Escobar Guanoluísa, María Belén Chávez Dávalos y Jorge P. Escobar Guanoluísa

taniaeescobar@uta.edu.ec

ECUADOR

Título: Formas de representación inclusiva de los sistemas vestimentarios en la ilustración de moda para variabilidades corporales con acromegalia y artritis reumatoide

Institución: Universidad Técnica de Ambato

La moda inclusiva marca una nueva forma de ver el diseño de indumentaria, el presente artículo desarrolla una metodología de ilustración de moda inclusiva para representar los sistemas indumentarios para personas con corporalidades atípicas específicamente con acromegalia y artritis reumatoide. Con esa finalidad se definió las características morfológicas de las personas con corporalidades atípicas para el diseño de indumentaria adaptada, se propuso una metodología para el dibujo e ilustración de figurines para corporalidades atípicas en la representación de indumentaria adaptive wear y se planteó requerimientos estéticos, funcionales y de confort dentro de la representación del figurín de moda. La metodología empleada para el dibujo de corporalidades atípicas se basa en la geometrización del cuerpo, utilizando como base el canon real de proporción y el figurín naturalista para capturar los rasgos más representativos de cada corporalidad. Como resultado, se obtuvo esbozos de corporalidades atípicas, plantillas maestras, dibujos planos de prendas y fichas técnicas para unificar la propuesta gráfica.

Hugo León Cerezo y Lita Domínguez Araujo

doc.hugo.leon.ce@unifranz.edu.bo

lita.dominguez@unifranz.edu.bo

BOLIVIA

Título: El arte y su aporte en campañas publicitarias

Subtítulo: Una propuesta de inclusión y uso en afiches promocionales

Institución: UNIFRANZ sede Santa Cruz

El arte es una parte fundamental de la evolución y desarrollo del ser humano, mismo que refleja el sentimiento plasmado en pinturas y atrapados en el lienzo por mucho tiempo. El trabajo que se desarrolla tiene como objeto demostrar como el arte puede ser un elemento clave en afiches promocionales haciendo uso de cuadros pintados por la autora Lita Domínguez y como el diseño puede darles un nuevo enfoque y sentido a la publicidad moldeando la posibilidad de utilizar pinturas en lienzo en lugar de fotografías publicitarias, demostrando que el arte puede ser usado como parte del diseño de las piezas publicitarias, denotando un antes y un después incluyéndolas en campañas promocionales.

MSc. Lic. Hugo León Cerezo, Comunicador Social de profesión, docente universitario del área de redacción Publicitaria, gestión de medios, Guion y storyboard, metodología de la investigación. Con conocimientos de Marketing digital & Business, investigación y educación

superior. Trabajo en agencias publicitarias como Blue Cat, Asistente de equipos administrativos, colaborador de revista local Kandire.bo. Tutor de diversos proyectos de grado de las carreras de Publicidad y marketing, Diseño Gráfico y Producción Cross media. Facilitador de talleres sobre uso de redes sociales, actualmente Docente a tiempo Completo de UNIFRANZ.

Lita Ana Domínguez Araujo, Auditora Financiera, Diseñadora de Moda y Artista Plástica, de esta última tengo una amplia trayectoria, participando en más de 50 exposiciones colectivas e individuales. Formo parte en UNIFRANZ desde el 2010, comenzando como docente en las carreras de Diseño Gráfico y Producción Crossmedia, así como también a las de Publicidad y Marketing, Arquitectura y en la Facultad de Ciencias de la Salud dictando varias asignaturas. Posteriormente fui invitada a ejercer como directora de Carrera de Diseño Gráfico y Producción Crossmedia desde el 2014 y continúo en la actualidad. Actualmente además de la Dirección de Carrera, brindo clases en la materia que más me gusta: Taller de Dibujo.

Carolina Muñoz Reyes Benítez

cmunozreyes@ucb.edu.bo

BOLIVIA

Título: Publicidad y nacionalismo en Bolivia

Subtítulo: El uso de formas simbólicas culturales y la ideología nacionalista en el discurso de piezas publicitarias ilustradas de los periódicos La Razón y El Diario desde 1930 a 1950 en Bolivia

Institución: Universidad Católica Boliviana San Pablo, La Paz, Bolivia

Esta investigación estudia el discurso publicitario de marcas bolivianas en los periódicos La Razón y El Diario entre 1930 y 1950, examinando cómo el lenguaje visual y las formas simbólicas culturales reflejan y refuerzan la ideología nacionalista de la época. En un contexto marcado por la Guerra del Chaco, la crisis del estanco y los efectos de los conflictos mundiales, la publicidad se convirtió en una herramienta clave para promover la cohesión social y los valores nacionalistas. La hipótesis sugiere que los anuncios publicitarios utilizaron símbolos culturales para transmitir patriotismo y unidad social. A través de un corpus de anuncios ilustrados, el análisis se desarrolla mediante la hermenéutica profunda de Thompson, incorporando un enfoque socio histórico del periodo. El estudio incluye el análisis de contenido de las piezas publicitarias, descomponiendo elementos

visuales y discursivos, y una interpretación semiótica fundamentada en las teorías de Barthes y Eco. Finalmente, se realiza un análisis del discurso para explorar las relaciones de poder e ideología en el contexto publicitario, concluyendo con una interpretación integral de las piezas seleccionadas y su impacto en la construcción de la identidad nacional.

Laura Silvana Ribeiro Cascaes

lauracascaes@gmail.com

Assistente Técnica Pedagógica- EEB Simão José Hess BRASIL

Título: Cinema, educação e direitos humanos:

Diálogos com os filmes de Hayao Miyazaki

Neste artigo pretende-se focar alguns filmes de Hayao Miyazaki com base em um projeto pedagógico interdisciplinar desenvolvido com alguns estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental. O projeto Os filmes de Miyazaki, narrativas cinematográficas, fluxos migratórios e sustentabilidade foi realizado em dezembro de 2024 numa escola pública brasileira. Deste modo, objetiva-se destacar temáticas relevantes no contexto educativo: migrações, ecologia, sustentabilidade e Direitos Humanos. Esse projeto interdisciplinar fundamentou-se em metodologia participativa freiriana por meio de mediações dialógicas realizadas no ambiente da biblioteca escolar sobre vida e obra de Miyazaki. Através das mediações dialógicas, foram enfatizadas narrativas cinematográficas do referido diretor japonês no ambiente da biblioteca escolar, tendo como ponto de partida uma exposição artística (imagética e textual) oriunda do trabalho realizado por duas estudantes. A assistente técnica pedagógica do setor da biblioteca escolar também compôs registros textuais e imagéticos apresentados na referida exposição sobre o diretor, os quais, por sua vez, documentam o trabalho desenvolvido pelo projeto pedagógico citado. Deste modo, foi possível perceber através das narrativas metodologias participativas que aproximaram e instigaram reflexões acerca da estética cinematográfica, poéticas de fluxos humanos em deslocamento, ecologia, equidade na ampliação de conhecimentos sobre educação e cinema. Desta forma, neste artigo busca-se contextualizar o universo das obras de Hayao Miyazaki, em específico o filme Ponyo – uma amizade que veio do mar. No que concerne à equidade, destacamos personagens de Miyazaki que transcendem a subalternização, a subordinação e os estereótipos relativos à mulher japonesa. Assim sendo, enfatizaremos as experiências dialógicas junto às

mediações realizadas na biblioteca escolar a partir das referências textuais e imagéticas das estudantes estabelecendo pontes com narrativas filmicas alinhadas às premissas prementes do século XXI – direitos humanos na pluralidade de fluxos migratórios.

Laura Silvana Ribeiro Cascaes, Mestre em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina. Especialista em Estética da Moda pela Universidade do Estado de São Paulo (USP). Desenvolve pesquisas na área da cultura no âmbito da poeticidade, da literatura e formação de leitores em bibliotecas, da música, das visualidades, da educação artística e corporeidades, do cinema, da moda. Participa em projetos educativos, artísticos – culturais, justiça social, cidadania e justiça ecológica. Recebeu em 2023 o título honorífico de Embaixadora Cultural da Paz pela FEBACLA: “Pelos relevantes serviços prestados a humanidade e sociedade através da influência intelectual, científica, artística, por ser uma personalidade promotora da paz”.

Leslie Natalí Rios Franco

leslierf8@gmail.com

PERÚ

Título: Gestión y análisis de marcas de moda en el rubro de catálogo

Subtítulo: Caso Real Zonia Catálogos, análisis de la marca desde el buyer person, morfología y comercial

En Perú uno de los rubros con bastante acogida en los sectores socio económicos B, C y D son los catálogos donde no sólo encontramos el sector de belleza/cosmética sino que un gran fuerte es la venta de indumentaria, accesorios y demás.

Zonia, es una marca que busca empoderar a la mujer con su lema: «Mujer de éxito» brindando oportunidades de negocio e independencia acompañado de resaltar la belleza peruana con prendas hechas a un 70% de algodón con calidad de exportación y tratamientos sostenibles. Las creaciones de colecciones por campañas al año estan bajo un análisis de tendencia del consumidor tanto como tendencias de moda donde se busca ‘complacer’ la mayoría de biotipos de cuerpos con prendas pensadas en nuestro amplio espectro de consumidor. Zonia, nace no sólo como una marca de moda para empoderar a la mujer sino que busca brindar la mejor calidad siendo el algodón la pieza clave y la bandera para diferenciarse de los demás, acompañado de una variedad de técnicas de estampado, sublimación de tela como arte digital con el respaldo industrial de una tex-

tilera peruana, logrando presentar un portafolio variado a nuestro público objetivo. Este informe/ análisis busca mostrar el impacto y el cambio que genera el rubro de catálogo con un caso real donde sus objetivos eran generar moda con consciencia sostenible, innovación en estilos, diseños, técnicas, el constante análisis de un público conservador como el peruano y la lucha con la competencia por el posicionamiento del mercado.

Leslie Natalí Rios Franco, Diseñadora de Modas y Brand Manager con más de 5 años de experiencia en el diseño de colecciones, branding estratégico y gestión de proyectos visuales. Experta en la coordinación con proveedores, análisis de tendencias y liderazgo de equipos en el sector de la moda. Enfocada en los resultados y la innovación contraste. Me especialicé y formé mi carrera en el rubro de venta directa por el medio de catálogo en Perú, diseñando colecciones por campañas con estrategia comercial en diversas categorías, siendo responsable de liderar los procesos del producto desde inicio a fin con manejo de proyecciones de insumos, costos para producción.

Luis Sebastián R. Rossi

luis.rossi@uner.edu.ar

ARGENTINA

Título: Inteligencia Artificial, medios y diseño. Aportes de perspectivas teóricas alemanas

Institución: Instituto de Estudios Sociales (INES – CO-NICET/UNER) – Facultad de Ciencias de la Educación (FCEdu-UNER)

Esta presentación identificará tres generaciones de la teoría alemana de los medios e intentará sopesar algunos aportes materialistas que han permitido problematizar corrientes de Inteligencia Artificial. En particular, la intervención recuperará las formas en que paradigmas simbólicos y subsimbólicos han sido abordados desde aproximaciones conceptuales y metodológicas de los análisis de discursos, de las arqueologías mediales y de los estudios de técnicas culturales. El trabajo se detendrá en aportes teóricos que han tenido en su centro problemas de diversa índole como: computación visual, diseño y creatividad; imágenes del inconsciente estético; imágenes operacionales; genealogías poshumanistas del deep learning; dimensiones infraestructurales del almacenamiento, transmisión y procesamiento de información como base del diseño informático omnipresente; AI e investigación científica; AI y problemas estéticos en la era de la reproducibilidad técnica; agen-

tes, sistemas inteligentes y asistentes virtuales. A través de dichos tópicos, preguntas y problemas se ensayará una reconstrucción de algunos hilos conductores con potencialidad para gestar nuevas bases nocionales en estudios de medios y diseño.

Alejandro Silva Diez

alejandro.silva.diez@gmail.com

ARGENTINA

Título: El Rol del Audio Branding en las Narrativas Actuales

Subtítulo: Explorando casos de éxito y recomendaciones prácticas para construir identidades sonoras efectivas

Hoy en día, las marcas tienen que competir por la atención del público en un entorno saturado de información. En este contexto, el Audio Branding se ha convertido en una herramienta clave para destacar y conectar de manera emocional con las audiencias. A través de sonidos distintivos y consistentes, las marcas logran transmitir su identidad, generar memorabilidad y fidelidad. Para esta investigación mostraré cómo el Audio Branding influye en las narrativas actuales, destacando casos de éxito en el content market y como se integran a una estrategia de branding. Este análisis proporcionará herramientas valiosas tanto para diseñadores como para marcas que buscan dejar una huella sonora única en el mercado.

COMISIÓN: COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN Y EPISTEMOLOGÍA

24 de Febrero, 9:00 (Arg) - Sala 2 -

Moriana Abraham, Soledad Simón,

Florencia Aliaga y Tomás Gazzo

moabraham@unc.edu.ar

ARGENTINA

Título: Una experiencia metodológica

Subtítulo: El diseño de una estrategia didáctica para abordajes proyectuales sustentables

Institución: Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de Universidad Nacional de Córdoba

Este proyecto toma como antecedente relevante nuestra última investigación "El desarrollo del diseño y la producción de indumentaria en Córdoba en relación con los nuevos paradigmas". Al observar los resultados del trabajo de campo de la investigación previa podemos

asumir que, el proceso proyectual es un proceso colaborativo que se cristaliza no solo en las aulas donde sucede la situación enseñanza-aprendizaje, sino también en el medio productivo donde sucede la situación de transferencia a la realidad (contexto extra áulico/medio productivo local) de lo aprendido. Sostenemos ahora la necesidad de indagar en los relatos de los actores involucrados en el proceso, para identificar espacios de vacancia y allí proponer estrategias didácticas que permitan abordar los procesos proyectuales con perspectiva sustentable. Entendiendo que una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y encaminado a la obtención de una meta claramente establecida. Pensar en un futuro sostenible, asume la noción de transición como inherente al diseño, considerando que, como disciplina proyectual, plantea la transformación de escenarios actuales en escenarios deseables, considerando el estilo de vida y el contexto como parte de la solución. Esta investigación promueve un ejercicio didáctico de aplicación a la enseñanza, ya sea en situaciones de educación formal donde los actores son estudiantes de diseño, de grado, pregrado o posgrado; o experiencias en actividades de extensión donde los actores son diseñadores, productores, o integrantes de la sociedad en general.

Anahí Alfaro Medinaceli

anahines@gmail.com

BOLIVIA

Título: IA y la redefinición de Apropiación en Ilustración: Creatividad Ética y Originalidad

Subtítulo: Desarrollo de códigos y normas éticas de uso de inteligencia artificial en la carrera de Diseño gráfico, específicamente en materia de ilustración

Institución: UPB - Universidad Privada Boliviana

El auge de la inteligencia artificial y su capacidad de generación de imágenes plantean un desafío significativo en carreras donde la originalidad creativa ha sido y es una columna central. Esto, no solo como docente en la carrera de diseño gráfico sino como diseñadora e ilustradora de profesión, creó una inquietud que me llevó a cuestionarme si era posible plantear algún tipo de límite de uso dentro de los proyectos que se llevaban a cabo en mis materias. Mi investigación plantea establecer lineamientos éticos y metodológicos que guíen el uso responsable de la IA por parte de los estudiantes, ya que desde un comienzo supe que era imposible y poco práctico restringir el uso de las apps con IA, por un lado el diseño siempre debe ir de la mano con la tecnología,

y por otro ya había evidenciado en mis años de docente que algunos alumnos en determinadas circunstancias realizan apropiaciones indiscriminadamente. Mi trabajo propone un marco práctico para que las cátedras universitarias puedan integrar la IA como un recurso que fomenta la esencia creativa, una propuesta que espero pueda fortalecerse y crecer con otros docentes que han experimentado la misma inquietud.

Anahí Alfaro Medinaceli, Diseñadora Gráfica e Ilustradora (UPB, 2005) con una Maestría en Ilustración (Nottingham Trent University, 2008). Finalista en el concurso internacional de ilustración Hiii Brand 2022 (categoría libro ilustrado). Con más de 10 años de experiencia, ha trabajado en diseño gráfico para mercados europeos y latinoamericanos. Actualmente, es docente en la Universidad Privada Boliviana, donde imparte cursos de creatividad, dibujo e ilustración. Su enfoque se basa en el análisis visual y la enseñanza del lenguaje gráfico para la comunicación y el diseño.

Miguel Augusto de J Duque Peluzzo

Miguelina Rodríguez

duquepeluzzo@gmail.com

VENEZUELA

Título: Protocolo de Estilo en Educación Virtual.
Hacia una Metodología Inclusiva

El Protocolo de estilo ofrece directrices exhaustivas para mejorar la accesibilidad y usabilidad de un entorno de aula virtual. Destaca la importancia de los temas de alto contraste, las ayudas visuales y los tamaños de texto adaptables para atender a usuarios con diversas preferencias visuales y discapacidades. Entre las secciones clave se incluyen la oferta de atajos de teclado para facilitar la navegación, las evaluaciones periódicas para una mejora continua basada en los comentarios de los usuarios y la necesidad de una estructura de navegación coherente. El manual aconseja incluir ayudas visuales como capturas de pantalla, diagramas e infografías para aclarar el contenido de la instrucción. También destaca la importancia de mantener un tono profesional y una comunicación concisa en todo el manual. Además, subraya la necesidad de cumplir las normas de accesibilidad, garantizar la compatibilidad con las tecnologías de apoyo y promover una experiencia de aprendizaje atractiva. En definitiva, constituye un recurso vital para que los educadores creen un entorno de aprendizaje digital inclusivo que satisfaga las diversas necesidades de los alumnos.

Aarón Emigdio Mariscal Zúñiga

Trabajo de estudiantes

doc.aaronemigdio.mariscal.zu@unifranz.edu.bo

BOLIVIA

Título: Productos creativos

Subtítulo: Desafiando los límites

Institución: Universidad Privada Franz Tamayo
(Unifranz), Santa Cruz de la Sierra

Los estudiantes de la asignatura Edición Fotográfica en la carrera de Diseño Gráfico de la Unifranz diseñaron etiquetas personalizadas para productos. Utilizando recursos limitados, como tipografías, colores y tramas específicas, superaron el reto de escoger, editar y componer sus etiquetas, para luego aplicarlas como mockup a una bolsa y una lata. Mediante este desafío, los estudiantes pusieron a prueba su creatividad para brindar resultados increíbles y de calidad profesional. El texto a colocar para el nombre del producto y los datos del mismo fue de libre elección, y el tema de los productos también. Algunos elaboraron productos estándar; otros, productos dirigidos a públicos o temas específicos. Este trabajo fue elaborado para el segundo semestre de la gestión 2024.

Aarón Emigdio Mariscal Zúñiga, Comunicador Social (UAGRM, 2018) de Santa Cruz de la Sierra (Bolivia). Se especializó en Diseño Gráfico. Brindó talleres de cómic e ilustración para niños y jóvenes y publicó algunas historietas de su autoría. Profesor de la Universidad Privada Franz Tamayo (Unifranz) en la carrera de Diseño Gráfico y Producción Crossmedia de la Facultad de Diseño y Tecnologías Crossmedia. Conductor del programa Semblanzas en La Voz Universal TV.

Fabiola de Fátima Ramírez Seminario

Aldi Rosalita Grandez Guevara

fabifat3@gmail.com

PERÚ

Título: La coevaluación

Subtítulo: Estrategia eficaz para favorecer la metacognición en la redacción

El enfoque por competencias apuesta por un estudiante capaz de gestionar su propio aprendizaje en distintos campos del conocimiento. En este contexto, la metacognición desempeña un rol importante que ha de permitir un mejor desempeño del estudiante en su vida académica y profesional; e, incluso, personal. Uno de

los campos en los que esta competencia de pensamiento de orden superior se ha aplicado con éxito, a través de diversas estrategias, es en la redacción de textos. Por ello, el objetivo inmediato de esta investigación es desarrollar las habilidades metacognitivas en la escritura en estudiantes de nivel superior a partir de la estrategia de la coevaluación o evaluación de pares. De esta forma, se potencia la autonomía del estudiante, pues es capaz de reflexionar sobre sus procesos cognitivos, al momento de redactar textos académicos, y autorregularlos. Este estudio es de tipo cuasiexperimental y se aplicó a una muestra de 68 estudiantes de un curso de Lenguaje de una universidad privada. Los resultados permiten determinar que la coevaluación promueve, de forma significativa, las habilidades que componen la metacognición en la producción de textos.

Fabiola de Fátima Ramírez Seminario, Profesora de la especialidad de Lengua y Literatura (UNMSM, 1994). Se especializa en Comprensión y Producción de Textos en el nivel universitario. Actualmente, ha culminado los estudios del Doctorado en Educación y Docencia Universitaria y se encuentra esperando de fecha para la sustentación de su tesis (UNMSM, 2023). Profesora de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Universidad Nacional Mayor de San Marcos y Universidad Continental. Editora de revistas literarias y educativas. Realiza talleres de capacitación administrativa y profesional a diversas instituciones públicas y privadas.

Aldi Rosalita Grandez Guevara, Docente de comunicación (UNE, 2010). Se especializó en docencia universitaria. Actualmente se encuentra por sustentar el Doctorado en Educación y Docencia Universitaria (UNMSM, 2023). Realizó una maestría en Dificultades de Aprendizaje (PUCP, 2019). Docente universitaria de cursos de investigación y redacción en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos y en diversas universidades privadas de Perú.

Rita A. C. Ribeiro, Leandro L.S. Guedes y Michelle Pinto Cotrim

rribeiroed@gmail.com / leandrolsguesdes@gmail.com
michellecotrim84@gmail.com
 BRASIL

Título: Projeto de pesquisa Viajando pelo Espaço

Institución: Universidade do Estado de Minas Gerais - Fundação Planetário do Rio de Janeiro - Universidade do Estado de Minas Gerais

A presente proposta visa apresentar o desenvolvimento da parceria entre o Grupo de Pesquisa Design & Representações Sociais, da Universidade do Estado de Minas Gerais e a Fundação Planetário do Rio de Janeiro. O ensino da astronomia para crianças apresenta-se como um desafio, principalmente devido ao desconhecimento e à confusão entre as informações que são apreendidas. Como forma de tornar o ensino desse conteúdo claro e atrativo para as novas gerações, é fundamental promover estratégias que fujam das armadilhas dos saberes do senso comum. Nesse sentido, o Design pode ser entendido como uma ferramenta que contribui de forma significativa no processo de aprendizagem, através da utilização de recursos que permitem a construção de caminhos para uma compreensão do conhecimento por meio de linguagens metafóricas. Somado a isso, perpassa os diversos processos sociais e sua característica multidisciplinar possibilita as mais diversas interações com os variados campos do conhecimento. Nesse contexto, foi proposto o desenvolvimento de materiais que auxiliem, de forma lúdica, os profissionais do Planetário nas atividades voltadas para as crianças da rede pública que fazem suas visitas. Relatamos aqui a nossa experiência na produção do material e sua posterior aplicação.

Marcelo Eliezer Roberts, Walter Castellan y María Huilen Reinoso

arq.robertseliezer@gmail.com
walter.castellan@unc.edu.ar
arq.huilenreinoso@gmail.com
 ARGENTINA

Título: Enseñar a mirar. Cuando la docencia de la arquitectura, se convierte en la primera acción sobre el paisaje

Enseñar es un acto esencialmente social y colectivo, según Feldman. D (1999), enseñar es “el compromiso de dos personas, una que posee algún conocimiento o habilidad y otra que carece de ella”, aquí nos permitimos ampliar esta concepción, e incluir que no solo la relación entre individuos, sino también, la interacción de un conjunto de particulares que forman una comunidad y aún más, la relación de estos y su medio, su paisaje. El acto educativo de mostrar el camino al conocimiento es una práctica que establece una asimetría de “poderes” (Sallinas, D. - 1995), en este sentido, lo que el docente desconoce o no puede ver, difícilmente podrá ser develado por el aprendiz. Por lo tanto, es en este punto donde se pretende reflexionar sobre el rol docente y el espacio

que ocupa en el proceso de aprendizaje del alumno; cuyo resultado conduce a la construcción de un saber significativo (Ausubel - 1976). Permitiendo al estudiante desarrollar una conciencia de su contexto y convertirse en partícipe activo de las dinámicas del paisaje.

Fernando Gustavo Rosellini

fernando.rosellini@unc.edu.ar

ARGENTINA

Título: Sobre las evaluaciones en las cátedras troncales de diseño industrial

Subtítulo: Entrevistas a los estudiantes de las asignaturas Diseño Industrial III A y B

Institución: Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba

Las evaluaciones sumativas en la carrera de Diseño Industrial de la FAUD-UNC son un aspecto fundamental de su cultura institucional, caracterizadas por su formalidad y calificación, lo que resalta su importancia para los estudiantes y docentes involucrados. Sin embargo, estas evaluaciones no han sido objeto de un análisis profundo desde una perspectiva pedagógica, lo que limita la comprensión de su impacto en el desarrollo de competencias en los estudiantes. En el marco de esta investigación uno de sus objetivos es: identificar cómo los estudiantes valoran los diferentes tipos de evaluaciones que se llevan a cabo. Para ello, se realizaron entrevistas semiestructuradas con grupos de estudiantes de las cátedras troncales del nivel IV (Diseño Industrial III A y B). Este método permitió recopilar una variedad de descripciones, valoraciones y opiniones que reflejan las experiencias de los estudiantes respecto a las evaluaciones, tanto sumativas como formativas. El análisis de estas entrevistas contribuye a una mejor comprensión del rol que juegan las evaluaciones en el proceso educativo y en la formación profesional de los futuros diseñadores industriales, lo que es especialmente relevante dado que las evaluaciones no solo miden el rendimiento académico, sino que también pueden influir en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

Fernando Gustavo Rosellini, Diseñador Industrial (UNC). Especialista en docencia universitaria (UTN. FRC). Profesor Titular de dedicación Exclusiva en la Cátedra Diseño Industrial III B (FAUD-UNC). Docente-Investigador categoría IV e Integrante de proyectos subsidiados por SECyT-UNC desde 2008. Director de equipos de trabajos de extensión (FAUD-UNC) desde 2012. Co-autor de publicaciones relacionadas con la enseñanza del D.I. Formador de recursos Humanos des-

de el año 2008. Miembro del Comité Académico Centro De Investigación de Diseño Industrial Córdoba (FAUD. UNC). Evaluador del programa de Becas a Proyectos de Extensión (SEU. UNC) hasta el año 2012.

Liliana Salvo de Mendoza

salvolili@hotmail.com / lilianasalvo@edh.edu.ar

ARGENTINA

Título: Análisis, diagnóstico y actualización del diseño curricular de las Carreras, para un DISEÑO MAS HUMANO, SOCIAL Y ÉTICO

Subtítulo: Investigación de los conceptos de Ética, Seguridad, Accesibilidad, Diversidad, Inclusión. Convergencia con los temas ya investigados sobre Sustentabilidad Social, Ambiental, Económica

Institución: Escuela de Diseño en El Hábitat

El objetivo institucional es formar egresados con un fuerte compromiso y responsabilidad con la sociedad actual y con las futuras generaciones, para un mejor vivir, más humano, más ético, con sustentabilidad social, ambiental y económica. Ante un cambio cultural disruptivo que se manifiesta en la sociedad fundamentalmente por los problemas ambientales que presenta el planeta se investiga y corrobora, en el transcurso de los treinta años de existencia de la Escuela, el diseño curricular de las carreras, desde las demandas de la comunidad, los contenidos impartidos y resultados obtenidos. El objetivo es incluir contenidos que refuercen los conceptos de un Diseño más HUMANO, SOCIAL y ÉTICO conceptos complementarios y/o incluidos en Desarrollo Sustentable.

Arq. Liliana Salvo de Mendoza. Fundadora y Directora de la Escuela de Diseño en el Hábitat- Neuquén -(1994). Autora Proyecto Institucional y Diseños Curriculares. Actualmente Coordinadora Institucional.

Organización de Seminarios y Exposiciones de Diseño y de las 15 Jornadas Patagónicas de Diseño (MNBA) con profesionales y académicos destacados. (2009-2024). Fundadora de la Fundación Hábitat Patagónico. Socia Fundadora Honoraria de Asociación Civil Patagónica de Diseñadores Profesionales Integrados. Amplia experiencia docente en grado y postgrado en UM, UB y UBA y en EDH- Argentina. Ha realizado cursos de postgrado en el área educativa, en el ámbito de desarrollo profesional. Cursos de especialización (IMSS- México) y Trabajos de Investigación en "Planeación, Diseño, Construcción y Conservación de Edificios para la Salud". (MOSP- Mendoza) y (CIRFS- UBA).

**COMISIÓN: PERSPECTIVAS, TENDENCIAS
E INNOVACIÓN****24 de Febrero, 11:30 (Arg) - Sala 1 -****Plínio Balbino**plinio.balbino@uel.br

BRASIL

Título: Contribuciones afrobrasileñas para la desconstrucción del eurocentrismo en el diseño

Institución: Programa de Pós-Graduação em Design – Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

La investigación aborda cómo las perspectivas contracoloniales y afroreferenciadas pueden reconfigurar el campo del diseño en Brasil, enfrentando el borrado sistémico de las contribuciones de la población negra. A partir de autores como Nêgo Bispo, Lélia Gonzalez, Guerreiro Ramos y Cida Bento, el estudio articula saberes ancestrales con prácticas proyectuales, problematizando la hegemonía de la blancura y proponiendo un enfoque que valore cuerpos, estéticas y epistemologías negras. El análisis explora las nociones de «negro-tema» y «negro-vida», destacando los límites de las representaciones estereotipadas y la potencia de las vivencias afrobrasileñas como parte inseparable del diseño. Los resultados iniciales sugieren caminos para un campo más inclusivo y plural, capaz de reflejar las especificidades culturales y raciales de Brasil.

Plínio Balbino, Maestrando en Diseño por la ESDI/ UERJ (2025-actualmente), posgraduado en Dirección de Arte por la UEL (2024) y graduado en Diseño Gráfico por el IFF (2022). Miembro de la Red de Investigadores en Diseño (UP/Argentina). Se desempeña como Director de Arte e investiga la relación entre raza y diseño, analizando influencias políticas, culturales y sociales en el campo, con enfoque en prácticas y episteme contra-coloniales.

Maríel Beltránmbg.isual@gmail.com

ALEMANIA

Título: El diseñador que cultiva la paciencia: Un enfoque holístico para la inspiración y el crecimiento creativo

Institución: Estudiante del Master en Diseño Integrado de la Universidad de Ciencias aplicadas de Anhalt, Alemania

La paz es a menudo confundida con la pereza y el agotamiento, pero en realidad puede generar un estado mental dinámico que fomenta la creatividad y puede ser un poderoso catalizador para la innovación. El programa EDUCARE, que promueve valores humanos en escuelas de todo el mundo, demuestra que la paz es en efecto “Una mente tranquila que sirve como requisito previo para la verdadera indagación, investigación e intuición”. Solo con una mente concentrada y serena podemos verdaderamente acceder a nuestro potencial creativo. Mi intención es demostrar que el viaje desde la paciencia hasta la inspiración representa un enfoque holístico para cultivar la resiliencia y la apertura a la innovación, caracterizado por el surgimiento de ideas inesperadas y nuevos avances. Este enfoque se basa en la búsqueda de una educación en diseño óptima, que se refina a través del proceso de paciencia. En última instancia, el crecimiento personal y la transformación de los diseñadores durante este período de paz es más significativo que los resultados que logran.

Maríel Beltrán, Diseñadora Gráfica, Cum Laude (UPB - Bolivia, 2009) con especialización en Marketing de moda y salud. Actualmente cursa la Maestría en Diseño Integrado en la Universidad de Anhalt (Alemania, 2023). Fue profesora de la Universidad Franz Tamayo en el área de Señalética, producción gráfica y empaques de la Facultad de Diseño Gráfico y Producción Crossmedia. Su investigación de maestría se centra en la transición del diseño hacia futuros sustentables, explorando a los diseñadores en las prácticas de diseño regenerativo.

Rodrigo Giménezrenacimiento.studio@gmail.comrgimenez91@gmail.com

ARGENTINA

Título: El arte de diseñar. Habilidad de Designar

Institución: Renacimiento Studio Investigación Realizada en las instalaciones del estudio Córdoba - Argentina 2024-2025

Históricamente se fue vinculando el arte con el diseño, como si fueran dos puntos desconectados que tenían que ser conectados, cosa que considero que nunca estuvieron desconectadas, para ello me fui a la significación etimológica de ambas palabras, la etimología de arte es (habilidad para hacer algo), y la etimología de diseñar es (designar), comprendiendo esto, diseñar es un arte, la cual nos permite desarrollar proyecto extremadamente técnicos como así también todo lo opuesto

dejando la técnica de lado. La habilidad de designar es necesaria nutriría de múltiples conocimientos y técnicas. Esto no quiere decir que para diseñar haya que dejar de lado los conocimientos científicos y el estado de la técnica actual de lado, todo lo contrario que saber usarlos para generar un buen diseño hace falta la habilidad de saber cómo, cuál y cuándo usarlos. Esta capacidad permite a las personas una mejor adaptación en tiempo donde en algunos sectores los cambios son exponenciales y en otros los cambios pasan casi desapercibidos. Concluyendo, el arte de diseñar (habilidad de designar) es una capacidad natural de las personas. Como profesionales del diseño tenemos la responsabilidad de entrenar esta habilidad para poder realizar aportes a la cultura material del planeta entendiendo el impacto tanto planetario, cultural y antropológico.

Rodrigo Giménez; Diseñador Industrial (UNC-FAUD - 2020). Me especializó en desarrollo de diseños para imprimir en 3d. Actualmente está emprendiendo su propio estudio de diseño, brindando servicios a nivel nacional e internacional. Obtuvo beca parcial para cursar un postgrado de Diseño Estratégico para la Innovación, haciendo mérito por sus investigaciones desde su estudio Renacimiento Studio. Gracias a sus investigaciones ha desarrollado metodología para fomentar el pensamiento lateral, creativo e innovador que fue presentado en el III Foro de Investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo.

Mery Laura Herbas Rocabado

merylharq@gmail.com

BOLIVIA

Título: Resiliencia Cultural: El Papel del Diseño Frente a la Homogeneización Global

La globalización, con su tendencia a la homogeneización cultural, plantea un desafío crucial para la diversidad del mundo. Esta ponencia, «Resiliencia Cultural: El Papel del Diseño Frente a la Homogeneización Global», explorará cómo el diseño, en sus manifestaciones de arquitectura y moda, puede actuar como un agente de resistencia y preservación de la identidad cultural. Analizaremos cómo la arquitectura, a través del uso de técnicas constructivas locales, materiales autóctonos y formas simbólicas, puede fortalecer la conexión de las comunidades con su historia y entorno. De igual manera, examinaremos cómo la moda puede reinterpretar patrones, textiles y técnicas artesanales ancestrales, creando nuevas expresiones que honren la tradición y promuevan el diálogo intercultural. La ponencia tam-

bién abordará los riesgos de la apropiación cultural, la importancia de un enfoque ético y colaborativo, y el rol de la educación en la formación de diseñadores culturalmente sensibles. En última instancia, se busca evidenciar cómo el diseño puede ser una herramienta poderosa para la resiliencia cultural, permitiendo que las comunidades se adapten a la globalización sin perder su esencia ni singularidad.

Mery Laura Herbas Rocabado, Lic. en Arquitectura (Unifranz, 2015). Diplomada en Educación Superior Universitaria (Escuela Militar de Ingenierías, 2017) y en Interiorismo, Mobiliario y Escaparate (UMSS, 2019). Especialista en Dirección y Gestión de Empresas Inmobiliarias y de la Construcción. Investigadora en diseño y patrimonio. Actualmente cursa la Maestría en Antropología en el ISCP de la Universidad de Lisboa. Fue docente universitaria y gestora cultural, impulsando proyectos relacionados con la conservación del patrimonio y la identidad cultural. Su trayectoria integra la docencia, la investigación y la gestión cultural, con un enfoque en la preservación y valorización del patrimonio.

Gonzalo Gastón Jiménez

foto01.gj@gmail.com / thevoicecontenidos@gmail.com

ARGENTINA

Título: Lux Vincit Tenebris

Subtítulo: Hacia una Teoría del Branding Culturalmente Coherente

Institución: The Branding Agency

En un mercado donde las marcas luchan por equilibrar tradición e innovación, Lux Vincit Tenebris propone una nueva luz para enfrentar los desafíos del branding actual. A través del Branding Culturalmente Coherente (BCC®), un modelo único y patentado, que invita a los profesionales del diseño a descubrir cómo construir estrategias profundas que conecten con audiencias globales sin perder la esencia de las marcas. Exploraremos cómo algunas marcas enfrentan estos retos con éxito, mientras otras pierden el rumbo. Con ejemplos cuidadosamente seleccionados, el BCC® muestra cómo la coherencia cultural puede transformar la relación entre las marcas y las personas, anticipar riesgos y generar un impacto sostenible. Si buscás herramientas prácticas y un enfoque que combine innovación, autenticidad y conexión emocional, esta ponencia es una cita obligada. Porque en el branding, como en la vida, la luz de los valores esenciales siempre vence a las tinieblas de la desconexión cultural.

Lucía Morales Lizcano y Andrea Portus Torres

lmorales70@uan.edu.co / aportus21@uan.edu.co

COLOMBIA

Título: Las metodologías participativas como medio para la creación en contextos multiculturales

Institución: Universidad Antonio Nariño, Programa de Diseño Gráfico

La Constitución de Colombia establece en el artículo 7 que el país es un Estado social y democrático de derecho, pluriétnico y multicultural.

El Semillero de Creación e Interculturalidad es un espacio interdisciplinario adscrito al Programa de Diseño Gráfico de la Universidad Antonio Nariño. Su objetivo principal es promover el diálogo y la reflexión en torno a la interculturalidad, entendida como un proceso enriquecedor de aprendizaje mutuo entre distintas culturas. A través de metodologías como el diseño centrado en las personas, el diseño participativo, el codiseño y la antropología visual, CREINT impulsa proyectos que integran los saberes locales para la creación colectiva.

La temática principal de este semillero es la creación en contextos interculturales, la comprensión de la otredad y los procesos de creación en conjunto con las comunidades y las diferentes etnias nacionales, cuidando sus costumbres, tradiciones y validando siempre las producciones para evitar la apropiación cultural.

Los tres espacios de diálogo y reflexión son: un proyecto interdisciplinar con un internado educativo de la comunidad indígena Wiwa en el departamento de La Guajira, el entorno museal de la ciudad como espacio de representación decolonial y la salsa bogotana con el estudio de caso de la orquesta La 33.

Lucía A. Morales, Diseñadora de Comunicación Visual (PUJ Cali, 2016). Máster de Investigación en Arte y Diseño (UAB, 2018). Egresada y luego docente de la PUJ, en los programas de Diseño de Comunicación Visual y Artes Visuales hasta el 2023 donde participó en proyectos de diseño inclusivo y en proyectos de diseño participativo con comunidades campesinas e indígenas del Valle del Cauca en Colombia. Profesora de la Universidad Antonio Nariño en el programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes, lidera el semillero de investigación «Creación e Interculturalidad» y ha participado en el diseño de material educativo para el Museo Nacional de Colombia.

Andrea Portus, Maestra en Artes Visuales de la Universidad Javeriana y MSc en Arts Management de NEOMA

Business School. Con cinco años de experiencia en las industrias del arte, la cultura y la música, ha trabajado con infancia, adolescencia y población vulnerable, combinando la gestión artística con el impacto social. Actualmente, es docente del programa de Diseño Gráfico en la Universidad Antonio Nariño, donde ha enseñado durante tres años y ha liderado espacios académicos en fotografía, pensamiento creativo y diseño editorial, además del semillero «Creación e Interculturalidad».

Carolina Panzone

carolina.panzone@gmail.com

ARGENTINA

Título: Diseño y acciones. La fase de uso y sus consecuencias

Institución: CIPADI (UNMdP), Becaria del Centro de Investigaciones Científicas de la Pcia de Buenos Aires

El diseño puede generar cambios en las formas de relacionarnos con otras personas y con el medioambiente. En el mundo actual, donde nos encontramos con la necesidad de cuidar los recursos naturales, la manera en la cual se llevan a cabo nuestras acciones sobre el medioambiente importa mucho. Un artefacto puede mostrar si está consumiendo energía, para que el usuario lo apague si no está en uso. Por otro lado, si el diseño es engañoso o si carece de una prestación relacionada al cuidado del consumo, la persona puede no saber lo que está ocurriendo, y, probablemente haya un desperdicio. El uso de aparatos puede incentivar o desincentivar a tomar diferentes caminos en el consumo de recursos... Entonces surge una pregunta ¿Podemos proyectar para que las personas tomen conciencia del uso de recursos naturales? ¿Qué estrategias existen para proyectar soluciones a esta problemática?

Paulina Elizabeth Sánchez Sánchez

Javier Sebastián Salazar Proaño

pe.sanchez@uta.edu.ec

ECUADOR

Título: Diseño de bisutería Modular para Jóvenes con TDAH: Un Estudio cuasiexperimental

Institución: Universidad Técnica de Ambato

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) afecta significativamente la concentración y el control de impulsos en jóvenes, generando desafíos en entornos educativos y sociales. Este estudio aborda la problemática mediante el diseño de bisutería modular,

un enfoque innovador que combina diseño industrial y psicología, para mejorar la concentración y la auto-expresión. Basado en antecedentes que destacan la efectividad de productos personalizados en el manejo de TDAH, el estudio busca responder cómo influye esta bisutería en estos aspectos. El objetivo principal es diseñar, desarrollar y evaluar el impacto de una línea de bisutería modular específicamente orientada a jóvenes con TDAH. La metodología empleada es de diseño cuasi-experimental con enfoque mixto, seleccionando participantes mediante muestreo por conveniencia. El proceso incluyó la creación de prototipos de bisutería modular, pruebas con jóvenes diagnosticados y la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos a través de encuestas, entrevistas y observaciones. Los resultados preliminares según los expertos indican mejoras significativas en la concentración durante tareas específicas y una mayor autoexpresión, destacándose el sentido de identidad y pertenencia generado por la personalización y manipulación de las piezas. Las conclusiones confirman que la bisutería modular es una herramienta prometedora para abordar los desafíos asociados al TDAH, recomendando investigaciones adicionales para evaluar su implementación a mayor escala y en diferentes contextos. Este enfoque interdisciplinario demuestra el potencial del diseño como herramienta terapéutica innovadora.

Jaime Andrés Vallejo Bejarano, María del Pilar Salamanca Azula, Daniel Alberto Arias Bareño y Erick Nicolás González Rojas

jvallejo40@uan.edu.co

COLOMBIA

Título: Aprendizaje Interdisciplinario en el Desarrollo de Aplicaciones para la Gestión de Desastres: El Caso de REDSCATE

Subtítulo: Propuestas y avances en la integración de diseño gráfico e ingeniería para soluciones tecnológicas en emergencias

Institución: Universidad Antonio Nariño, Facultades de Artes e Ingeniería de Sistemas, Bogotá, Colombia

El proyecto REDSCATE se desarrolla como una colaboración interdisciplinaria entre las facultades de Artes e Ingeniería de Sistemas de la Universidad Antonio Nariño, con el propósito de diseñar una solución tecnológica para la gestión de incendios forestales en Colombia. Este trabajo presenta las propuestas y avances en el diseño y desarrollo de una aplicación móvil que integra experiencia de usuario (UX) y tecnología de redes ad-

hoc, permitiendo la comunicación entre sobrevivientes y rescatistas en áreas sin acceso a internet. A lo largo del proyecto se han implementado procesos como la creación de un sistema de diseño centrado en la accesibilidad y el bajo costo cognitivo, así como el desarrollo de herramientas visuales intuitivas que optimizan la interacción en situaciones de emergencia. Estas acciones se enmarcan en un enfoque de trabajo colaborativo que fomenta el aprendizaje interdisciplinario entre diseño gráfico e ingeniería, permitiendo la construcción de soluciones prácticas y aplicables para problemas reales.

COMISIÓN: TECNOLOGÍA, MATERIALES Y SUSTENTABILIDAD

24 de Febrero, 11:30 (Arg) - Sala 2 -

Diego Fernando Barajas Sepúlveda

Germán Darío Marín Tabares

dbarajas@autonoma.edu.co

gmarin@autonoma.edu.co

COLOMBIA

Título: Diseño de un método experimental para el análisis y desarrollo de empaques agroindustriales, a partir de residuos biodegradables de procesos agrícolas

Institución: Universidad Autónoma de Manizales

Este proyecto buscó construir un método experimental para el análisis y desarrollo de empaques agroindustriales, teniendo como punto de partida los residuos biodegradables de procesos agrícolas de la región Caldense; posibilitando la inclusión del diseño industrial en nuevos ámbitos investigativos que generen apropiación del conocimiento. Dicha inclusión buscará desarrollos tecnológicos que potencialicen a la región, beneficiando el vínculo Universidad-Empresa, posibilitando el desarrollo de modelos productivos desde el enfoque de la investigación. La estructura metodológica está fundamentada bajo un conjunto de metodologías propias de diseño, en las cuales se llega a definir la siguiente estructura: Generación de aspectos proyectuales, Revisión teórica y documental, Extracción de aspectos clave, Conformación del método, Implementación, pruebas y controles y finalmente, la verificación. Resultados: Desarrollo del método propiamente dicho con el fin de obtener empaques biodegradables a partir de residuos agrícolas. Conclusiones: Se confirma la viabilidad técnica de utilizar residuos biodegradables de procesos agrícolas para desarrollar empaques sostenibles. La caracterización y análisis de propiedades físicas y químicas de los residuos demuestran su idoneidad para la obtención de

diferentes empaques, sin embargo, se tendrían que considerar los productos a empacar. Se reconoce la importancia de la optimización continua en el desarrollo de empaques sostenibles. Ajustar las formulaciones y procesos según los resultados de las pruebas es esencial para mejorar la eficiencia y la calidad del producto final.

Diego Fernando Barajas Sepúlveda, Nacido en Bucaramanga, Colombia. Escritor de artículos publicados en el tema de biomateriales. Formación profesional en Diseño Industrial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Especialización en Gerencia de Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y una Maestría en Diseño y Gestión de Procesos de la Universidad de la Sabana. Docente e Investigador Universitario con más de 20 años de experiencia, entre los cuales 12 de ellos como docente y actual Coordinador del programa de Diseño Industrial de la Facultad de Diseño y Artes de la Universidad Autónoma de Manizales. Ha trabajado en las áreas de Factores Humanos (Ergonomía y Antropometría), Producción Industrial (Desde la perspectiva sostenible y con fundamento en Lean Manufacturing) e Innovación (Gestión de la innovación).

Germán Darío Marín Tabares, Diseñador industrial (UAM 2008) Administrador de empresas (FUNLAM 2010). Es Especialista en Mercadeo y ventas (UAM 2012) Magíster en Educación (UCM 2014). Profesor de la Universidad Autónoma de Manizales en las áreas de Analogías, Semiótica, Métodos de diseño e investigación formativa. Coordina el grupo diseño y complejidad de la UAM y genera procesos de acompañamiento con comunidad en el desarrollo de perfilamiento de ideas de negocio y gestión de pequeñas empresas.

Diego Barajas

dbarajas@autonoma.edu.co / gmarin@autonoma.edu.co
COLOMBIA

Título: Diseño de un método experimental para el análisis y desarrollo de empaques agroindustriales, a partir de residuos biodegradables de procesos agrícolas

Institución: Universidad Autónoma de Manizales

Este proyecto buscó construir un método experimental para el análisis y desarrollo de empaques agroindustriales, teniendo como punto de partida los residuos biodegradables de procesos agrícolas de la región Caldense; posibilitando la inclusión del diseño industrial en nuevos ámbitos investigativos que generen apropiación del conocimiento. Dicha inclusión buscará desarrollos tecno-

lógicos que potencialicen a la región, beneficiando el vínculo Universidad-Empresa, posibilitando el desarrollo de modelos productivos desde el enfoque de la investigación. La estructura metodológica está fundamentada bajo un conjunto de metodologías propias de diseño, en las cuales se llega a definir la siguiente estructura: Generación de aspectos proyectuales, Revisión teórica y documental, Extracción de aspectos clave, Conformación del método, Implementación, pruebas y controles y finalmente, la verificación. Resultados: Desarrollo del método propiamente dicho con el fin de obtener empaques biodegradables a partir de residuos agrícolas. Conclusiones: Se confirma la viabilidad técnica de utilizar residuos biodegradables de procesos agrícolas para desarrollar empaques sostenibles. La caracterización y análisis de propiedades físicas y químicas de los residuos demuestran su idoneidad para la obtención de diferentes empaques, sin embargo, se tendrían que considerar los productos a empacar. Se reconoce la importancia de la optimización continua en el desarrollo de empaques sostenibles. Ajustar las formulaciones y procesos según los resultados de las pruebas es esencial para mejorar la eficiencia y la calidad del producto final.

Diego Fernando Barajas Sepúlveda, Nacido en Bucaramanga, Colombia. Escritor de artículos publicados en el tema de biomateriales. Formación profesional en Diseño Industrial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Especialización en Gerencia de Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y una Maestría en Diseño y Gestión de Procesos de la Universidad de la Sabana. Docente e Investigador Universitario con más de 20 años de experiencia, entre los cuales 12 de ellos como docente y actual Coordinador del programa de Diseño Industrial de la Facultad de Diseño y Artes de la Universidad Autónoma de Manizales. Ha trabajado en las áreas de Factores Humanos (Ergonomía y Antropometría), Producción Industrial (Desde la perspectiva sostenible y con fundamento en Lean Manufacturing) e Innovación (Gestión de la innovación).

Germán Darío Marín Tabares, Diseñador industrial (UAM 2008) Administrador de empresas (FUNLAM 2010). Es Especialista en Mercadeo y ventas (UAM 2012) Magíster en Educación (UCM 2014). Profesor de la Universidad Autónoma de Manizales en las áreas de Analogías, Semiótica, Métodos de diseño e investigación formativa. Coordina el grupo diseño y complejidad de la UAM y genera procesos de acompañamiento con comunidad en el desarrollo de perfilamiento de ideas de negocio y gestión de pequeñas empresas.

Danilo Calvache Cabreradanilocalvache@udenar.edu.co

COLOMBIA

Título: Banca Kallpa: resultado plástico sensorial desde la perspectiva de Investigación Creación

Institución: Grupo de Investigación Creación CORD Universidad de Nariño Colombia

En la ciudad de San Juan de Pasto, sur de Colombia, no existe un programa de reciclaje que permita aprovechar la gran cantidad de residuos plásticos desechados por sus habitantes. Aunque existen cooperativas de recicladores, estos recolectan los residuos aprovechables para enviarlos a otras ciudades para su transformación mediante reciclaje. En la ciudad solo existe una empresa que recicla materiales plásticos transformándolos principalmente en postes para cerramientos rurales. Este proyecto se sitúa dentro de la Universidad de Nariño, donde se desea aprovechar los residuos plásticos producidos por una comunidad de más de 10.000 personas, de manera que sean intercambiados por postes de madera plástica.

La banca Kallpa surgió a partir del proyecto Facartes Mob, cuyo propósito fue desarrollar una solución para el aprovechamiento de zonas comunes en la Universidad de Nariño mediante una alternativa de mobiliario. Surge entonces la posibilidad de integrar al concepto de la banca con el uso de un material sostenible y de costo razonable, como son los postes de madera plástica. Kallpa es pensada desde el concepto de economía circular, aprovechando condiciones básicas de reciclaje en una ciudad como Pasto donde no existe tecnología avanzada para aprovechar el plástico desechado por sus habitantes.

D.I. Danilo Calvache Cabrera Ph.D., Profesor Titular Programa de Diseño Industrial Universidad de Nariño. Director grupo de Investigación Creación CORD contexto/objeto/realidad/diseño. Doctor en Diseño, Universidad de Palermo, Buenos Aires. Master in Design, Domus Academy, Milán. Especialista en Pedagogía de la Creatividad, Universidad de Nariño, Pasto. Diseñador Industrial, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. Profesor invitado Licenciatura en Diseño Industrial Tecnológico de Monterrey, Campus Toluca. Actualmente se encuentra desarrollando una estancia posdoctoral en la Facultad de Creación de la Universidad del Rosario, Bogotá.

Paola Gonzales Renjelpaola.gonzales.consultor@unifranz.edu.bo

BOLIVIA

Título: Diseño Gráfico, Artesanía y Sostenibilidad. Empaques Reciclables en La Paz

Institución: Carrera de Diseño Gráfico y Producción Cross media, Universidad Privada Franz Tamayo, La Paz, Bolivia

La Paz enfrenta el reto de integrar la sostenibilidad en la producción de sus productos artesanales, promoviendo el uso de materiales reciclables y empaques ecológicos. Los artesanos han comenzado a adaptar sus producciones, especialmente en el diseño de empaques, que representan el 80% del impacto ambiental. El diseño ecológico busca reducir, reutilizar y reciclar sin comprometer la funcionalidad ni la estética. Sin embargo, enfrentan desafíos como la falta de recursos para contratar diseñadores gráficos y los altos costos de producción. A pesar de ello, muchos usan papel reciclado, destacando la autenticidad de sus productos. Esta tendencia no solo favorece al medio ambiente, sino que también mejora la percepción de los productos en el mercado global.

Paola Gonzales Renjel, Daisy Paola Gonzales Renjel, Diseñadora Gráfica (Universidad Católica Boliviana San Pablo, 2011). Especialización en Cool Hunting y Creatividad, Marketing y ventas. Maestría en Dirección en Comunicación Corporativa (Universidad de Barcelona, 2013). Actualmente, profesora tiempo completo de la Universidad Franz Tamayo (Unifranz) en el Área de Diseño Gráfico y Producción Crossmedia.

Liliana Gutiérrez Ruidíazdi_lilianagutierrez@unibac.edu.co

COLOMBIA

Título: De la naturaleza a la innovación: desarrollo de materiales compuestos para un mundo más sostenible - Temporada 2 (Energías Renovables)

Institución: Universitaria Bellas Artes y Ciencias de Bolívar, Colombia

De la Naturaleza a la Innovación: Desarrollo de Materiales Compuestos para un Mundo Más Sostenible es un proyecto de investigación del semillero DICI LAB – Laboratorio de Diseño y Ciencia para la Sostenibilidad (pertenece al núcleo Innovación Eco-social) del programa de Diseño Industrial de la Institución Universitaria Bellas Artes y Ciencias de Bolívar (Cartagena- Colombia), el cual

busca transformar la manera en que concebimos y utilizamos materiales en la industria. A través de la exploración y combinación de fibras y aglutinantes naturales, nuestro objetivo es desarrollar alternativas sostenibles a los materiales convencionales, abordando así la crisis ambiental y promoviendo un futuro donde la innovación y la naturaleza coexisten armoniosamente. Este proyecto no solo se centra en la creación de materiales compuestos, sino que también tiene como meta impactar positivamente en la sociedad, mejorando necesidades que presentan en su cotidianidad, fomentando la conciencia ambiental y contribuyendo a un mundo más equitativo y sostenible, gracias al diseño de productos con los materiales compuestos creados. Este proyecto se trabaja en conjunto con los estudiantes de Diseño Industrial, pertenecientes al semillero y a la asignatura de Diseño Sostenible y en esta segunda temporada el énfasis fue desarrollar productos relacionados con energías renovables a base de nuevos materiales compuestos naturales, con el fin de mostrar nuevas alternativas sostenibles y de baja complejidad para el uso y aprovechamiento de las energías renovables. Dentro de esta temporada los estudiantes identificaron necesidades en diferentes zonas de la ciudad de Cartagena - Colombia relacionadas al acceso de energía y a partir de allí propusieron mini proyectos sobre energía solar térmica, eólica y fotovoltaica. Es importante recalcar que dentro de este proyecto se tiene en cuenta la relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas.

Liliana Gutiérrez Ruidíaz, Graduada en Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano (2009). Posee maestría en Diseño y Sociedad, de la Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro, Brasil (2014). Tiene 9 años de experiencia docente y 3 años de experiencia en coordinación y liderazgo del área de investigación del programa de Diseño Industrial.

Posee experiencia en el desarrollo de proyectos de investigación y coordinación en logística de eventos académicos. Sus áreas de actuación son en relación al Diseño Sostenible y Diseño Social y en la actualidad coordina un semillero de investigación enfocado en la creación de materiales compuestos naturales. Ha trabajado en proyectos relacionados con agricultura urbana, energía solar y agua lluvia. Su visión se enfoca en 3 aspectos: orientado a la docencia, investigación y trabajar para proyectos sociales ambientales.

Sara Lauría, Nicolás Cuesta, Sebastián Puig, María Liliana Serra y Ignacio Schneider

saralauria63@gmail.com / slauria@fadu.unl.edu.ar

COLOMBIA

Título: Vivienda Sostenible para Hogares 2030

Subtítulo: Optimización de las condiciones de sostenibilidad de un prototipo de vivienda social para la región centro norte de la Provincia de Santa Fe

Institución: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, UNL - Universidad Nacional del Litoral

En el marco de las políticas de investigación y fortalecimiento territorial de la Universidad Nacional del Litoral, este proyecto busca establecer las bases para la certificación técnica y etiquetado de eficiencia energética de un prototipo de vivienda social construido con elementos prefabricados de PET reciclado. Se basa en el programa "Hogares 2030" de la Municipalidad de San Justo, Santa Fe, que promueve el acceso a un hábitat sostenible mediante la economía circular, fomenta la participación ciudadana y el empleo verde, transformando residuos sólidos urbanos en materia prima para la construcción. La metodología adoptada combina innovación tecnológica, producción de conocimientos y diseño colaborativo, integrando aportes de equipos interdisciplinarios de la municipalidad y la universidad. En cuanto a los resultados se realizó un análisis de confortabilidad mediante simulaciones teóricas en tres prototipos utilizados en el área de intervención. Además, se construyó un prototipo con paneles modulados fabricados con ladrillos de PET chipeado, y se instalaron registradores de datos para medir y comparar el rendimiento energético en condiciones reales. Asimismo, el desarrollo de una cientebea aportó estrategias de comunicación para concientizar a la ciudadanía sobre el impacto de la gestión de RSU, sus posibilidades de recupero y reciclado para la elaboración de eco-materiales.

Sara Lauría, Arquitecta (UNL, 1996) y Especialista en Gestión Urbana (UNL, 2001), con experiencia en gestión pública y cooperación universidad-gobiernos locales. Actualmente se desempeña como Secretaria de Fortalecimiento Territorial de la UNL y Directora del Observatorio de Cooperación Ciudad-Universidad. Es profesora adjunta en la cátedra Tesis de Graduación (FADU-UNL), y participa activamente como docente extensionista e investigadora, dirigiendo proyectos en hábitat, vivienda y desarrollo territorial sostenible.

Claudia Natalia Moncayo Guijarro
Verónica Maribel Ochoa Calderón

natumoncayo@gmail.com

claudia.moncayo@ucacue.edu.ec

ECUADOR

Título: El papel de la inteligencia artificial (IA) en el marketing y la publicidad desde la perspectiva del diseño gráfico

Institución: Universidad Católica de Cuenca, Ecuador

La inteligencia artificial en el ámbito del marketing y publicidad tiene gran relevancia hoy en día en el sector del diseño gráfico y multimedia. Comenzó siendo una tendencia hace algunos años ante la que muchos se mostraban escépticos y la veían como una seria amenaza, sin embargo, con el paso del tiempo se ha visto que esta tecnología aplicada a la generación de contenido útiles para el marketing y publicidad, ha permitido optimizar el trabajo de diseño.

Existen diversidad de herramientas de IA que automatizan los procesos que ejecuta un diseñador, lo cual les permitiría enfocarse en aspectos más creativos y estratégicos del diseño, evitando que consuman su tiempo en actividades repetitivas. Los algoritmos que usa la IA permiten analizar grandes cantidades de información con respecto a tendencias y patrones de comportamiento del mercado objetivo, pudiendo el diseñador usarla para crear contenido más atractivo.

Dentro de las nuevas tecnologías que dominan el mercado y marcan nuestra sociedad moderna actual, la inteligencia artificial es una de las más sorprendentes y eficientes, tiene, además, aplicación en casi cualquier campo o área, el diseño gráfico no es la excepción, por este motivo es indispensable que los profesionales del área usen las herramientas de IA de forma adecuada y crítica, como mecanismo para estimular la creatividad y optimización de procesos, de manera que sus trabajos mantengan su esencia y personalidad.

Claudia Natalia Moncayo Guijarro, Diseñadora de profesión y Magíster en Diseño y Dirección de Arte (Cuenca - Ecuador), Magíster en Marketing con mención en Gestión Digital (Guayaquil - Ecuador), Magíster en Comunicación Corporativa (España) y doctoranda en Diseño (Argentina). Ha laborado en ámbitos del diseño, comunicación y publicidad, Docente desde 2020 hasta la actualidad y Directora de Carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Católica de Cuenca. Ha tenido participaciones como expositora en el "Simposio de Diseño e Investigación" (Universidad del Azuay - 2023), "Simposio Proyectos de Graduación 2018" Universidad del

Azuay – 2018)". Co - autora de capítulo del libro «Red de Maestrías,» por la Universidad del Azuay (2024). Autora del proyecto patentado "Diseño de indumentaria para Robot Social CeCi".

Verónica Maribel Ochoa Calderón, profesional con amplia experiencia en la docencia, coordinación académica e investigación. Obtuvo un título de Máster en Ciencia y Tecnología de la Sostenibilidad por la Universidad Politécnica de Cataluña e Ingeniera de Empresas por la Universidad de Cuenca. Actualmente, se desempeña como docente y coordinadora del Centro de Investigación de la Unidad de Formación Técnica y Tecnológica Superior en la Universidad Católica de Cuenca. Lideró proyectos educativos en el Instituto Superior Universitario Tecnológico del Azuay y otras instituciones. Su enfoque profesional combina la gestión educativa con el fortalecimiento de la calidad en la formación técnica y tecnológica.

Karina Isabela Revelo Guerrero

reveloguerreroarina12@gmail.com

COLOMBIA

Título: Propuesta de diseño de recolección, separación y reutilización de plástico provenientes de la contaminación en el mar de Tumaco

Institución: Universidad de Nariño

El proyecto de investigación- creación está enfocado en las zonas palafíticas de la ciudad de Tumaco ya que es aquí donde se da el mayor porcentaje de contaminación de basura en el mar es por eso que se pretende crear un sistema que ayude a mitigar la contaminación en estas zonas.

En este contexto, la oportunidad identificada radica en concientizar a la comunidad y explorar el entorno de las viviendas aledañas al mar. La implementación estratégica de un sistema recolector de basura y un buen manejo de esta respaldada por el diseño industrial busca abordar la falta de empatía por parte de la comunidad ubicada en estas zonas palafíticas, mejorar el sistema de recolección, generar una buena separación de estas basuras y en última instancia, aprovechar los desechos plásticos que se generan en esta zona costera y convertirlos en materiales alternativos o ecológicos.

Igor César Rosa Silva

igorcesar.rosasilva@gmail.com

icesardesign@gmail.com

BRASIL

Título: Piaçava y Mamona: explorando el diseño sensorial en materiales sostenibles

Institución: Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Escola Superior de Desenho Industrial I Programa de Pós-Graduação em Design – PPDES DI

O trabalho «Piaçava e Mamona: Investigando o Design Sensorial em Materiais Sustentáveis» é um fragmento do estudo de doutorado em andamento na Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, no Programa de Pós-Graduação em Design - PPGDES DI. Seu propósito é investigar as possibilidades do ecocompósito produzido com a fibra de piaçava e a resina de mamona, focando em suas características táteis e visuais. A pesquisa busca compreender como esses novos materiais podem ser integrados ao design sustentável, oferecendo experiências sensoriais significativas para o designer. A pesquisa, além de analisar as propriedades físicas e a adequação estética dos ecocompósitos, explora o potencial sugestivo do material em possíveis contextos de uso. Ao destacar a importância da sustentabilidade e da inovação, propomos uma conexão entre a natureza e o design, enfatizando o papel dos materiais renováveis na criação de produtos que estimulam os sentidos e incentivam a conscientização sobre a problemática ambiental. O propósito deste estudo é incentivar designers e profissionais criativos a buscarem soluções inovadoras que contribuam para a construção de um futuro mais ecológico.

Igor César Rosa Silva, Estudiante de Doctorado en Diseño y Tecnología (PPDES DI/UERJ), maestría en Diseño - (PPGD EBA/UFRJ) y especialización en Ingeniería de Producción - Gestión de Proyectos (DEIN/UERJ). Licenciado en Diseño Industrial (Diseño de Producto y Programación Visual) por la Escuela Superior de Diseño Industrial (ESDI/UERJ), con intercambio en IADE - Universidad Creativa (Portugal), estudiando Diseño para la Sostenibilidad. Recientemente realizó una pasantía doctoral en la Universidad de Aveiro (Portugal) y es miembro de la Red de Investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo (Argentina). Actualmente realiza investigaciones en el grupo PARTES - Paneles Reconstituidos y Tecnologías Sostenibles, en la línea de investigación: Aplicación de Fibras Vegetales en Materiales Composite / UTFPR.

COMISIÓN: CREATIVIDAD, IMAGEN Y ARTE
24 de Febrero, 14:00 (Arg) - Sala 1 -

Diana Carolina Abril Lucero, Fanny Gabriela Fray López, Cristian Tasiguano Pozo, María Augusta Viteri León y Nicole Alexandra Londoño Gutiérrez
cabril@tesa.edu.ec / investigacion@tesa.edu.ec
ECUADOR

Título: Moda Sostenible y Streetwear Experimental: Innovación Creativa para el Público Femenino Joven en Ecuador

Institución: Instituto Superior Tecnológico San Antonio, TESA

Este proyecto desarrolla una colección experimental y extravagante de prendas de moda femenina sostenible, dirigida a mujeres de 15 a 25 años. La propuesta combina materiales no convencionales y técnicas innovadoras para lograr una estética Streetwear que equilibra creatividad, sustentabilidad y originalidad. A través de una encuesta, se analizaron las preferencias del público objetivo en cuanto a diseño, tipo de prendas y estilos, permitiendo la creación de piezas alineadas con sus gustos y necesidades. El proyecto aborda los desafíos de confección y producción, destacando la posibilidad de crear prendas de alta calidad y valor estético distintivo dentro de la industria de la moda en Ecuador. Los resultados demuestran que es viable desarrollar propuestas sostenibles y experimentales con gran potencial en el mercado, posicionando la moda ecuatoriana como un referente de innovación y creatividad.

Esta colección busca inspirar a diseñadores, marcas, estudiantes y consumidores alineados a este estilo, promoviendo un enfoque más original, sostenible y audaz en el diseño de modas. Con ello, se impulsa el desarrollo de una moda que sea tanto socialmente responsable como visualmente impactante.

Carolina Abril, Magister en Gestión del Diseño (UP, 2017). Ingeniera en Procesos y Diseño de Modas (UTA, 2012). Se especializó en Marketing Digital y Universo del Lujo (UEDE, 2024/2025). Actualmente es Directora de la Carrera Diseño y Gestión de Modas en el Instituto Superior Tecnológico San Antonio (Quito). Fundadora y Directora Creativa de la marca de indumentaria atemporal ABRIL. Es parte de proyectos de Gestión Cultural a través de Diseño Participativo con artesanos ecuatorianos. Hace asesorías de imagen independiente y realiza prácticas en baile y arte Flamenco.

Gabriela Fray. Diseñadora de Modas (UTE, 2016). Asesoría de Imagen (Liderazgo y Capacitación, 2022). Actualmente cursando la Maestría en Marketing de Moda (UNIR, 2024), Diplomado en Dirección Estratégica de Proyectos (EUDE, 2025). Docente del Instituto Superior Tecnológico San Antonio en la carrera de Diseño y Gestión de Modas. Artículo y Ponencia Moda Sostenible: Implementación del Patronaje Zero Waste como Método Central en el Proceso de Diseño (E-TECH, 2024). Ponencia técnica de Moulage (Tesa, 2023). Diseñador de Moda Independiente (2005), con experiencia en la creación de diseños personalizados, y enseñanza de técnicas de patronaje. Desarrollo y dirección de emprendimiento Sport Protection Implementos Deportivos de Protección.

Daniel Escajadillo

escajadillo044@gmail.com

PERÚ

Título: DANKYD. Una experiencia artística

Desarrollo de colecciones de prendas, calzados y accesorios donde la iconografía peruana se fusiona con movimientos artísticos, sucesos históricos y conceptos vanguardistas. Con la finalidad de lograr una fusión única en una estética imponente para luego manifestarse a través de interpretaciones artísticas como el folklore y el teatro experimental. En el desarrollo de las piezas se tiene en consideración a artesanos del Perú, que con su talento y su técnica ancestral brindan un valor agregado importante. Siendo grandes aliados en cada colección. La experiencia Dankyd brinda una cercanía única y diferente con la cultura, el folklore y tradición del Perú. Pero a su vez brinda piezas vanguardistas con una estética moderna perfecta para llevar en el día a día y destacar.

Daniel Escajadillo. Diseñador de Modas egresado del Centro de Altos Estudios de la Moda (2012), con experiencia en el desarrollo y supervisión de colecciones de ropa, calzado y accesorios desde la investigación de tendencias, desarrollo de bocetos, elaboración de presentación de colección. Desde el 2021 Ha venido trabajando el desarrollo de colecciones junto a artesanos del Perú así mismo desarrollando capacitaciones para consultorías que desarrolla proyectos para el Ministerio de la producción, dichas capacitaciones van dirigidas a empresarios, fabricantes, modelistas, técnicos y diseñadores del rubro textil y del calzado. Creador de la Marca Dankyd, que ofrece experiencias donde la iconografía del Perú prevalece y se fusiona con temas vanguardistas para mostrar una estética diferente.

Sandra Amelia Marti, Martha Flores Ávalos, Homero Mendoza Sánchez y María Penélope Vargas

samarti@correo.xoc.uam.mx

MÉXICO

Título: Intersticios entre ciudad, diseño, cuerpo y arte contemporáneo

Institución: Seminario y Colectivo INSEDIA (Investigación sensible para el Arte y el Diseño), Universidad Autónoma Metropolitana-Unidad Xochimilco

Tenemos el gusto de presentarle el proyecto INSEDIA, perteneciente al Departamento de Síntesis Creativa y el Área Procesos Creativos y de Comunicación en el Arte y el Diseño. Los profesores integrantes de la investigación, nos damos a la tarea de activar y descubrir intersticios pedagógicos, intercambios disciplinares y reflexiones en torno a ciertos acontecimientos que proveen articuladores que potencien la creatividad e incrementen la visión sobre problemáticas del arte y el diseño. Por ello presentamos éste proyecto creativo, inspirado en proveer herramientas y articuladores de visiones, que coadyuven a activar vinculaciones, ideas y conceptos. Es una investigación de corte metodológico-práctico, acompañado de un esquema cualitativo abierto, inspirado en un planteo filosófico denominado e ilustrado por nuestra compañera Martha Flores, quién creó un esquema que incluye los conceptos de: ciudad, cuerpo, diseño y arte contemporáneo, mismos que orbitan en torno a la investigación sensible y los nodos intersticiales entre el arte y el diseño. Desde lo descrito, observamos que en el campo del diseño, la expresión es un aspecto esencial, pero que se estudia poco, toda vez que se le relaciona mayormente con el campo del arte. No obstante, los autores y promotores de esta iniciativa, debido a nuestras formaciones profesionales, nos hemos desenvuelto con asiduidad en las artes visuales, dancísticas y performativas, en las cuales el elemento cuerpo resulta clave; de ahí nuestro interés en involucrar la expresividad con la observación sensible (experimentación y proyección) a los estudios del diseño tanto en las licenciaturas como en nuestros posgrados. A través del Seminario Abierto de Investigación Sensible en el Arte y el Diseño (INSEDIA) nos hemos propuesto hacer investigación con los recursos epistémicos del diseño y el arte, y demostrar que estos pueden aplicarse tanto a la práctica del diseño como a la enseñanza-aprendizaje de sus diversas disciplinas o bien a la difusión de la cultura, y de lo cual hemos desprendido que tal ejercicio implica hacer vinculación constante entre el decir

y el actuar, el reflexionar y activar las acciones, el estar presentes y hacer conciencia de lo que se ejecuta, sus resultados y repercusiones.

Sandra Amelia Marti. Performancera, profesora-investigadora Mexicana Doctora en Comunicación y Pensamiento Estratégico y Doctorante en Estudios Urbanos (UAM-AZC). Maestría en Artes Visuales (Academia de San Carlos-UNAM). Integrante de Continuo Latido-americano-performance 2023, México; Festival Internacional Virtual El Otro Cervantino, 2024, España. Autora de artículos en revistas y libros. Fue responsable del Programa Editorial, investigadora en el Departamento de Síntesis Creativa, Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco, con el proyecto colaborativo: "Intersticios entre ciudad, diseño, cuerpo y arte contemporáneo".

Valeria Paz Moscoso

vpaz@ucb.edu.bo

BOLIVIA

Título: Diseño y contexto

Subtítulo: Efectos de la Guerra del Pacífico en la estética del pabellón boliviano en la Exposición universal de París de 1889

Institución: Universidad Católica Boliviana, La Paz, Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual

En 1889, Bolivia participó en la Exposición Universal de París con un pabellón que pretendía proyectar al país como atractivo para la inversión, particularmente en el ámbito de la minería. En la documentación consultada se evidencia la búsqueda de una identidad visual en sintonía con Europa occidental. A diferencia de los pabellones de Ecuador y México de estética prehispánica, se recurrió a la evocación de una arquitectura española mozárabe, una imagen familiar de otredad que respondía al gusto orientalista europeo de finales del siglo 18; realzado en el siglo 19 por el renovado interés en Egipto. Se trata, pues, de un proyecto ambicioso y de una gran inversión que contrasta con las posibilidades económicas del país en un evento de gran dimensión, después de la Guerra del Pacífico. Con una ubicación estratégica, cerca de la Torre Eiffel, que Francia presentó como paradigma de avance tecnológico, queda claro que el pabellón buscaba asociarse igualmente con el progreso. En esta propuesta, se analiza la estética del pabellón como un proyecto desde donde se pretende contrarrestar la falta de conexión del país con el mundo y el mercado global, suscitado por la pérdida de acceso al Pacífico después de la Guerra con Chile.

Valeria María Paz Moscoso. Dra. en Historia y Teoría del Arte (Universidad de Essex, 2016), Maestra en Estudios de Arte (Universidad Iberoamericana, México). Si bien me he especializado en la interrelación entre la dimensión visual, contextual y conceptual del arte y la cultura visual moderna y contemporánea de Bolivia, me interesan los proyectos colaborativos de diseño de impacto y de carácter inter y transdisciplinario, con metodologías innovadoras contextualizadas, en los que se tome en cuenta el papel y potencial de las imágenes y la memoria para el empoderamiento y cambio.

Mariángel Recuna

mariangelrecuna@gmail.com

ARGENTINA

Título: MODA Y PERFORMANCE: Cinema Inferno o hacia un Teatro Performático by John Galliano. Aspectos compositivos y características performativas del desfile de modas Artisanal 2022- Maison Margiela

Institución: Universidad Nacional de las Artes

El siguiente escrito propone reflexionar sobre las características performativas de Cinema Inferno de Maison Margiela dirigido por John Galliano, y por qué habría que considerarlo como Teatro Performático. Con las vanguardias de principios de siglo XX los diseñadores se adueñaron de prácticas o motivos de las artes visuales para expresarse a través de vestidos o géneros, haciendo así más evidente la unión entre el arte y la moda. Los "desfiles performáticos" se distancian del estándar de desfile tradicional en pasarela ya que toman del arte contemporáneo estrategias presentes en sus discursos a partir del concepto de hibridación y bajo un carácter autorreferencial. En el teatro subterráneo del Palais de Chaillot se presentó la colección -Artisanal 2022- a través de un desfile performático en el cual se producen todo tipo de contaminaciones y ruptura de géneros, siendo así una invitación a repensar la forma de exposición de una colección. Una pieza dramática de 30 minutos filmada instantáneamente y editada en vivo para una audiencia digital. En cuanto a la relación con el teatro performático; parte de las características del desfile de Galliano es que desarrolla una obra interdisciplinar y totalmente híbrida sin comprometer nunca la atención a la ropa, e incrementa sus posibilidades plásticas, en sus planos visuales, y de movimiento. Esta investigación, pretende a su vez, desarrollar un pensamiento crítico sobre la práctica poniendo de manifiesto aquellas diferencias y similitudes entre los campos del arte y la moda.

Mariángel Recuna. Docente con amplia trayectoria en distintas Instituciones Académicas. Coreógrafa interdisciplinar. Licenciada en Dirección Escénica, Universidad Nacional de las Artes, UNA. Productora Artística de BLOW eventos corporativos, sociales y publicitarios para firmas como REMAX, Provincia Seguros, CBN Delfin Group, 3 Blasones, Brinda Experience wine, entre otros. En proceso de Tesis de Posgrado para ser Magíster en Teatro y Artes Performativas, Universidad Nacional de las Artes, UNA. Investigadora de Moda y Performance, expuso parte de dicha investigación: Performance un arte a la moda: El desfile performático de Alexander McQueen en el XV Congreso de Enseñanza en Diseño, Universidad de Palermo. Su artículo también fue seleccionado por la revista digital Territorio Teatral N°23, Universidad Nacional de las Artes. Miembro adherente, Red de investigadores en Diseño UP. Como directora se destaca su último trabajo audiovisual «Huesos llenos de barro» Obra ganadora a mejor producción y dirección en el Festival Internacional de autor FESTEIA 21- VE-NEZUELA. Se proyectó en Ecuador dentro del Festival internacional MIVA. En Argentina fue ganadora del Concurso de Actividades Performativas, Instituto Nacional del Teatro, además de ser proyectada en entornos virtuales a través de Puentes Culturales (Vivamos Cultura BA). A su vez, entre el año 2015 y 2019 Codirigió junto a la dirección académica 7 espectáculos del Studio de Danza y Acrobacia Flavio Mendoza en el Teatro Broadway. Dirección general Flavio Mendoza.

Jorge Andrés Rodríguez Acevedo
Luisa Fernanda Hernández Gallego
Leidy Tatiana Osorio Valencia

jorgea.rodriguez@pascualbravo.edu.co
luisa.hernandez@pascualbravo.edu.co
leidy.osorio874@pascualbravo.edu.co
 COLOMBIA

Título: Salvaguardar Especies Naturales mediante su Estudio para Crear Artefactos Vestimentarios y Elementos Interactivos desde lo Visual Inspirado en la Fauna Latinoamericana con Aplicaciones Sociales
Subtítulo: Investigación en Diseño Bioinspirado para la Conservación de la Biodiversidad
Institución: Institución Universitaria Pascual Bravo, Medellín, Colombia

Este artículo presenta los resultados del proceso de investigación en la etapa de conceptualización a partir del estudio de la fauna latinoamericana que se encuentra en peligro, de tal manera, se pretende salvaguardar las

especies naturales al sensibilizar a la sociedad sobre la importancia de la biodiversidad implementando la práctica del diseño, la creación y los elementos interactivos para tal fin. A través de la bioinspiración, se han diseñado personajes y artefactos vestimentarios que al utilizar e incluir lo visual transmiten mensajes educativos sobre la protección al medio ambiente. El proyecto aborda el diseño de elementos interactivos visuales, desde diseños bidimensionales, modelos tridimensionales y animaciones, que se utilizan para crear una conexión emocional con el usuario y fomentar el compromiso ambiental. La investigación adopta un enfoque metodológico cualitativo basado en la biomimética para estudiar la forma y función de tres especies de fauna latinoamericana, particularmente los anfibios y los artrópodos. Este enfoque se complementa con un método proyectual que guía el proceso creativo, permitiendo la creación de artefactos innovadores que no solo representan, sino que también educan sobre la conservación. Los resultados incluyen un modelo bidimensional que refleja la integración de estos elementos digitales, desarrollados en los programas académicos de Diseño de Vestuario y Tecnología en Animación Digital de la Institución Universitaria Pascual Bravo, Medellín, Colombia.

Jorge Andrés Rodríguez Acevedo. Docente ocasional a tiempo completo, exhibe una sólida formación académica que abarca el Tecnólogo en Publicidad (Atec, 2006), Diseñador Visual (Fundación Universitaria Bellas Artes, 2012), y Magister en Comunicación Digital (Universidad Pontificia Bolivariana, 2020), con estudios de Doctorado en Diseño en la Universidad de Palermo (Argentina). Experto en modelado 3D, animación digital, ilustración, comunicación gráfica, publicidad, diseño y esculpiendo digital. En los últimos cinco años, desempeñó roles docentes y de coordinación en la Institución Universitaria Pascual Bravo (Colombia), destacando como Coordinador de Programa desde enero de 2019. En la Universidad Católica Luis Amigó, impartió cursos de pregrado en Edición 2D- 3D y Publicidad 3D de febrero de 2018 a noviembre de 2020. Sus aportes a la investigación incluyen la destacada participación en el Congreso Internacional HCI 2020 en Copenhague, presentando "Model for the Optimization of the Rendering Process, the Reduction of Workflow and Carbon Footprint". Asimismo, lideró consultorías científico-tecnológicas y contribuyó al informe técnico sobre experiencias en humanidades y artes audiovisuales en Colombia. Su compromiso con la investigación se manifiesta en el proyecto "Esquema de Producción de Animación y Videojuegos, y su Perspectiva Comercial en el Contexto

Actual de Medellín”, enfocado en el desarrollo de capacidades e innovación en ciencia y tecnología en la ciudad.

Luisa Fernanda Hernández Gallego. Docente Ocasional Tiempo Completo, se destaca por su sólida formación académica, que incluye un Doctorado en Administración, Magister en Mercadeo de la Universidad de Medellín, un título en Diseño de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana y una Técnica Profesional en Diseño de Modas de la Corporación Academia Superior de Artes (Colombia). Su experiencia abarca los campos de Humanidades, Diseño y Mercadeo, evidenciando su competencia y dedicación. En los últimos 5 años, ha ocupado roles clave como Docente Ocasional Tiempo Completo en la Institución Universitaria Pascual Bravo y como Técnico Operativo en Artes Gráficas en el Instituto Tecnológico Metropolitano (Colombia). Su compromiso con la investigación se refleja en publicaciones relevantes, como “Organización indígena y defensa del patrimonio cultural Emberá Katío” y “Diseño para el posacuerdo colombiano”, destacando su contribución a la construcción de paz y justicia social. Además, ha aportado a la literatura académica con trabajos como “El consumo de signos vestimentarios de ostentación y emulación” y “El diseño industrial como herramienta para la preservación del patrimonio cultural indígena”. En el ámbito de la innovación pedagógica, lideró el Taller RAD social en 2017, demostrando su interés en metodologías educativas avanzadas. Su participación en el espacio de ciudadanía MDE15 Expandido subraya su compromiso con prácticas globales y locales. Su perfil destaca por una combinación única de habilidades académicas, experiencia en el campo y un claro compromiso con la investigación y la participación comunitaria.

Leidy Tatiana Osorio Valencia. miembro del equipo de Ambientes Virtuales de la Institución Universitaria Pascual Bravo, un proyecto enfocado en el desarrollo de entornos en realidad virtual y realidad aumentada, con el objetivo de mejorar la experiencia educativa mediante la creación de espacios inmersivos que permitan explorar el campus y otros entornos académicos. Cuenta con una formación académica que incluye un título como Técnico en Patronaje Industrial y Tecnólogo en Diseño para la Industria de la Moda, obtenidos en el SENA, así como Profesional en Diseño de Vestuario de la Institución Universitaria Pascual Bravo, donde está próxima a graduarse. Además, posee una Técnica en Marketing Digital para el Sistema Moda, lo que complementa su enfoque en diseño, tecnología y marketing. En

su rol como investigadora, se especializa en analizar y estructurar los aspectos teóricos y metodológicos que sustentan los proyectos desarrollados en el equipo de Ambientes Virtuales. Su trabajo se enfoca en estudiar la integración de tecnologías como la realidad virtual y aumentada en la educación con el objetivo de contribuir al diseño de herramientas interactivas que optimicen los procesos de aprendizaje y la interacción en entornos virtuales.

Luna Valeria Sanabria Pineda

lvaleriasanabria@unicolmayor.edu.co

COLOMBIA

Título: Exploración del sueño como fuente de innovación: Diseño de estrategia para el pensamiento creativo a partir del contenido onírico

Institución: Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca

A partir de los sueños más simples se han logrado las más grandes invenciones que han cambiado al mundo, las mentes más brillantes han utilizado el contenido onírico como recurso para generar ideas espontáneas que no se vean limitadas por juicios de valor conscientes. Esto representa una valiosa oportunidad para los procesos de diseño y creación, en especial si se ven afectados por bloqueos creativos; no obstante, la exploración de este campo aún sigue siendo limitado, por lo que se suele ignorar y hasta generar un rechazo que limita su explotación total. En ese sentido, la investigación está enfocada desde el diseño al reconocimiento y hábito de los sueños como inspiración para procesos creativos y generar innovación. Dado el contexto previamente mencionado, la presente investigación tiene como objetivo impulsar el uso del contenido onírico como recurso para la ideación espontánea dentro de procesos creativos. Para ello, se emplea la metodología Doble Diamante para ampliar las ideas iniciales y desarrollar diversas estrategias digitales. Esta investigación en curso, registra como avances a la fecha, una revisión de fuentes sobre las cuales se evidencia el fuerte interés por capturar e incubar estas manifestaciones visuales como estrategia novedosa.

Luna Valeria Sanabria Pineda. Actualmente cursando Diseño Digital y Multimedia (UCMC, 2022). Obtuvo el reconocimiento meritório Distinción Stephen William Hawking otorgado por Corporación Tecnológica Industrial Colombiana TEINCO (2023). Realiza ilustración freelancer y desarrollo de personajes con enfoque en

experimentación de técnicas análogo-digitales para la producción de obras empíricas y atractivas.

Valeria Stefanini

valeriestef@yahoo.com

ARGENTINA

Título: La forma de la memoria. Historia y memoria en el arte contemporáneo argentino

Institución: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

En esta investigación se abordará la persistencia de la fotografía antropológica o fisiognómica de principios del siglo XX en el arte contemporáneo en la Argentina.

Para esto vamos a trabajar con las fotos realizadas por el fotógrafo y entomólogo alemán Carlos Bruch a principios de siglo en la zona del Gran Chaco y de la Patagonia en vinculación con las obras de Eduardo Molinari y Marco Bufano, dos fotógrafos contemporáneos argentinos que construyen una obra en relación con el pasado para poder reflexionar sobre el presente con mayor profundidad. Este acercamiento que pone en diálogo a la obra de Bruch, Bufano y Molinari nos permite pensar y re pensar cuestiones tan significativas como son la fotografía y sus usos, y el archivo y su relevancia en el arte contemporáneo.

Valeria Stefanini Zavallo. Licenciada en Historia y teoría del Arte (Universidad de Chile), Licenciada en Artes (Universidad de Buenos Aires). Se especializó en Gestión Cultural (Universidad de Chile) y actualmente se encuentra cursando la Maestría en Sociología de la Cultura y Análisis Cultural (Universidad de San Martín). Es profesora en la Universidad de las Artes, en la UADE, en la Escuela Argentina de Fotografía y en la Asociación de Amigos del Museo Nacional de Bellas Artes. Está especializada e investiga temas en relación al Arte contemporáneo, Fotografía, la representación de la alteridad y los usos del cuerpo en el arte.

Pedro Jesús Villanueva Ramírez

Diemel Hernández Unzueta

pvilla@correo.xoc.uam.mx

MÉXICO

Título: Polimorfismo digital en la enseñanza del diseño: Integrando creatividad y tecnología en la UAM Xochimilco

Institución: UAM - Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco

El polimorfismo digital en el diseño, entendido como la capacidad de crear diversas formas y configuraciones geométricas complejas mediante tecnologías digitales, constituye una herramienta clave para estimular la creatividad en el diseño arquitectónico e industrial. Dentro del marco del sistema modular de la UAM Xochimilco, esta capacidad se integra como una plataforma innovadora que impulsa la enseñanza y el aprendizaje activos y experimentales, abordando aspectos funcionales, formales, espaciales y estéticos que potencian el desarrollo creativo de los estudiantes.

Herramientas digitales como MathMod y lenguajes de programación como Grasshopper y Python permiten implementar ecuaciones paramétricas para generar superficies de doble curvatura, favoreciendo la exploración de configuraciones geométricas polimórficas. Además, la inteligencia artificial mejora el diseño generativo, ajustando las superficies a parámetros como función, espacio y estética, logrando soluciones innovadoras y eficientes. Ejemplos destacados en esta categoría incluyen Architectures, Finch3d, Veras y el proyecto Dreamcatcher de Autodesk. Asimismo, los chatbots como ChatGPT, mediante su plugin de Python, pueden asistir en la generación de códigos personalizados.

Esta propuesta no solo amplía las posibilidades creativas, sino que también fomenta un enfoque holístico y experimental en el diseño arquitectónico y de productos, logrando una integración armoniosa entre funcionalidad y estética.

Diemel Hernández Unzueta. D.I. (CDMX, 1980), es Licenciado en Diseño Industrial por la Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco. Técnico Académico de Tiempo Completo en el área de Modelos Físicos y Digitales, especializado en tecnologías de materialización mediante maquinaria CNC y simulación por elementos finitos. Su investigación se centra en la tecnología en procesos educativos. Ha participado en proyectos de innovación docente y coordina talleres de diseño en diversos módulos. Colabora en equipos interdisciplinarios aplicando metodologías recursivas de diseño y ha publicado artículos en revistas académicas de la UAM Xochimilco, como Espacio Diseño y, En Síntesis.

Pedro Jesús Villanueva Ramírez. Ingeniero civil (ESIA-IPN, 1984) con especialización en CAD (Fundación Arturo Rosenblueth, 1991). Tiene estudios de maestría en arquitectura (UNAM, 2005). Profesor investigador, titular C en la UAM-Xochimilco. Jefe del Depto. de Tecnología y Producción (2007-2011). Es investigador en tecnología educativa, CAD arquitectónico, simulación

digital estructural y arquitectura bioclimática. Autor y coautor de artículos y capítulos de libro. Ha participado en conferencias nacionales e internacionales. Imparte tecnología y taller de diseño en la Licenciatura de Arquitectura. Obtuvo el premio a la docencia por parte de la UAM-X en 2019. Responsable del LAVSIMAD.

COMISIÓN: COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN Y EPISTEMOLOGÍA

24 de Febrero, 14:00 (Arg) - Sala 2 -

Eugenia Alvarez y Ricardo Baeza Correa

eugenia.alvarez@userena.cl / lbaeza@userena.cl

CHILE

Título: “De la propuesta de valor, al valor en sí mismo”. Estudio de casos comparados proyectos de título en Diseño Universidad de la Serena, Chile

Institución: Departamento de Artes y Letras, Universidad de La Serena

La siguiente propuesta exhibe una investigación realizada en la escuela de Diseño de la Universidad de La Serena (ULS), Chile, a los estudiantes de título que han llevado a cabo un proyecto de diseño con la metodología proyectual ULS. En complemento al modelo económico, junto a la metodología CANVAS en un lienzo de modelo de negocios, específicamente con foco en la propuesta de valor y el diseño de objetivos proyectuales.

La escuela de diseño de la Universidad de La Serena ha diseñado una metodología proyectual que surge del cruce de los métodos planteados por Alexander, Archer, Asimov, Gugelot y Munari, quienes coinciden en 5 etapas: antecedentes, síntesis, creatividad, desarrollo formal y solución. “Cada una de estas etapas recoge en ocasiones más de una etapa de los autores mencionados.” La Universidad de La Serena los reagrupa en tres: antecedentes, propuesta conceptual y propuesta formal (tangible o intangible). La propuesta conceptual consta de definición del problema, planteamiento de objetivos y conceptos generadores de propuestas.

El estudio se centra en la definición de los objetivos del o los proyectos, en consideración de que es común confundirlos con requerimientos, pues a través de ellos ya se está dando forma al producto, condicionando la innovación. Los objetivos del proyecto bien planteados permiten dar el paso desde una propuesta de valor a entender el diseño como valor en sí mismo. Esta visión impulsó a que los estudiantes definieran los objetivos de proyecto en complemento con una robusta estructura de la propuesta de valor, mediante la colaboración y di-

seño de modelo de negocios Canvas. Estos contenidos se aplican desde el taller inicial en primer año de estudios y en la asignatura de gestión del diseño en octavo semestre. Finalmente, este trabajo abre un gran espacio para la discusión de la propuesta conceptual en el proyecto de diseño, el cual deberá ser viable económicamente, en un mercado determinado desde el desarrollo del modelo de negocios, con foco en la propuesta de valor visualizada en el costo beneficio.

Laura Natali Arévalo Lara

laura_arevalo@cun.edu.co

COLOMBIA

Título: Aprendizaje, emociones y memoria en la enseñanza del Diseño de Moda

Institución: Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

El diseño de modas, como campo multidisciplinar, abarca diversas esferas del conocimiento, entre las que se incluye el ámbito técnico y productivo, integrado dentro del enfoque curricular. En este contexto, se busca que el estudiante adquiera competencias fundamentales para desempeñarse eficazmente en el entorno profesional, dominando las destrezas inherentes al quehacer productivo. Sin embargo, el aprendizaje trasciende el mero “aprender a hacer”; es un proceso intrincado que requiere la integración de capacidades cognitivas, emociones y memoria, factores esenciales para la asimilación y apropiación del saber. En virtud de ello, en este espacio se exponen algunas dinámicas implementadas en el aula como estrategias didácticas que, además de potenciar el conocimiento técnico, incorporan perspectivas neuropsicológicas determinantes en el proceso.

Mauro Bianchi, Lucía Ron, Álvaro Angulo López, Rayan Armani, Melina Chiesa, Emiliano D'Andrea, Antonio Pérez Quiroga y Martín Vicens

mbianchi@unc.edu.ar / lucia.ron@unc.edu.ar

ARGENTINA

Título: Metodologías ágiles afines al diseño colaborativo y centrado en la persona: Mapeo conceptual e instrumental en torno al modelo de proceso de diseño de la cátedra diseño industrial IB FAUD - UNC

Institución: Universidad Nacional de Córdoba - UNC, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - FAUD. Centro de Investigación en Diseño Industrial - CIDIC. Este proyecto se radica en el Centro de Investigación en Diseño Industrial (CIDIC) de la Facultad de Arquitectura,

Urbanismo y Diseño (FAUD) de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC), y los integrantes de su equipo de trabajo comparten roles docentes en la carrera Diseño Industrial y la cátedra Diseño Industrial IB (DI IB).

El proyecto pretende formalizar un marco teórico, un glosario y definir criterios de selección de conceptos e instrumentos afines a las metodologías ágiles que, al mismo tiempo, resulten coherentes al Diseño Centrado en la Persona y con lógicas de Diseño Colaborativo. Como resultado se propone actualizar el modelo de proceso de diseño de la cátedra DI IB y, en torno al mismo, mapear los conceptos e instrumentos emergentes.

Mauro Bianchi. Diseñador Industrial (UNC, 2007) y magister en Diseño de Procesos Innovativos (UCC, 2019). Actualmente es profesor titular y director de un equipo de investigación en la carrera Diseño industrial en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la UNC. En la Escuela de Posgrado FAUD - UNC es docente de la carrera de Diseño de Muebles (DIMU) e integrante del comité académico de la Carrera de Especialización en la Enseñanza de la Arquitectura y el Diseño (CESEAD).

Lucía Ron. Diseñadora Industrial, UNC. Profesora Asistente en la carrera de Diseño Industrial en la FAUD-UNC, formando parte de la Cátedra Diseño Industrial 1B y de la asignatura Estrategias de Aprendizaje en el ciclo de nivelación. Actualmente se desempeña como codirectora de un proyecto de investigación en la FAUD. Desde 2015 ejerce la profesión de manera independiente, participando en diversos proyectos interdisciplinarios en colaboración con otros profesionales y empresas del ámbito local y regional.

Alison Julie Calderón Amaya

Alisoncalderon00@gmail.com

Alisson_calderon@cun.edu.co

COLOMBIA

Título: Plataformas LMS y el rendimiento académico en universitarios Relación entre las plataformas LMS y el rendimiento académico de los estudiantes de diseño de moda de la Corporación Unificada de educación superior CUN en Bogotá

Institución: Corporación Unificada de educación superior CUN

Las instituciones educativas se enfrentan a un desafío que consisten en adaptar sus métodos de enseñanza a través de la tecnología a las nuevas dinámicas de aprendizaje, que traen consigo las generaciones actuales,

que no es solo mostrarlo desde un aspecto innovador, sino desde los hechos y el proceso como lo exponen los autores del artículo de investigación llamado, Hacia una visión contemporánea de la Tecnología Educativa, donde argumentan que la fascinación moderna por la tecnología ha llenado el campo de las Tecnologías Educativas de promesas siempre incumplidas, ya que para realmente generar una conexión entre tecnología y educación existe cierta sensación de disciplina que necesita reflexionar profundamente sobre sus asunciones epistemológicas, sus objetivos, sus métodos de investigación, construcción teórica y sus prácticas para lograr el sentido real de comunicar por medio de la implementación de plataformas que agilicen procesos educativos, para realmente satisfacer las necesidades de una generación de estudiantes cada vez más familiarizada con la tecnología, (Linda Castañeda, 2020), cabe mencionar que el uso de la tecnología en las aulas cognitivamente se ha probado como un elemento de mejora, "De allí el rol importante que cumplen en la actualidad las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones" (Sánchez, 2019).

Alison Julie Calderón Amaya. Diseñadora de Modas (Escuela de Artes y Letras. 2021). Especializada en Gerencia de Marca (CUN, 2023). Actualmente cursa la Maestría en la Universidad Manuela Beltrán. Con ocho años de experiencia en la industria, se desempeña como docente en la CUN en el área de Ilustración Digital de moda y Diseño Multimedia. En 2023, recibió el reconocimiento en Estrategias Innovadoras para el Aprendizaje, otorgado por la Corporación Unificada de Educación Superior (CUN, 2023). Su trayectoria combina diseño, tecnología e innovación educativa, impulsando metodologías creativas para la enseñanza del diseño y la moda.

Christian Chávez López

cchavez@ctac.fad.unam.mx

MÉXICO

Título: Conocimiento emergente en el diseño: De la praxis creativa a la complejidad

Institución: Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México

El presente estudio examina la naturaleza del conocimiento emergente en el diseño a través del análisis de la praxis creativa y su relación con la complejidad. La investigación explora cómo los procesos de diseño funcionan como sistemas complejos adaptativos, donde las soluciones surgen de manera impredecible a través de ciclos iterativos de acción y reflexión. Se propone un

análisis teórico-conceptual que integra los principios de la teoría de la complejidad (Morin, 1990; Capra, 1998; Maldonado, 1999; García, 2006; Sotolongo y Delgado, 2006; Mitchell, 2009) con observaciones del proceso de diseño, examinando las relaciones entre el pensamiento creativo y pensamiento de diseño. El estudio revela que el conocimiento en la praxis creativa surge de interacciones dinámicas que integran aspectos cognitivos, afectivos y experienciales. Los hallazgos subrayan la naturaleza exploratoria y emergente de la praxis creativa en el diseño (Frascara, 2002; Fagerberg, et. al, 2012; Beckett, 2020), evidenciando la necesidad de metodologías más flexibles que reconozcan la complejidad inherente al proceso de diseño. Esta investigación contribuye a la comprensión del diseño como una disciplina que genera conocimiento a través de la práctica reflexiva, creatividad y experimentación constante, lo que permite contrastar con otras visiones más deterministas y tradicionales en los modelos de diseño.

Christian Chávez López. Posdoctora en Multimodalidad Educativa (REDIT, 2023) y Tecnologías Disruptivas (2024). Doctora en Artes y Diseño (UNAM, 2021). Se especializó en Diseño Sustentable y Pensamiento Complejo. Profesora de licenciatura y posgrado en la Facultad Artes y Diseño (UNAM). Investigadora adscrita Centro de Ciencias de la Complejidad (UNAM) y Cátedra UNESCO "Universidad e Integración Regional" (FES Aragón-UNAM). Coordina el Laboratorio Interdisciplinario de Artes y Diseño Sustentable (LaDis), el grupo de investigación Diseño, Arte y Complejidad (DAC) y el Diplomado de Diseño e Innovación para la Sustentabilidad (UNAM). Fundadora de la Red Creación e Investigación Transdisciplinaria en Arte y Diseño (CAOS).

Anabella E. Cislighi

anabellacislighi@gmail.com / cislighi@unl.edu.ar
ARGENTINA

Título: Pensamiento crítico y cultura en las disciplinas proyectuales

Subtítulo: Aproximaciones en el contexto de actualización, Plan de Estudios FADU UNL 2024

Institución: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo; Universidad Nacional del Litoral

Reflexionar acerca de las metodologías pertinentes para identificar acciones, actividades e implementaciones de formación, como claves posibilitantes en la construcción del pensamiento crítico es el propósito de este trabajo, buscando abrir debates en el IV Foro Plenario de la

Red de Investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo. Los estudios centrados en las configuraciones didácticas y los modos de enseñanza en el nivel universitario para estudiantes de las carreras de disciplinas proyectuales han planteado la formación y el desarrollo del pensamiento crítico de manera general. Entendemos que el desarrollo de enfoques didácticos que promueven el pensamiento crítico es un potencial activo fundamental en el proceso de enseñanza del proyecto. El planteo se desarrolla en el contexto de actualización curricular e implementación del nuevo Plan de Estudios que atraviesa la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, para sus tres carreras presenciales. A partir de un proyecto de investigación recientemente aprobado por la Universidad Nacional del Litoral, buscamos identificar contribuciones significativas que permitan reconocer en las prácticas de enseñanza orientadas a fomentar el pensamiento crítico, tres sesgos posibles: dimensiones de abstracción, reflexión-acción y creatividad, para posicionarnos en la cultura disciplinar proyectual.

nabella E. Cislighi. Arquitecta [UNL, 1999]. Se especializó en Pericias y Tasaciones [UNL, 2001] y obtuvo el título de Maestría en Historia y Cultura de la Arquitectura y la Ciudad [UTDT, 2018]. Actualmente cursa la Maestría en Docencia Universitaria y escribe su proyecto de tesis para el Doctorado en Arquitectura. Profesora adjunta en el Área Sociales de la FADU, UNL. Dirige Proyectos CAI+D, de Extensión y Crear. Participa regularmente de reuniones científicas y ha publicado artículos en revistas académicas y capítulos en libros especializados. Ha obtenido becas de residencia académica. Se desempeñó como Coordinadora Académica y actualmente es Coordinadora de Internacionalización [FADU-UNL].

Rodolfo Nucci Porsani, Leonardo Rodrigues, Nilson Guedes de Freitas, Nathan Martins Fernandes Abenante, Larissa Raquel Ferro-Marques y Vinicius Santos Andrade

rodolfonporsani@gmail.com
contatoti@icloud.com
nilsonfreitasprof@gmail.com
nathan.martins@unesp.br
larissa.ferro@unesp.br
vinicius.andrade@unesp.br
BRASIL

Título: Desarrollador de Proyectos Maker en FABLAB. Informe técnico didáctico del curso de educación continua SENAI-Firjan

Institución: Universidade Estadual Paulista «Júlio de Mesquita Filho» (Unesp)

Este artigo relata uma experiência didática no Curso de Desenvolvedor de Projeto Maker em FabLab, onde foram lecionadas aulas de Design Thinking aplicadas em um laboratório de fabricação digital, com o objetivo de capacitar estudantes a nível de ensino médio, a desenvolverem soluções inovadoras para problemas complexos. A metodologia de ensino adotada foi baseada na abordagem empática, criativa e colaborativa do Design Thinking, aliada à experimentação prática proporcionada pelo FabLab e Metodologia Senai. O FabLab como espaço de aprendizagem, permitiu que os estudantes vivenciassem de forma prática as fases do Design Thinking, facilitando a construção de protótipos físicos e a validação rápida de ideias. A experiência também destacou a importância da interação interdisciplinar, onde os participantes puderam integrar conhecimentos de diversas áreas, como design de produto, engenharia e tecnologia. Os resultados foram implementados na revitalização de uma sala da biblioteca do Campus Senai Barreto destinada a leitura e estudo. Os produtos apresentados indicam que a combinação do Design Thinking com as tecnologias disponíveis no FabLab potencializa o aprendizado por meio de um ciclo constante de criação, feedback e iteração. Os alunos relataram uma maior compreensão dos processos criativos e de prototipagem, além de um aumento no engajamento e na capacidade de resolver problemas complexos de forma colaborativa. Conclui-se que a aplicação didática de Design Thinking em um FabLab proporciona um ambiente rico para a formação de profissionais capazes de lidar com os desafios contemporâneos de maneira inovadora e prática.

Rodolfo Nucci Porsani. Doutor, Mestre e Bacharel em Design de Produto pela Universidade Estadual Paulista (UNESP-BAURU). Possui experiência com Professor em Design, Desenho Industrial, UX, Cultura Maker e FABLAB. Membro dos grupos de pesquisa Design Ergonômico: Projeto e Interfaces da UNESP e Rede de Pesquisa e Desenvolvimento em Tecnologia Assistiva (RPDTA). membroGrupo de pesquisa Ergodesign e Interação Humano-Computador (Desenho Industrial) LEXUS - UFRN, e Membro Aderente a Red de Investigadores en Diseño - Instituto de Investigación en Diseño - Universidad de Palermo - Facultad de Diseño y Comunicación(Argentina).

Luis Esteban Palacios Ceron

luis.palacios@unifranz.edu.bo

BOLIVIA

Título: El arte como pilar en la formación profesional del diseño gráfico: Experiencias desde la Universidad Franz Tamayo en El Alto, Bolivia

Subtítulo: Metodologías activas para potenciar la creatividad y la conexión artística en estudiantes universitarios de la carrera de diseño gráfico y producción crossmedia

Institución: Unifranz Sede El Alto

El diseño gráfico, como disciplina creativa, tiene en el arte uno de sus pilares fundamentales. Este artículo reflexiona sobre la necesidad de incorporar expresiones artísticas como parte inherente de la formación profesional en diseño gráfico, destacando su rol en el desarrollo de la personalidad, creatividad y aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

En el ámbito universitario, promover actividades extra-curriculares que estimulen el acercamiento al arte resulta esencial para cultivar una perspectiva integral en los estudiantes. Estas experiencias potencian la conexión con su faceta artística y fortalecen su capacidad para enfrentar desafíos profesionales con originalidad. La ausencia de este enfoque puede derivar en la formación de «profesionales genéricos», limitando el impacto del diseño gráfico en contextos contemporáneos.

La investigación presenta casos de éxito derivados de la implementación de actividades planificadas bajo metodologías activas de enseñanza y aprendizaje en la carrera de Diseño Gráfico y Producción Crossmedia de la Universidad Franz Tamayo, en El Alto, Bolivia. Estas iniciativas ofrecen alternativas innovadoras para enriquecer la experiencia formativa de los estudiantes y promover su desarrollo integral como profesionales del diseño.

Luis Esteban Palacios Ceron. Comunicador Social (UNIVALLE, 2021). Se especializó en Diseño Visual (UNAM). Actualmente es Director de la carrera de Diseño Gráfico y Producción Crossmedia (UNIFRANZ, 2024). Obtuvo varios reconocimientos relacionados al ámbito del periodismo como (PREMIO DIURNARIUS, 2018), Mejor dirección de arte en producción audiovisual (FESTIVAL DIABLO DE ORO, 2021), reconocimiento a la labor periodística (FUNDACIÓN PARA EL PERIODISMO, 2022). Docente de la Universidad Franz Tamayo en el Área de Gestión Publicitaria y Marketing de la Facultad de Diseño y Tecnologías Crossmedia. Realiza fotografía artística y publicitaria, escritura de guiones para cine, producción en redes sociales y televisión.

Omar Joel Pupiales Páezomar9d@hotmail.com / omar9d@gmail.comomar.pupiales@intsuperior.edu.ec

ECUADOR

Título: Las Redes sociales en el posicionamiento de la marca institucional del Instituto Tecnológico Nelson Torres

Subtítulo: Redes sociales y gestión de marca

Institución: Instituto Tecnológico Superior Nelson Torres

Este artículo académico explora el impacto de las redes sociales en el posicionamiento de marca del Instituto Tecnológico Superior Nelson Torres en Cayambe, Ecuador. El estudio utiliza un enfoque cualitativo y exploratorio, empleando encuestas para analizar las percepciones y comportamientos de estudiantes, profesores y miembros de la comunidad local.

La investigación revela que el 100% de los encuestados utilizan redes sociales, siendo Facebook, YouTube, TikTok e Instagram las plataformas más populares. Sin embargo, se observan diferencias significativas en el seguimiento de las redes sociales del instituto: mientras que el 100% de los docentes las siguen regularmente, solo el 65% de los estudiantes y el 10% de la comunidad lo hacen. El estudio destaca la importancia percibida de las redes sociales en la educación superior, con el 100% de los encuestados considerándolas muy importantes, en cuanto a las preferencias de contenido, el 70% prefiere información sobre programas académicos y eventos, mientras que el 30% se inclina por noticias sobre logros de estudiantes y profesores. Los resultados sugieren que, aunque las redes sociales son una herramienta valiosa para el branding institucional, existen brechas significativas en el alcance y la participación de diferentes grupos de interés.

El artículo concluye que el instituto debe desarrollar una estrategia de comunicación más inclusiva y orientada a la comunidad para mejorar su posicionamiento de marca.

**COMISIÓN: COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN
Y EPISTEMOLOGÍA**

24 de Febrero, 16:30 (Arg) - Sala 1 -

Tatiana Cabreratatiana.cabrera@ucacue.edu.ec

ECUADOR

Título: Aprendizaje Basado en Videojuegos

Subtítulo: Integración de juegos y videojuegos aplicados para la enseñanza de asignaturas en escuelas y colegios

Institución: Universidad Católica de Cuenca

El aprendizaje de las nuevas generaciones ha cambiado radicalmente gracias a la integración de tecnologías digitales en la educación. Este cambio ha impulsado métodos más dinámicos e interactivos, donde la curiosidad y el descubrimiento constante se convierten en pilares del proceso formativo. En este contexto, los videojuegos y las experiencias análogas emergen como herramientas clave para enriquecer la enseñanza.

La combinación de sistemas análogos y digitales crea un enfoque híbrido que aprovecha lo mejor de ambos mundos: la inmersión de los videojuegos y la interacción tangible de los medios físicos. Este enfoque permite a los estudiantes aprender de forma significativa mientras desarrollan habilidades esenciales como la resolución de problemas y la colaboración.

Esta investigación y proyecto proponen un sistema híbrido en el que se integran un videojuego y un juego análogo, diseñados para brindar experiencias de aprendizaje dinámicas y fortalecidas. Se busca transformar el juego en un medio efectivo para la adquisición de conocimientos. Al combinar lo digital y lo físico, esta iniciativa replantea el rol de las tecnologías y los juegos en la educación, abriendo nuevos caminos para el aprendizaje de las generaciones actuales y futuras.

Nathan Martins Fernandes Abenante**Larissa R. Ferro-Marques****Rodolfo Nucci Porsani****Galdenoro Botura Junior****Francisco de Assis Sousa Lobo**martins.nathan@unesp.br

BRASIL

Título: Cuadrado Latino como alternativa para la aleatorización en la evaluación de productos: caminos para la aplicación de experimentos en el Diseño de Productos

Institución: Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho

El rigor en la sistematización metodológica y en los procedimientos de recolección son factores importantes en la ciencia y están en debate dentro de los estudios experimentales y comparativos en el campo del Diseño. Para verificar si la aleatorización de las variables efectivamente ejerce influencia sobre los protocolos aplicados y sobre la evaluación de los productos, se realizó un

experimento con 90 participantes divididos en tres grupos muestrales: control, aleatorizado y cuadrado latino, en la evaluación de tres artefactos de uso cotidiano. Como resultado, se observó que los primeros artefactos evaluados llevan más tiempo y son más positivamente medidos, a diferencia de los presentados al final. Como contribuciones, se menciona la importancia de la aleatorización en la presentación de los objetos, de los protocolos de recolección de datos y la importancia de realizar una demostración del experimento para familiarizar a los participantes con los protocolos utilizados en el proceso.

Rusia González Valdés, Ilka Perea y Ivan Costella

rusia23@gmail.com

PANAMÁ

Título: Uso del blog como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño gráfico

Institución: Universidad de Panamá

El uso del blog como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje del Diseño Gráfico demostró ser una herramienta valiosa que permitió innovar con los estudiantes en un contexto de pos-pandemia Covid-19. Este recurso didáctico tecnológico ayudó a fortalecer las competencias digitales tanto de los profesores, como de los estudiantes que participaron en la investigación. La creación de contenidos interactivos por parte del docente, facilitó la comprensión de los temas a los estudiantes que interactuaron con el hipertexto del blog de forma libre, teniendo así facilidad de desplazarse entre textos, imágenes, videos, entre otros, todas las veces que lo necesitó para la comprensión de la temática y previo a las reuniones sincrónicas de intercambio y discusión con el resto de los compañeros y su profesor.

Rusia González Valdés. Diseñadora Gráfica. Magíster en Diseño Creativo y en Didáctica y Tecnología Educativa. Especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje y actualmente estudia un doctorado en Tecnología Educativa en la Universidad de las Islas Baleares. Es Directora de Tecnología Educativa en la Universidad de Panamá y tiene 29 años como docente de Diseño Gráfico en la Facultad de Arquitectura y Diseño en esta misma institución. Es asesora de tesis y práctica profesional tanto de pregrado como de postgrado.

Ivan Costella. Diseñador Gráfico especializado en Creatividad y Entornos Virtuales de Aprendizaje. Ha trabajado de manera independiente para revistas y marcas

de lujo en Panamá. Imparte clases de Diseño Gráfico para varias universidades del país, y actualmente lleva 28 años de servicio docente en la Universidad de Panamá, gestionando la coordinación de maestrías en el área de diseño, y desempeñándose como Director del Departamento de Diseño, el cual cuenta con el mayor número de docentes que imparten cursos del área de Diseño en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Panamá.

María Teresa Alejandra López Colín

Gabriel Gómez Carmona

teresa.lopez@uicui.edu.mx

gabriel.cgomez@uicui.edu.mx

MÉXICO

Título: Retos y oportunidades de la inteligencia artificial en la enseñanza del diseño

Institución: Universidad Autónoma del Estado de México - Universidad de Ixtlahuaca CUI

Actualmente la Inteligencia Artificial (IA) se erige como una herramienta que impulsa la calidad de la educación, a nivel superior facilita una constante adecuación de las nuevas tecnologías y conocimientos en cada disciplina. En las áreas del Diseño brinda una actualización constante en el manejo de tecnologías para una mejor ejecución de su actividad profesional. El presente artículo reflexiona sobre la integración de la IA como herramienta necesaria en el proceso de enseñanza del Diseño cuestionando si ¿La IA ampliará la brecha digital en la formación de profesionistas del diseño? Y ¿Qué nuevas estrategias se deberán implementar en la práctica docente ante los nuevos retos y oportunidades de la IA? El avance tecnológico obliga a los docentes a una capacitación continua que les permita contar con los conocimientos y habilidades en el manejo e implementación de la IA en el proceso de diseño, así como la innovación de prácticas pedagógicas y didácticas en el aula, con una profunda toma de conciencia del sentido social del diseño, junto con el impacto cultural y económico de su quehacer más allá de la mera implementación de nuevas herramientas tecnológicas en la práctica profesional del diseño.

María Teresa Alejandra López Colín. Diseñadora Gráfica, Maestra en Administración, Doctora en Educación por la Universidad de Ixtlahuaca CUI. Docente- investigadora del UICUI. Profesora de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México.

Coordinadora y coautora en libros. Miembro de la red de investigadores en diseño de la Universidad de Palermo. Responsable de la sub línea de investigación patrimonio y diseño, Diseño en el siglo XXI, línea: Diseño y Educación. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (Candidato), de CONAHCYT.

Gabriel Gómez Carmona. Es arquitecto, Maestro en Antropología Social y Doctor en Urbanismo por la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMex). Miembro del Sistema Nacional de Investigadores e Investigadoras SNII, nivel 1, de la SECIHTI. Actualmente es docente en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMex. Y Profesor - investigador de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Ixtlahuaca CUI.

Isabel Molinas y Estefanía Fantini

isabelmolinas8@gmail.com / fantini.e@gmail.com
ARGENTINA

Título: La investigación sobre las prácticas en la enseñanza del Diseño de Comunicación Visuales. Experiencias y aprendizajes

Institución: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional del Litoral

En el marco del Proyecto de Investigación CAI+D 2020, titulado La Enseñanza del Diseño de Experiencias en el Campo de la Comunicación Visual, en ocasión de la finalización del primer tramo y el inicio del segundo en 2025, compartimos una síntesis de los objetivos, metodología, marco teórico y principales hallazgos.

En la presente comunicación hacemos foco en el registro y análisis de las prácticas de enseñanza. Nos centramos en el contexto de la transformación curricular en FADU-UNL, en la experiencialidad como componente central de una didáctica proyectual y en la narrativa como orientación teórica y metodológica de nuestro trabajo. En el primer tramo abordamos el objeto de estudio desde una triple experticia: disciplinar, didáctica y tecnológica. Con respecto al segundo tramo de la investigación, nos interesa profundizar en el trabajo con narrativas múltiples en escenarios expandidos (Scolari, 2024). Centrados en la reflexión meta-analítica inherente a la enseñanza del Diseño UX (Mayayo, 2023), hipotetizamos sobre la dimensión proyectual de la investigación educativa. La narrativa favorece el desplazamiento del hacer investigación al ser investigación en términos epistémicos, metodológicos y subjetivos (Porta 2020; Porta, Aguirre y Ramallo 2023).

Isabel Molinas. Doctora en Educación por la Universidad de Buenos Aires. Magíster en Didácticas Específicas y Profesora en Letras, egresada de la Universidad Nacional del Litoral. Profesora titular por concurso de Comunicación I (Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual de FADU-UNL) e Investigadora de la UNL. Dirige el Proyecto de investigación “La Enseñanza del Diseño de Experiencias en el Campo de la Comunicación Visual” y la Maestría en Didácticas Específicas (FHUC-UNL). Integra el Consejo Asesor de Ediciones UNL. Ha coordinado prácticas de educación experiencial sobre arte contemporáneo y participado como jurado y curadora en bienales y festivales en Argentina y Brasil.

Estefanía Fantini. Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual (LD / FADU-UNL), Magíster en Didácticas Específicas (FHUC-UNL) y Doctora en Sentidos, Teorías y Prácticas de la Educación (FHUC-UNL). Es docente de la LD / FADU-UNL en las asignaturas Práctica Proyectual Integrada, Comunicación y Teoría y Crítica. Es Directora Académica de la Licenciatura en Artes Visuales, Consejera Directiva y Coordinadora Académica. Desde 2009 forma parte del equipo de investigación dirigido por la Dra. Isabel Molinas. Desde 2020 es Codirectora de Proyecto. Ha participado en encuentros y publicaciones con aportes que vinculan el diseño con la experiencia, la enseñanza y los estudios culturales.

Elsa Morales Castañeda

Ariadna Leecet González Solís

elsa.morales@correo.buap.mx
ariadna.gonzalezs@correo.buap.mx
MÉXICO

Título: Sincretismo digital: la integración de la ia en las prácticas curriculares del día de muertos del complejo regional norte de la BUAP

Institución: Complejo Regional Norte de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP)

En el Complejo Regional Norte que se encuentra ubicado al inicio de la Sierra Norte del Estado de Puebla más específicamente en Zacatlán, México, es parte de cinco sedes de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), el cual ofrece los programas de Educación Media Superior y Licenciaturas de Arquitectura, Diseño Gráfico y Contaduría. Dentro de las prácticas curriculares del día de muertos para Arquitectura y Diseño Gráfico por primera vez se incorporó el uso de herramientas de Inteligencia Artificial (IA) en el sincretismo del día de muertos y en un ejercicio de exploración formal y

espacial vinculado a las prácticas creativas, culturales y tradicionales, orientando tanto a los estudiantes como docentes al uso correcto de estas herramientas y no hacia la prohibición de estas en un concurso de altares de día de muertos. Como objetivo principal es impulsar a los estudiantes de un territorio rururbanizado a generar el uso efectivo de las aplicaciones del IA de manera consciente y ética, creando experiencias constructivistas significativas. Con el apoyo de una metodología de acción-participativa este proyecto unifica la cultura, sociedad, axiología, los métodos y procesos disciplinares, además de incorporar a la IA, en las poblaciones alejadas a la capital del estado a tener eficiencia y productividad.

Elsa Morales Castañeda. Nacida en México Df, con formación profesional en Diseño Gráfico con maestría y estudiante del Doctorado en Diseño por la Universidad Autónoma del Estado de México. Docente Universitario y Coordinadora del Programa de Diseño Gráfico del Complejo Regional Norte de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP) en Zacatlán de las Manzanas, Puebla, México. He trabajado en la industria, freelance, producción de medios impresos, investigación, tutora de grupo, autora y coautora en revistas indexadas, capítulos de libros y memorias de congresos y ganadora del premio en el marco del Congreso de Innovación y Tecnología para la Educación BUAP 2024.

Ariadna Leecet González Solís. Arquitecta por la BUAP con distinción cum laude, Maestría en restauración de sitios y monumentos por UMSNH, con mención honorífica. Doctorante en filosofía con orientación en Arquitectura y asuntos urbanos en la UANL. Experiencia docente de trece años en la UANL, la IBERO Puebla y la BUAP. Participación en congresos nacionales e internacionales, realizó estancias de investigación en la Universidad de Quebec en Montreal, la UNAM y la Pontificia Universidad Católica de Chile. Autora y coautora en revistas indexadas, capítulos de libros y memorias de congresos. Ganadora del premio en el marco del Congreso de Innovación y Tecnología para la Educación BUAP 2024.

Jorge Hernando Sánchez Munevar

jorge.sanchezm@ecr.edu.co / josamu@gmail.com

COLOMBIA

Título: Gamificación, el juego como motor de aprendizaje

Subtítulo: Un Estudio de su Impacto en el Rendimiento Académico

Institución: Escuela Colombiana de Rehabilitación ECR

La investigación «Gamificación: El Juego como Motor de Aprendizaje» explora el potencial de la gamificación como herramienta pedagógica para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. A través de un análisis exhaustivo, se examina cómo la incorporación de elementos lúdicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje puede aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes. El estudio se centra en analizar el impacto de la gamificación en diferentes variables académicas, como el rendimiento en exámenes, la resolución de problemas y la adquisición de conocimientos. Asimismo, se exploran los factores que influyen en el éxito de las estrategias gamificadas, tales como el diseño de las mecánicas de juego, la alineación con los objetivos de aprendizaje y la adaptación a los diferentes estilos de aprendizaje. Los resultados de la investigación sugieren que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para mejorar el rendimiento académico, especialmente en áreas donde los estudiantes muestran menor interés. Sin embargo, se destaca la importancia de un diseño cuidadoso y una implementación adecuada de las estrategias gamificadas para garantizar su efectividad. El estudio concluye resaltando la necesidad de futuras investigaciones para profundizar en el potencial de la gamificación y desarrollar guías prácticas para su aplicación en diversos contextos educativos.

Lara Rubia Silva Teles, Camila Andrade Santos y Tayce Artioli Costa

lara.teles@ifma.edu.br

BRASIL

Título: Lapbook como recurso evaluativo: Experiencia en el curso de Diseño de Muebles

Institución: Instituto Federal de Maranhão – IFMA, campus Monte Castelo

Esta presentación tiene como objetivo describir la experiencia del uso del Lapbook como recurso evaluativo en la asignatura Tecnología dos Materiais Moveleiros del Instituto Federal de Maranhão – IFMA, campus Monte Castelo. Para su elaboración, se emplearon papeles, fotos y otros materiales accesibles a los estudiantes de escuelas públicas, con el propósito de proporcionar una experiencia lúdica, reducir el uso de tecnología digital y organizar el conocimiento adquirido a lo largo del semestre. La actividad se realizó en parejas, lo que favoreció la interacción entre los estudiantes. Como resultado de la actividad, se observó a los alumnos completamente inmersos en el proceso de creación

manual del Lapbook, siguiendo los principios del diseño y desconectados de sus dispositivos móviles. Además, la presentación oral contribuyó al desarrollo de sus habilidades de comunicación de los contenidos. Los trabajos presentados evidenciaron una amplia variedad de estilos y estéticas en la exposición de materiales muebles, y la clase alcanzó un cien por ciento de aprobación en esta evaluación. De esta manera, se fundamenta su aplicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje por su capacidad de actuar de manera dialógica entre contenido, creatividad y construcción de significados.

Lara Rubia Silva Teles. Diseñadora de Interiores (CEUMA, 2007). Se especializó en Educación Integral e Integrada y es maestra en Artes Visuales. Actualmente, desarrolla proyectos de investigación relacionados con Diseño e Inteligencia Artificial, Diseño y Mobiliario Popular. Es profesora en el Instituto Federal de Maranhão, en el Departamento Académico de Diseño, líder de un Grupo de Investigación del CNPq sobre Diseño y Educación, y forma parte de la comisión del NEABI, Núcleo de Estudios Afrobrasileños e Indígenas.

Silvia Gabriela Zeas Carrillo

silviazeas@uazuay.edu.ec

ECUADOR

Título: Metodología Proyectual en los Talleres de Diseño Textil e Indumentaria Institución: Universidad del Azuay - Ecuador

La metodología proyectual es una herramienta que nos permite estructurar las actividades en los talleres de diseño textil e indumentaria, combinando creatividad, funcionalidad y sostenibilidad, sus directrices organizan los procesos creativos y productivos como: definir el problema, investigar, conceptualizar, idear, prototipar, explorar, valorar y entregar, los cuales permiten abordar problemáticas específicas y desarrollar soluciones integrales adaptadas a las necesidades del usuario y del contexto.

Esta propuesta enfatiza principios clave como la sostenibilidad, fomentando la reutilización y la moda circular; la innovación tecnológica, incorporando avances en textiles funcionales; y la empatía, integrando valores culturales y necesidades del usuario. Con un enfoque que puede aplicarse a talleres específicos, como el diseño ambiental, que busca mitigar el impacto de la moda rápida mediante técnicas de upcycling y reciclaje; el diseño cultural, que rescata tradiciones textiles y promueve la identidad; y el diseño tecnológico, que desarrolla in-

dumentaria optimizada para el rendimiento del usuario. Este camino prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos de la industria con un pensamiento crítico e integral, logrando soluciones creativas, funcionales y culturalmente significativas.

COMISIÓN: PERSPECTIVAS, TENDENCIAS E INNOVACIÓN

24 de Febrero, 16:30 (Arg) - Sala 2 -

**Jacqueline Castro, Tatiene Trevisanuto,
Guilherme Ussuna y Alexander Justiniano**
designcali@gmail.com
BRASIL

Título: A ergonomia para as mulheres e seus benefícios: um estudos de casos interdisciplinares da antropometria feminina e seu entorno de trabalho

Este artigo aborda a ergonomia para a mulher, considerando variações antropométricas e a adaptação do ambiente de trabalho para garantir inclusão e eficiência. Por meio dos dados atualizados da NBR 9050, da NR17, análise pela SIZEBR – Senai, CETIQT somados aos princípios dos ODS 05 e 08, para entender o ambiente de trabalho do estudo de caso em específico. Foi desenvolvido pelos alunos de Engenharia de Produção, Engenharia Civil e Design, além de apresentar estudos de casos que demonstram como as mulheres vêm se adaptando aos espaços de trabalho, efetivados, na disciplina de Ergonomia (disciplina interdisciplinar). Na qual, tiveram a oportunidade de trabalhar com dados ergonômicos, efetuar medições a fim de compreender as necessidades de parametrização e adaptação., apresentando dados bibliográficos atuais aplicados aos estudos de casos, com o intuito de demonstrar o uso adequado da ergonomia voltada para a mulher, podendo contribuir na redução de absenteísmo, melhoria do bem-estar feminino e aumento da produtividade.

Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de Castro. É Coordenadora da Pós-graduação de Design de Interiores na FIB/Bauru, é docente na FIB/Bauru, cursa Engenharia de Produção pela FIB/Bauru (está no terceiro ano do curso indo para o quarto ano do curso), foi Coordenadora de Design de Moda, da USC/Bauru-SP. É Doutora pela FEC/UNICAMP (Arquitetura e Construção, 2017), possui mestrado pela UNESP - Design (Planejamento de produto, 2007). Foi coordenadora, construtora e organizadora da pós lato-sensu de Meios em Design de Superfície; e Imagem e Moda - USC. Foi

Revisora do Enade de 2015 e Elaboradora do Enade 2018. Pertence ao grupo de pesquisa LaFormA - Laboratório de Estudos da Forma Arquitetônica UNICAMP.

Tatiene Martins Coelho Trevisanuto. É pesquisadora institucional, coordenadora do curso de Engenharia de Produção e docente das Faculdades Integradas de Bauru. Possui graduação em Administração - Instituição Toledo de Ensino (2004), mestrado em Engenharia de Produção pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP (2010) e Doutorado em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP (2017). Tem experiência na área de Administração, com ênfase em Administração de Materiais e Logística, Empreendedorismo e Metodologia da Pesquisa e na área de Engenharia de Produção com Lean Manufacturing, Sistemas de Produção,

Carlos Enrique Fernandez-Garcia, Omar Cosme Silva y María Jeanett Ramos Caverio
carlosenrique.fernandez@unmsm.edu.pe
omar.cosme@upn.edu.pe / jeanett.ramos@upn.edu.pe
 PERÚ

Título: El uso de ChatGPT personalizado como tutor virtual 24/7 para atender las necesidades académicas de los estudiantes del Curso de Diseño y Producción Publicitaria en la Universidad Privada del Norte

Subtítulo: Una herramienta innovadora de inteligencia artificial para ofrecer apoyo académico personalizado, fomentar la creatividad y optimizar el aprendizaje en el ámbito del diseño y la producción publicitaria

Institución: Universidad Nacional Mayor de San Marcos - Universidad Privada del Norte

En el Curso de Diseño y Producción Publicitaria de la Universidad Privada del Norte (UPN), los estudiantes enfrentan dificultades para acceder a orientación académica personalizada fuera del horario de clases. Esto incluye la falta de tutores disponibles en tiempo real, obstáculos para resolver dudas específicas sobre proyectos y la ausencia de retroalimentación inmediata para fortalecer sus trabajos creativos y académicos. Ante esta problemática, surge el interés por explorar cómo el uso de ChatGPT personalizado como tutor virtual 24/7 podría atender estas necesidades. ChatGPT, al ofrecer respuestas inmediatas, adaptadas y accesibles en cualquier momento, representa una solución potencial para mejorar la calidad del aprendizaje y la satisfacción estudiantil. Sin embargo, es necesario evaluar su impacto en competencias académicas y creativas, así como la percepción de su usabilidad por parte de los estudiantes.

La investigación aborda preguntas clave como: ¿Cómo responde en la calidad de los trabajos prácticos? ¿Cómo perciben los estudiantes su efectividad? Y, ¿qué limitaciones surgen en su implementación? Los resultados permitirán diseñar estrategias innovadoras que optimicen la experiencia educativa, fomentando autonomía, creatividad y precisión en este campo especializado.

Leonor Grañana
leonor.granana@um.edu.ar
 ARGENTINA

Título: Enfoque sensible actual del paisaje y la teoría de Tedeschi

Institución: FAUD- Universidad de Mendoza

Se propone profundizar el análisis de la producción escrita de E. Tedeschi que incluye su libro Teoría de la Arquitectura y el Urbanismo (1962), desde una perspectiva actual que valora la diversidad y lo subjetivo desde los aspectos sensibles del hombre. Podemos indagar específicamente:

Qué aportes tuvo en su legado teórico respecto al Paisaje según los enfoques vigentes que consideran a los aspectos psicológicos como lo sensible y percepciones que tiene el hombre, en relación al espacio natural y urbano. Qué postura vanguardista podemos detectar en su trabajo teórico que adelantó a las teorías actuales sobre espacio, habitabilidad (Bollnow 1969) y percepción del usuario, durante su tarea como docente y en el medio social e institucional.

Cabe aclarar respecto al primer interrogante, que en su libro define al Paisaje Natural o Naturaleza y al Paisaje Cultural como ciudad o contexto que incluye la Sociedad con características de la población.

Finalmente, considera a los Usos Físico, Social y Psicológico como aspectos fundamentales para la proyección y el estudio de la arquitectura, que se complementan y afectan a través de las sensaciones y vivencias del habitante.

Leonor Grañana. Doctora en Arquitecta por la Universidad de Mendoza. Es Especialista en Proyecto y Gestión Ambiental en territorio árido sísmico por la misma casa de estudios. Docente Adjunta de Teoría de la Arquitectura y el Urbanismo en la Universidad de Mendoza.

Edison Luis Machado Gómez, Miguel Bonifaz y Cristhian Velasco
machado.edison.luis@gmail.com
 ECUADOR

Título: Inteligencia artificial en diseño gráfico y publicidad: un estudio crítico

Subtítulo: Impacto, desafíos y oportunidades de la IA en la creatividad y eficiencia publicitaria

Institución: Universidad Técnica del Norte

La investigación aborda el impacto de la inteligencia artificial (IA) en el diseño gráfico y la publicidad, destacando cómo esta tecnología está transformando ambas áreas. Con un enfoque crítico, los autores examinan la capacidad de la IA para automatizar tareas repetitivas, mejorar la eficiencia y personalización de campañas publicitarias, y optimizar la creatividad en el diseño. Además, el estudio identifica desafíos y oportunidades relacionados con la integración de la IA en estos campos, proponiendo recomendaciones para que los profesionales aprovechen al máximo sus beneficios. Aunque algunos apartados del documento aún están en desarrollo, este trabajo apunta a ser una contribución valiosa para comprender y enfrentar los cambios tecnológicos en la industria creativa.

Edison Luis Machado Gómez. Docente en la Universidad Técnica del Norte, Ibarra Ecuador especializado en Diseño Gráfico y Publicidad. Magister en Diseño y Gestión de Marca. Doctorante en Ciencias de la Educación. Experiencia en formación pedagógica, investigación científica y desarrollo de estrategias digitales. Ha participado como organizador y ponente en congresos internacionales sobre tecnología y educación. Cuenta con certificaciones en inteligencia artificial aplicada al diseño, neuromarketing y marketing digital. Ha dirigido proyectos de investigación en comunicación visual y branding. Destacado facilitador en cursos de redacción científica y metodologías de enseñanza. Comprometido con la innovación educativa y el desarrollo de competencias docentes en entornos creativos.

Tânia Mara Mattiello Rossetto

Júlio Carlos de Souza van der Linden

contaniarossetto@gmail.com

BRASIL

Título: Educação com designers: conectar sistemas para gerar possibilidades

Subtítulo: Aproximando o Ensino Médio da Graduação em Design Autor/es: Mestranda

Institución: UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

O design tem características múltiplas: resolver problemas complexos, desenvolver competências que ampliam a compreensão e a alfabetização necessárias às novas formas de interação na sociedade, conectada por tecnologias digitais. O Ensino Médio, última etapa da Educação Básica, representa um gargalo na garantia do direito à educação. Além da evasão escolar, o país tem desempenho inferior no PISA (Programa Internacional de Avaliação de Estudantes). A escassez de talentos é uma realidade do mercado. A Escola precisa assumir uma nova organização curricular. Esta pesquisa se propõe a compreender o cenário, os conceitos de design e da aprendizagem, fundamentando-se em autores referência e artigos atuais. A análise dos documentos contribuirá para a construção de um modelo pedagógico adaptativo para experiências entre alunos de Graduação de Design e alunos de Ensino Médio, denominada “educação com designers”. Espera-se desenvolver o raciocínio, as competências de designers e a prática de design incentivando a peer learning, a integração de saberes por projetos, a design literacy, contribuindo com práticas associadas à inovação e a autonomia do futuro profissional. Palavras-chave: Design na Educação, Educação com Designers, Ensino pelo Design, Ensino por Projeto, Aprendizagem entre pares.

Tânia Mara Mattiello Rossetto. Graduada em Educação Artística pela Universidade de Caxias do Sul (UCS, 1984). Atualmente, cursa o Mestrado em Design (UFRGS). Especialista em Artes Plásticas Suportes Científicos e Práxis (PUC, 1985); Especialista em Arteterapia no Contexto Social e Institucional (INFAPA-RS, 2010); Residência Integrada em Saúde, ênfase em Saúde Mental (Escola de Saúde Pública/RS/HPSP/SUS, 2013). Recebeu o prêmio «Aprovado com Louvor, do Prêmio Victor Civita 2000 - Professor Nota 10, por transformar a sala de aula no lugar mais importante do Brasil», com o projeto «Do Corporal e Gráfico aos Meios Tecnológicos: Produção de Histórias em Quadrinhos».

Sandra Navarrete

doctnavarrete@gmail.com

ARGENTINA

Título: Empatía y experiencia estética en el pensamiento de Enrico Tedeschi

Institución: Universidad de Mendoza

La empatía es la capacidad de conectar con los sentimientos y pensamientos de otra persona y con sus experiencias. En las investigaciones sobre neurociencia

cias aplicadas a la arquitectura y al diseño se utilizan sistemas de análisis diversos, entre ellos IAPS (Sistema Internacional de Imágenes Afectivas). A través de este método se recurre al nivel de acuerdo de empatía en diferentes grupos. La empatía es un aspecto fundamental en el paradigma neurocientífico (neuronas en espejo), fenomenológico como el impacto perceptual del fenómeno sobre el sujeto, y en la arquitectura, la teoría desarrollada en *Abstraktion und Einfühlung* por Wilhelm Worringer, publicada en 1908. “Einfühlung” según Vischer, es el fenómeno estético por el cual el hombre se proyecta en el objeto artístico que contempla, empatiza con el mismo y así se produce una experiencia estética. En esta presentación se aborda un texto de gran impacto en la cultura latinoamericana, Teoría de la Arquitectura de Enrico Tedeschi de 1962 y su mirada sobre la empatía desde la perspectiva fenomenológica. Citando a Tedeschi “Puede decirse que, reconocida la necesidad de renunciar a una estética axiológica como ciencia de valores objetivos, se adopta el camino de la investigación de la experiencia estética como más fecundo”.

Sandra Navarrete. Doctora en Arquitectura en la Universidad de Mendoza en 2002 y el Posdoctorado Multidisciplinario en Diseño en la Universidad de Palermo en 2023.

Es investigadora categorizada, dirige desde 2019 la Línea de Investigación de la D/C denominada Creatividad, emoción y espacio. Ha sido la creadora y Directora de la Diplomatura de Posgrado en Arquitectura Fenomenológica. Universidad Nacional de Cuyo. 2016-2024. Fue Directora de las Carreras de Diseño de la Universidad de Mendoza. 2009-2011, y Coordinadora Académica de la Carrera de Arquitectura. Universidad de Mendoza. 1992-2009. Se desempeña como Profesora Titular de grado y posgrado en la Universidad de Mendoza y en la Universidad de Palermo.

Ha publicado numerosos artículos y presentado conferencias en diferentes lugares del mundo.

Germán Darío Rodríguez Botero

gdrodriguez@unal.edu.co

cineditarq@hotmail.com

COLOMBIA

Título: Un collage para la conceptualización arquitectónica

Subtítulo: Producir lugares y codificar espacios

Institución: CineditARQ

Esta ponencia tiene como propósito compartir una re-

flexión y una estrategia para la conceptualización de un proyecto arquitectónico. Dicha conceptualización acaece durante la fase inicial, anterior a las etapas de diseño [esquema básico y anteproyecto], y es decisiva en la medida en que busca exponer la idea o imagen a desarrollar en un proyecto arquitectónico. Se trata de un proceso arduo porque exige capacidad analógica para razonar una idea arquitectónica a partir de figuras retóricas de razonamiento analógico o signos de codificación. Fundamentalmente se define como la representación de una idea abstracta en un concepto, o como la formulación de una imagen a través de palabras. Como representación mental y lingüística de un objeto concreto o abstracto, el concepto es para la mente el propio objeto en el proceso de identificación, clasificación y descripción del mismo. En ese sentido, esta ponencia plantea examinar de qué manera, dentro del proceso de razonamiento, el concepto termina sustituyendo al objeto.

Vanina Salinas

vanina.salinas@gmail.com

ARGENTINA

Título: Diseño de aulas y aprendizaje: La relación entre las 7 variables ambientales y el aprendizaje

Institución: Grupo de Estudio de Neurociencia aplicada a la Arquitectura, NeuroArq Academy, Argentina

El entorno físico influye significativamente en el aprendizaje, ya que las personas tienen una capacidad innata para percibir y asociar su entorno con eventos específicos, muchas veces de manera inconsciente. Este estudio explora cómo siete variables ambientales clave—colores, olores, formas, sonidos, biofilia, necesidades funcionales, iluminación y temperatura—afectan la percepción de los estudiantes y su impacto en el aprendizaje.

El caso de estudio se centra en la escuela de idiomas CIL, ubicada en Córdoba, Argentina, donde se aplicó la Escala de Autopercepción de Ambientes (EAPA) a 20 estudiantes de entre 7 y 15 años. Estos estudiantes participaron en clases presenciales en 2019 y luego experimentaron clases virtuales durante la pandemia de 2020. Los resultados mostraron que un entorno educativo adaptado a las actividades no solo mejora la percepción ambiental de los estudiantes, sino que también estimula el desarrollo cognitivo y facilita mejores resultados de aprendizaje. Este trabajo destaca la importancia de integrar variables ambientales en el diseño de espacios educativos para optimizar la experiencia de aprendizaje y sugiere aplicaciones prácticas para contextos escolares diversos.

Vanina Salinas. Arquitecta y Urbanista (UNC). Especializada en la aplicación de las neurociencias a la arquitectura, cuenta con un posgrado en Arquitectura Interior (UBA) y formación en neuropsicología clínica, neurociencia educativa y neurodidáctica. Miembro de ANFA y ACE, lidera el capítulo de Córdoba en The Centre for Conscious Design. Fundadora de CON-NEUROARQ, dirige el Diplomado en Neuroarquitectura, promoviendo la integración de ciencia y diseño. Ha participado como conferencista en congresos en Argentina, Brasil, Colombia, México, Chile, Uruguay, Perú, España e India, difundiendo las neurociencias aplicadas a la arquitectura y el diseño consciente.

COMISIÓN: SOCIEDAD, CULTURA Y PATRIMONIO

24 de Febrero, 19:00 (Arg) - Sala 1 -

Sebastián Aguilar

arq.sebastianaguilar@yahoo.com

PANAMÁ

Título: Construcciones en Piedra en Veraguas, Panamá

Institución: Universidad de Panamá. Facultad de Arquitectura

Es con la construcción de la Escuela Normal Juan Demóstenes Arosemena, cuando se da un cambio a la fisonomía de nuestra ciudad no solo en el aspecto urbano, sino también en la apariencia de las construcciones existentes en nuestra ciudad, por lo general en su mayoría de madera para esta época. Aunque bien es cierto que antes de la construcción de esta Escuela, ya en la provincia de Veraguas existían ejemplos de edificaciones construidas en piedra como es el caso de La Escuela Mixta de La Mesa, construida en 1934 en el gobierno de Harmodio Arias Madrid, La Antigua Cárcel de Santiago, restaurada en 1936 y donde todavía apreciamos los vestigios de sus paredes en piedra, la Antigua Iglesia San Francisco Javier de Cañazas la cual desde 1903 presentaba una construcción en piedra luego restaurada en 1912 y la Casa Municipal de Santiago, construcción en piedra que data del Siglo XVIII.

Arcadio Alexander Aldana Rincón

Erinon Fernando González Santos

Ana Ximena Menjura Cucunuba

Luisa Fernanda Sánchez Sánchez

Eduardo Villamizar Aguirre

aaaldanar@ucompensar.edu.co

efernandogonzalez@ucompensar.edu.co

axmenjurac@ucompensar.edu.co

ifsanchezs@ucompensar.edu.co

eevillamizar@ucompensar.edu.co

COLOMBIA

Título: Diseño, Comunicación y nuevos medios: Estrategias para la preservación de oficios y saberes intergeneracionales

Institución: Fundación Universitaria Compensar. Bogotá, Colombia

El diseño visual y las estrategias de comunicación son fundamentales para la conservación de la memoria y el patrimonio cultural, ya que pueden tener la capacidad hacerlo accesible y atractivo mediante narrativas transmedia y registros digitales. Estas herramientas facilitan la documentación y difusión de prácticas culturales, promueven la participación comunitaria en la creación de contenidos, fortalecen la identidad y aseguran la transmisión intergeneracional de saberes. Además, pueden sensibilizar a la población sobre la importancia del patrimonio, fomentando su valoración y protección, para ayudar a la preservación de manifestaciones culturales vivas. La preservación del patrimonio es crucial para fortalecer la identidad colectiva y el desarrollo sostenible, pero enfrenta desafíos como la invisibilización de prácticas, falta de apoyo institucional y pérdida de conocimientos. Organizaciones como Pa'Entro y el Museo del Vidrio lidian con estas problemáticas, lo que limita el acceso público y desmotiva a las comunidades. Para abordar esto, el proyecto Siga del vidrio pa'entro de la Ucompensar, propone el desarrollo de estrategias comunicativas que atiendan estas necesidades mediante talleres educativos, tecnologías emergentes y pedagogías participativas. La metodología de Investigación + Creación (I+C), junto con el Design Thinking, permitirá generar soluciones tangibles y efectivas, respetando y promoviendo el patrimonio cultural, asegurando su preservación en contextos locales y globales (Bonilla et al., 2017; Brown, 2008; Colciencias, 2015).

Diego Beltrán y Kenia Gareca

beltran.diego@usfx.bo

BOLIVIA

Título: Diseño interdisciplinario para el empoderamiento en la pubertad: El caso del "Kit de Higiene Juliana"

Subtítulo: Innovación en diseño educativo y sostenible para niñas en etapa de transición

Institución: Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca

El proyecto «Juliana Kit de Higiene» aborda una problemática crítica en la etapa de transición hacia la adolescencia: la ausencia de productos específicos y estrategias educativas que apoyen el desarrollo físico, social y emocional de niñas entre los 9 y 13 años. Este trabajo, liderado por el docente Diego Beltrán y presentado como proyecto final del Taller Seis por la estudiante Kenia Gareca, propone una solución innovadora que combina diseño interdisciplinario, sostenibilidad y educación, empleando el framework FIERO (Función, Inteligente, Experiencia, Rendimiento y Optimización). El kit integra productos esenciales como jabón y protector solar, diseñados no solo para satisfacer necesidades dermatológicas propias de la pubertad, sino también para fomentar la autoestima mediante un diseño visualmente atractivo y emocionalmente significativo. A su vez, el packaging, desarrollado en tres niveles (primario, secundario y terciario), incorpora materiales sostenibles y estrategias que optimizan su funcionalidad y adaptabilidad en diversos canales de distribución, desde ferias internacionales hasta farmacias locales. La novedad del «Kit Juliana» radica en su enfoque integral, que combina educación, diseño y sostenibilidad, posicionándolo como un modelo replicable en contextos educativos y sociales. Esta presentación analizará los retos y soluciones aplicadas, así como el impacto potencial del proyecto en la normalización del cuidado personal y la promoción de la confianza en niñas durante esta etapa crucial de sus vidas.

Diego Huascar Beltran Mercado. Diseñador Gráfico (UMSS, 2016). Se especializó en Diseño Multimedia y Fotografía, así como en Diseño y Gestión de Marcas en Branding. Actualmente se encuentra cursando la Maestría en Metodología de la Investigación. Docente en la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca (USFX) en la carrera de Arte y Diseño Gráfico. Ha desarrollado proyectos educativos aplicados al diseño y la fotografía documental. Expositor en el IV Foro de la Red de Investigadores en Diseño 2025 en la categoría Sociedad, Cultura y Patrimonio.

Keania Gareca Barrientos. Estudiante de la carrera de Arte y Diseño Gráfico donde ha obtenido el tercer mejor promedio en la carrera. Se especializa en Diseño Editorial y Packaging, con enfoque en sostenibilidad. Actualmente forma parte de un equipo de diseño, trabajando en identidad visual, branding y material publicitario. Ha desarrollado proyectos de packaging, juegos de mesa educativos y piezas audiovisuales. Expositora en el IV Foro de la Red de Investigadores en Diseño 2025 en la categoría Sociedad, Cultura y Patrimonio.

Meysis Carmenati González

mcarmenati@uce.edu.ec

ECUADOR

Título: Diagnóstico Feminista del Neoliberalismo como parte de las Luchas por la Reproducción

Institución: Universidad Central del Ecuador

La investigación analiza cómo la violencia patriarcal se instrumentaliza para normalizar el neoliberalismo, es decir, cómo, a través de esta, se instala y sedimenta socialmente un discurso y un conjunto de prácticas que buscan legitimarlo; lo que permite pensar el neoliberalismo como un proyecto de reestructuración patriarcal y capitalista cuyo centro es la lucha por la reproducción. Para ello, se estudia la racionalidad neoliberal que se expresa en la política sexual y reproductiva, mediante cinco manifestaciones: prostitución; alquiler de vientres; pornografía; reificación del cuerpo-objeto a través del significante del desnudo; y representaciones mediáticas de la maternidad. Se examinan las causas estructurales que explican las nuevas formas de significación y control sobre los cuerpos de las mujeres, concluyendo que se relacionan con una política sexual no limitada a la mercantilización. Su fin es la modulación pública de un mensaje: todo puede ser comprado, apropiado, despojado, no hay límites. Este mensaje forma parte de la institucionalización y la normalización del neoliberalismo. En ese contexto, los cuerpos de las mujeres se re/insertan en el ejercicio de acumulación por despojo y expropiación como uno de sus elementos demostrativos, y cristalizan la racionalidad predadora neoliberal.

Orestes Dámaso Castro Pimienta,

Milvia Pérez Pérez y Arianet Valdivia Mesa

ocastro51@gmail.com

orestesdamaso.castro@rect.uh.cu

CUBA

Título: La Cultura del diseño como estrategia para la formación de capacidades creativas, de innovación y colaboración

Subtítulo: La cultura del Diseño en los contextos interculturales y pluriversales de la América Latina y el Caribe

Institución: ISDI - Universidad de la Habana (UH)
Centro de Estudios del Diseño (CEDi)

El proyecto de Desarrollo e innovación se fundamenta en la concepción integradora del Diseño como un todo, constituido en un hecho cultural y una expresión científ-

fica como área del conocimiento científico tecnológico, lo que se resume en la tesis doctoral "Modelo para la caracterización estructural y funcional del diseño como profesión y área del conocimiento científico – tecnológico" (Peña, SL, 2019), así como otras tesis doctorales en diseño sobre evaluación, ergonomía y medio ambiente (Pino, Y 2021, Valdivia, A, 2022 y Pérez, M. 2023), decenas de tesis de maestría y Trabajos de Diploma, así como la práctica desarrollada por cuarenta años en el ISDI.

Orestes Dámaso Castro Pimienta. Dr. en Ciencias Pedagógicas. (Ph.D.). Profesor Titular y Profesor Consultante de la Universidad de la Habana. Profesor – Investigador del Centro de Estudios de Diseño. ISDI- UH. Especialista en Evaluación Educativa. Miembro de la Comisión de Grados Científicos de la UH. Secretario del Tribunal de categorías docentes superiores del ISDI. Profesor de Programas de Doctorados y Maestrías en universidades de Cuba, Ecuador y México. Miembro de la Sociedad Cubana de Psicología. Premio de la Academia de Ciencia de Cuba. 2018. Miembro de la RED-DEES (Gestión de la Educación Superior) Miembro de la Red de Investigadores de Diseño. Evaluador externo del Centro de Investigaciones UP. Argentina.

Guillermo Geovanny Guzmán Chávez

Alexandra Patricia Ortiz Almeida

Juan Andrés Sánchez García

gguzman@pucesi.edu.ec

ECUADOR

Título: Análisis de la variación temporal entre áreas verdes y construidas usando imágenes satelitales. Caso de estudio: crecimiento urbano de Otavalo (Ecuador)

Subtítulo: Teledetección aplicada al territorio

Institución: PUCE - Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ibarra

Este estudio examina el impacto del crecimiento urbano en las áreas verdes de Otavalo, Ecuador, a través de un análisis multitemporal utilizando imágenes satelitales y técnicas de teledetección. Los índices espectrales, como el Normalized Difference Vegetation Index y el Normalized Difference Built-up Index, se aplicaron a imágenes Landsat 8 para detectar cambios en la cobertura vegetal y las áreas edificadas en los años analizados. Los resultados muestran una expansión significativa de las áreas construidas, acompañada de una drástica disminución de las áreas verdes, lo que subraya la necesidad de políticas urbanas sostenibles. Se concluye que la planificación territorial debe priorizar la protección de

los espacios verdes para mitigar los impactos negativos del crecimiento urbano no planificado en Otavalo.

Guillermo Geovanny Guzmán Chávez. Arquitecto (PUCE-I, 2016). Magister en urbanismo mención en gobernanza y planificación urbana con enfoque al cambio climático (PUCE, 2022). Diplomado en Prospectiva estratégica aplicada al ordenamiento territorial con inteligencia artificial (UDUCENS, 2024). Diplomado en Técnicas de Teledetección (Universidad Rey Juan Carlos, 2023). Docente y Coordinador de Investigación PUCEI en la Escuela de Arquitectura, Diseño y Artes. Responsable de proyectos en Red y con Financiamiento externo de la Dirección de Investigación, Vinculación y Emprendimiento de la PUCEI. Líder del Grupo de Investigación Estudios del Territorio y Hábitat «TERRHAB». Trabaja en Big data para la planificación urbana, Gestión del riesgo de desastres, SIG.

Lourdes Marcela López Mares

Miguel Adolfo Ortiz Brizuela

marcela.lopez@uaslp.mx / miguel.ortiz@uaslp.mx

MÉXICO

Título: Diseño urbano de la vivienda social en Ciudad Satélite, SLP, México: gubernamentalidad espacial, muelles y vida cotidiana

Institución: Facultad del Hábitat, Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Este trabajo analiza el caso de Ciudad Satélite (CS), un mega desarrollo urbano de vivienda social, planificado y diseñado desde cero en el 2007 para albergar a 132,000 personas del sector asalariado de bajos ingresos en la periferia de la ciudad de San Luis Potosí, México. Desde la gubernamentalidad espacial de Foucault y el urbanismo feminista, el trabajo busca entender cómo el diseño urbano perpetúa relaciones de poder disciplinar y patriarcal, soslayando las necesidades de las mujeres y otros grupos vulnerables cuya posibilidad de salir de este desarrollo periférico son escasas. Para entender esto, el trabajo analiza las narrativas de 16 interlocutoras que residen en CS y las triangula con información recopilada mediante observación, mapeos e investigación de fuentes hemerográficas y literatura secundaria. El trabajo identifica tres formas de poder, alineadas a la lógica patriarcal, que, a través del diseño urbano, reproducen espacios de exclusión para las mujeres que cuidan, afectando su tiempo, autonomía, oportunidades y representatividad en la esfera pública. En línea con el urbanismo feminista, el trabajo pugna por ciudades que

prioricen la vida cotidiana, la reproducción y los cuidados y que ofrezcan proximidad, vitalidad, diversidad, autonomía y representatividad. CS, sin embargo, todavía dista mucho de ofrecer estas condiciones a quienes cuidan.

Marcela López Mares. Profesora de tiempo completo en la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí desde enero del 2013.

Arquitecta de formación, Marcela es Maestra en Urbanismo por la Universidad de Ginebra, Suiza y Doctora en Planeación por la Universidad de Illinois en Chicago, E.U.A. Sus intereses de investigación se centran en la planeación urbana, participación ciudadana y políticas de vivienda en ciudades medias.

Miguel Adolfo Ortiz Brizuela. Profesor de tiempo completo en la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí desde 2018. Es Diseñador Industrial, Maestro en Arquitectura por la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México y Doctor en Ciencias Sociales por El Colegio de San Luis A.C., también en México. Sus líneas de investigación son la antropología del diseño y la antropología de lo urbano.

Ana Tulia Sánchez Reyes, Karina Andrea Rubiano Nikolai Alexander Narváez Caballero y Heber Zabaleta Parra

ana_sanchezr@cun.edu.co

karina.rubiano@uniminuto.edu

nikolai_narvaez@cun.edu.co

heber.zabaleta@gmail.com

COLOMBIA

Título: Mujeres líderes que cosueñan y cotransforman

Subtítulo: Sentidos y sentires en el norte del Huila, sur de Colombia

Institución: Corporación Universitaria Minuto de Dios, Uniminuto, Neiva - Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

El papel de la mujer que habita el norte del departamento del Huila, Colombia, tiene un fuerte sentir desde el liderazgo de procesos sociales a partir de sus contribuciones y desafíos en la construcción de una sociedad participativa, equitativa y justa. En esta investigación, avalada por la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN mediante código INV-CS-NEI-GRO3-PROY2024-14, se indagó las categorías de análisis de Mujer, territorio, comunicación, liderazgo y niñas desde las perspectivas desde las ciencias sociales y humanas. La metodología fue cualitativa- descriptiva con la utilización de entrevistas a profundidad, talleres

y revisión documental. Con esta investigación se logró identificar parte de los liderazgos sociales que han tenido las mujeres en parte del territorio afectado por el conflicto político-militar colombiano, como una forma de resistir a las problemáticas locales y a la construcción colectiva de las paces. Se logró construir desde el lenguaje audiovisual unas narrativas de historias de vida reales para compartir parte de las voces, sueños, anhelos y esperanzas de las mujeres líderes de este territorio. Además, para el equipo investigativo fue una oportunidad de fortalecer redes interinstitucionales e interdisciplinariedad para ampliar la línea de investigación interesada en la mujer y la sociedad.

María Paula Simian Fernández

Daniella Angélica Parra Blanco

msimian@uct.cl / dparra2018@alu.uct.cl

CHILE

Título: Fortaleciendo la conciencia ambiental de sustentabilidad de bosques nativos en universitarios chilenos. Estudio de caso geoparque Kütralkura: región araucanía

Institución: Universidad Católica de Temuco

Los bosques nativos tienen un valor sociocultural y económico contribuyendo al desarrollo regional chileno. Actualmente enfrentan desafíos en procesos de recuperación y reforestación. A pesar del esfuerzo y planes de mitigación por parte de empresas forestales, en las últimas décadas se han perdido 51,900 hectáreas de vital importancia para el sostenimiento de la vida y ecosistemas. Se evidencia la irrupción forestal provocando carencias sustanciales para los sectores rurales que conviven con la biodiversidad. La investigación evidencia la carencia de conciencia ambiental sobre sustentabilidad de bosques nativos en Región de la Araucanía, en jóvenes universitarios chilenos (18 y 26 años). El tema se abordó desde estudio de caso: Geoparque Kütralkura, abarcando siete comunas.

María Paula Simian Fernández. Nació en Londres, creció en Santiago, Chile. Licenciada en Diseño, Diseñadora Pontificia Universidad Católica de Chile; Master en Ergonomía Universidad Politécnica Cataluña. Diplomados en Desarrollo Curricular basado en Competencias, Gestión de Marketing, Gestión Estratégica en Educación Superior e Investigación en Docencia en Contexto de Diversidad Social y Cultural. Después de residir algunos años en Europa, se incorpora el 2000 a UC Temuco como Académica Asociada realizando docencia, extensión, investigación y gestión desde Dirección

Carreras de Diseño y Coordinaciones varias. Profesional y disciplinadamente desarrolla Proyectos y Asesorías en Arquitectura Interior y Equipamiento para empresas, instituciones y particulares, con énfasis en Accesibilidad y Diseño Universal.

Daniella Parra Blanco. Estudiante de Diseño Gráfico en la Universidad Católica de Temuco. Realizo practicas en medios audiovisuales. Actualmente se encuentra finalizando su tesis de grado titulada: "Conciencia Ambiental sobre bosques nativos en jóvenes universitarios, región Araucanía, caso Kütralkura".

Martín Valenzuela

valenzuela.martin@gmail.com

ARGENTINA

Título: El ecosistema marcario ampliado: construyendo sistemas identitarios para proyectos culturales desde cero

Institución: UBA - Universidad de Buenos Aires

¿Cómo construir sistemas identitarios para proyectos culturales? Claves para el desarrollo de una estrategia anclada en la visión y valores. Las dos caras de la moneda: identidad e imagen de marca. La identidad como un sistema complejo de significados. Elementos constitutivos de la marca. Los diversos insumos de comunicación como identificadores y elementos que hacen al ecosistema marcario. Los cinco ejes para un diseño gráfico memorable: simplicidad, diferenciación, escalabilidad, significado y coherencia. ¿Cómo los elementos paratextuales de marca funcionan como identificadores que expanden el universo narrativo? Rol de los slogans, colores, jingles, audiólogos y personajes. La identidad de marca y la relación con los sentidos. Tipología de nombres de marca para identificar proyectos culturales emergentes. Los nombres de marcas basados en fundadores, descriptores, retórica, siglas, referencias, abstracciones, acrónimos, derivados, siglas y más. Implementación de estrategias de diseño que aseguren la diferenciación y la perdurabilidad en el mercado global.

Martín Valenzuela. Editor (UBA), Diseñador Gráfico (UM), Magíster en Crítica y Difusión de las Artes (UNA). Jefe de trabajos prácticos en Marketing Editorial y docente en Registro y Organización de Materiales Editoriales en la carrera de Edición (Facultad de Filosofía y Letras, UBA). Docente en Economía (Ciclo Básico Común, UBA) y en Comercialización (Facultad de Ciencias Económicas, UBA). Miembro Activo de la Red de

Investigadores de Diseño (UP). Investigador en Proyecto de Investigación en Arte, Ciencia y Tecnología (PIACyT, UNA). En el ámbito profesional se desempeña como Director General Creativo en la agencia de publicidad y marketing digital PQ Agency y co-dueño de la consultora editorial MVP Consulting.

COMISIÓN: MEDIOS, LENGUAJES Y DISCURSOS

24 de Febrero, 19:00 (Arg) - Sala 2 -

Camila Assis Peres Silva, José Gustavo Miranda, Marcela Mateus Carvalho da Silva y Mateus Rocha da Silva

camila.assis@eba.ufrj.br

BRASIL

Título: El diseño de productos y los colores de nuestro bioma

Institución: Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Este texto presenta el taller "El diseño de productos y los colores de nuestro bioma", actividad preparada para la Semana Nacional de Ciencia y Tecnología realizada en octubre de 2024 en la Universidad Federal de Río de Janeiro (UFRJ). Elaborado por el grupo de investigación y extensión en Alfabetización Visual para la Inclusión Social de la carrera de Diseño Industrial, el taller tiene como objetivo demostrar de manera aplicada el uso del color como elemento comunicativo. Al mismo tiempo, pretende fomentar entre el público una visión más sostenible, llamando la atención sobre la vida terrestre. Para ello, el taller continúa un proyecto de investigación realizado por el Programa de Postgrado en Diseño de la UFRJ en colaboración con L'Oréal: el proyecto Ilha Viva. Ilha Viva es el nombre ficticio de Ilha do Bom Jesus, ubicada en la Bahía de Guanabara, junto al campus principal de la UFRJ. Basado en un estudio de la fauna y la flora local, nuestro taller presenta los colores de un bioma tan cercano a nosotros pero revelado a pocos. El taller atendió durante cinco días a un público formado por estudiantes de escuelas del sistema escolar público de la ciudad de Río de Janeiro.

Camila Assis Peres Silva. Diseñador Gráfico (UFRJ, 2005). Se especializó en Marketing Empresarial (UFF, 2006) y en Planificación, Implantación y Gestión de la Educación a Distancia (UAB/UFF, 2006). Tiene una maestría (UERJ, 2012) y un doctorado (USP, 2017) en diseño. Obtuvo una mención honorífica con su tesis doctoral en el Premio Museu da Casa Brasileira (MCB,

2019). Profesor de la Universidad Federal de Río de Janeiro en el curso de graduación en Diseño Industrial y colaborador en el Programa de Posgrado en Diseño de la Universidad Federal de Campina Grande.

Jessica Giselle Domínguez Muñoz
Alcibar Marisol Carrillo Guadalupe

jessica.dominguezm@gmail.com
 MÉXICO

Título: Diseño de contenidos didácticos para la creación de una plataforma digital dirigida a niños que presentan indicadores de ansiedad y fobias, utilizando la gamificación y la Realidad Aumentada

Institución: Instituto Politécnico Nacional IPN "Cecyt 2 Miguel Bernard" CDMX

La ansiedad infantil y las fobias son trastornos relacionados. Las fobias, un tipo de ansiedad, surgen de miedos intensos e irracionales hacia objetos o situaciones específicos.

Se explicará la metodología propuesta.

Revisión bibliográfica: Cómo la realidad aumentada (RA) puede ayudar a tratar la ansiedad infantil.

Desarrollo de prototipo: Plataforma gamificada con RA.

Estudio piloto: Evaluación de la plataforma midiendo niveles de ansiedad antes y después de su uso.

Resultados de la revisión.

Se mostrará el desarrollo del prototipo: «Arcade-Kid»

Diseño: Inspirado en videojuegos arcade, utiliza colores brillantes para atraer a los niños.

Estructura: Incluye secciones como inicio (con tests), logros (recompensas virtuales) y desafíos (juegos personalizados para cada fobia).

Realidad Aumentada: Ejemplo con aracnofobia: tres niveles progresivos (de caricatura a imágenes realistas) que ofrecen recompensas virtuales.

Se probó con un niño en el centro Kaelum Neurocenter. Los indicadores mostraron ansiedad moderada, pero una reducción en la frecuencia cardíaca y alta motivación para completar los niveles.

Gamificación La plataforma utiliza elementos como niveles, desafíos y recompensas para captar el interés infantil, facilitando la terapia cognitivoconductual. Por ejemplo, en la claustrofobia, los niños ayudan al dragón «Draco» en cuentos y juegos interactivos.

Carmen Gómez Pozo

carmeng@ondi.cu / cgp99gomez@gmail.com
 CUBA

Título: Cambiar la forma de pensar respecto al envejecimiento. Nuevo paradigma de la moda en Cuba

Institución: Oficina Nacional de Diseño, Cuba

Los pronósticos demográficos en Cuba anuncian que para el año 2050, la población de personas mayores representará un grado de envejecimiento del 35,9%, con esas alarmas esta investigación aborda las inquietudes del segmento de población de las mujeres adultas mayores respecto a su vestimenta. Desde los resultados devenidos de reiteradas interacciones del Proyecto VIAS (Visión, Innovación, Acción, Sociedad), se proponen las posibles premisas que pueden asumirse para el diseño de vestuario que se oriente hacia este grupo etario. Un nuevo cambio en las visiones de la profesión y los modos de conocer las necesidades de esta población ha quedado definido por la "Década del envejecimiento saludable" cuando establece en su primer principio que debemos cambiar la forma en que pensamos, sentimos y actuamos respecto al envejecimiento. Asumir el diseño de vestuario, más allá de las estructuras de las ropas y considerarlo como la proyección de la Imagen del Hombre, que integra el cuerpo físico, la vestimenta y la gestualidad, resulta la primera premisa respaldada con el lema establecido por VIAS, cuando enarbola que "envejecer es Revolucionar".

Carmen Gómez Pozo. Diseñadora Industrial. Instituto Superior de Diseño (ISDi 1990) Máster en Gestión e Innovación del Diseño (ISDi 2011). Profesora Auxiliar especializada en Diseño de Vestuario y Textiles. Desarrolla su Doctorado en temas de diseño para adultos mayores. Experta en Evaluación del Diseño, Jurado en Premios de Diseño, Ferias y Exposiciones como Transcultura de la UNESCO y Primer Premio Iberoamericano de Artesanías. Gestora de proyectos integrales de Diseño y Colecciones de Vestuario. Premio de Diseño por el Sistema de Uniformes escolares para la enseñanza cubana. Actualmente Directora de Registro y Desarrollo Profesional de la Oficina Nacional de Diseño de Cuba.

Rodrigo Jerez y Ana Luisa Unzueta

falconcillohh@gmail.com
 BOLIVIA

Título: El Humor Gráfico como Ilustrador de Contextos: Un Estudio sobre los Personajes y Narrativas en las Viñetas de Humor Gráfico Aparecidas en El Diario en el Período 1964-1969 de la Administración Barrientos

Institución: Universidad Católica Boliviana San Pablo

Este estudio analiza cómo las viñetas de humor gráfico publicadas en El Diario entre 1964 y 1969, durante la administración de René Barrientos, actuaron como herramientas críticas y narrativas de los contextos socio-políticos de la época. En un periodo clave para la modernización de Bolivia, estas viñetas reflejaron tensiones sociales, dinámicas políticas y luchas de reivindicación social. A través de un enfoque interdisciplinario que combina análisis visual, histórico y semiótico, se explorará cómo los personajes y las narrativas dentro de las viñetas capturaron y transmitieron las complejidades de una sociedad en transformación. Esta investigación busca contribuir al campo del diseño gráfico y la comunicación visual al resaltar el rol del humor gráfico como un medio de expresión crítica, fomentando el análisis de su impacto en la construcción de la memoria histórica y la conciencia ciudadana, dando un vistazo al pasado como un ilustrador de contextos.

Rodrigo Jerez. Diseñador Gráfico (Universidad Católica Boliviana San Pablo, 2023). Investigador académico en el campo de la caricatura y la preservación de material gráfico, enfocado en el rescate y estudio de imágenes históricas encontradas en archivo.

Ana Luisa Unzueta. Licenciada en Diseño Gráfico y Comunicación Visual por la Universidad Católica Boliviana "San Pablo" (2009) y Maestra en Estudios Visuales por la Universidad Autónoma del Estado de México (2017). Con 15 años de trayectoria en el diseño profesional, ha colaborado particularmente con el sector cultural, diseñando para cine y teatro. Enseña desde 2013, en la Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual y actualmente dirige el Centro de Investigación en Diseño de la Universidad Católica Boliviana, desde donde gestiona y coordina proyectos de investigación.

Cecilia Mariaca y Daniel Balcázar

mmariaca@ucb.edu.bo

BOLIVIA

Título: Custodios Invisibles

Subtítulo: Relatos visuales y diseño editorial para custodiar la memoria de las misiones en Bolivia

Institución: Universidad Católica Boliviana

"Custodios invisibles" es un proyecto editorial que recopila el trabajo de 10 años de la fotógrafa Daniel Balcázar. Este relato visual documenta la riqueza cultural, las tradiciones y los valores de las comunidades en las Misiones de la Chiquitanía, Moxos y Guarayos en Bolivia. A través

de la narrativa visual, se revela la conexión entre los pueblos indígenas y las misiones jesuíticas y franciscanas, que desde 1587 entablaron una coexistencia por 76 años, que transformó profundamente las costumbres, rituales y estructuras sociales, además de estimular una prolifera e invaluable producción musical resguardada por custodios locales que perdura hasta hoy.

Desde el diseño gráfico, nos comprometimos a plasmar con fidelidad la pasión y respeto que guían este proyecto. Trabajamos con oficio el manejo tipográfico, composición, paleta cromática y relaciones morfológicas para capturar conexiones de los elementos hallados. Destaca la incorporación de "Ablanda", un revival tipográfico basado en manuscritos de los archivos franciscanos. Este diseño busca honrar la memoria gráfica de un paraíso cultural olvidado, donde los custodios de estas tradiciones aseguran la continuidad de un legado estético y conceptual único.

La obra invita a redescubrir un patrimonio invaluable, preservado con profunda sensibilidad a través de una experiencia editorial distinta.

Ernesto Pesci Gaytán

Miguel Ángel Espinoza Camacho

epesci@uaz.edu.mx / espinoza.m.angel@gmail.com

MÉXICO

Título: El cine mexicano como constructor de identidad audiovisual, Queer en dos filmes emblemáticos

Institución: Maestría en Investigaciones Humanísticas y Educativas (SNP-CONAHCYT), Universidad Autónoma de Zacatecas, UAZ

A partir del uso de matrices de coherencia epistemológica y de operacionalización de categorías, se desarrolla un mecano de indicadores que operan como una guía de análisis cinematográfico para enfocarse en las protagonistas de El lugar sin límites de Arturo Ripstein (1979) y Carmin Tropical de Rigoberto Perezcano (2004), películas que exploran la identidad queer desde la subjetividad de personajes en contextos de violencia y discriminación en diferentes etapas histórico-culturales del cine mexicano. La finalidad es analizar el cine más allá de su dimensión argumental, comprenderlas como dispositivos de lo imaginario dentro del contexto cultural en el cual surgen y dar cuenta de la evolución de la visualidad de los personajes queer en el cine mexicano y su disrupción como protagonistas no hegemónicas de películas emblemáticas. Se comparan los papeles de "La Manuela" y "Mabel", personajes de Ripstein y Perezcano respectivamente, con el enfoque de los Es-

tudios de la Cultura Visual para realizar una lectura en profundidad de la imago, con énfasis en su contexto sociocultural y lograr un análisis crítico del cine como elemento de formación de la cultura visual. Se concluye comprendiendo los límites de la realidad de la representación de personas queer que produce el cine mexicano.

Ernesto Pesci Gaytán. Con formación en Diseño Gráfico (Universidad de la Vera-Cruz, 2011-2014), Miguel Ángel Espinoza Camacho, ha complementado su perfil con estudios especializados en artes visuales y medios audiovisuales. Participó en el Seminario de Artes Visuales del Museo de Arte Abstracto Manuel Felguérez y obtuvo un Diplomado en Producción de Diseño Gráfico. Su interés por el cine se refleja en cursos como Introducción al Montaje Cinematográfico, Cinefotografía y el taller Apreciación y Análisis del Lenguaje Cinematográfico (IMCINE-CAPP, 2024). Actualmente, cursa el cuarto semestre de la Maestría en Investigaciones Humanísticas y Educativas con orientación en Comunicación y Praxis (UAZ), integrando diseño, arte y narrativas audiovisuales en sus investigaciones.

Karla Sulay Saltos Zapata, Carolina Estefanía Chávez Melo, Cristian Alexander Santana Bravo y Martha Luz Forero Castellanos
kssaltos@pucesd.edu.ec / casantana@pucesd.edu.ec
 ECUADOR

Título: Packaging orgánico como herramienta para mejorar la experiencia del consumidor y lograr el posicionamiento de una marca textil

Subtítulo: Diseño de packaging orgánico como estrategia para posicionar los productos textiles en “Confecciones Dayana” en la ciudad de Santo Domingo de los Colorados, Ecuador

Institución: PUCE - Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Santo Domingo

El packaging es clave en la industria textil, no solo como protector del producto, sino como herramienta de comunicación y diferenciación. A través de diseños creativos y materiales innovadores, el empaque refuerza la identidad de la marca y establece una conexión emocional con los consumidores. En un mercado competitivo, el uso de materiales sostenibles como el lino y el yute destaca el compromiso ecológico y social de la marca, creando una percepción de exclusividad.

Este enfoque aumenta las ventas, fortalece la lealtad del cliente, mejora el reconocimiento de marca y eleva el prestigio de las empresas. El packaging se ha convertido en un componente esencial en las estrategias de

marketing en la industria textil, fusionando la función y diseño para captar la atención y generar valor.

Cristian Alexander Santana Bravo. Estudiante de Diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Santo Domingo. Se encuentra finalizando la licenciatura de Diseño Gráfico. Se especializa en diseño editorial. Ha liderado proyectos académicos en diversas áreas académicas. Actualmente, trabaja como freelancer.

Carolina Estefanía Chávez Melo. Estudiante de Diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Santo Domingo. Actualmente se encuentra finalizando la licenciatura de Diseño Gráfico. Ha liderado proyectos de Diseño Editorial. Trabaja como freelancer en proyectos de identidad visual y gestión de redes sociales, adaptándose a las tendencias del diseño y las necesidades del mercado.

Karla Sulay Saltos Zapata. Diseñadora Gráfica con Mención en Comunicación Visual (PUCESD, 2015). Coordinadora de la carrera de Diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Santo Domingo. Pertenecer a la Red Ecuatoriana de Mujeres Científicas (REMCI) nodo 27. Docente Universitaria y Directora de proyectos de investigación. Gestora de proyectos internacionales con enfoque intercultural y sostenible, con una amplia experiencia con Grupos de Atención Prioritaria y campañas de inclusión social.

Martha Luz Forero Castellanos. Comunicadora Social- Periodista de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia. Magíster en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente y en Comunicación e Identidad Corporativa. Reportera, Jefe de Redacción y Dircom en diversas instituciones públicas y privadas de Colombia y Ecuador. Profesora en las facultades de Comunicación de la Universidad Externado de Colombia, de la Universidad de Guayaquil y de la PUCE Sede Santo Domingo. Becaria de la Red de Periodismo de la Tierra y de la WWF y la Universidad San Francisco de Quito.

Jesica Tidele
jtidele@gmail.com
 ARGENTINA

Título: Adornos y vestimenta: símbolos y expresión de identidad

Institución: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

El presente trabajo se propone realizar un 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 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.

Jesica Tidele. Licenciada en Administración (UBA) con Especialización en Sociología del Diseño (UBA) y Diplomatura en Comunicación & Marketing de Moda (Universidad Siglo XXI). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Moda y Tendencias de la Facultad de Diseño y Comunicación. Fundadora de Budapest Consultora Boutique especializada en Comunicación, Marketing e Imagen para marcas de moda. Integrante del staff de la revista digital Percha Mag en la redacción de artículos vinculados al mundo de la moda, el arte y el diseño. Participante de eventos de moda: BAF Week, Designers y Puro Diseño en la labor de cronista realizando entrevistas a diferentes diseñadores del sector con el objetivo principal de difundir marca argentina.

Edith Tuercoconza Maguiña

etuercoconzam@gmail.com

PERÚ

Título: Evolución de la indumentaria en la danza clásica

Institución: Art & Fashion Perú

El artículo aborda el estudio de los objetos vestimentarios en la danza clásica, tradicionalmente sujetos a cánones preestablecidos, señalando la insuficiencia de análisis respecto a sus estilos, materiales e innovaciones, y su relación con los cambios sociales, culturales y artísticos. A través de una revisión sistemática, se evidencia que dichas indumentarias han pasado de ser meros elementos decorativos a convertirse en componentes funcionales que enriquecen y potencian la técnica del bailarín. Se enfatiza, asimismo, la importancia de concebir al atuendo y al intérprete como una unidad estética inseparable, clave para la armonía visual en la ejecución dancística.

Fiorella Zaccara

licfiorellazaccara@gmail.com

ARGENTINA

Título: La importancia de la Tecnología actual como herramienta fundamental en la construcción del mensaje y el sentido en el diseño museográfico de una exposición artística

Institución: Facultad de Derecho - UBA

Cuando comenzamos la apreciación de una muestra artística en un lugar de exposiciones, además de haberse visto exponencialmente aumentado los lugares plausibles de ser considerados «museables», nos abrimos a la experiencia de mirar, observar y sentir la propuesta diseñada por el Curador para transmitir el tema de la muestra compuesta por las obras allí exhibidas.

Muchas veces nos encontramos con la monotonía de ver el mismo tipo de obras, fotos de la ciudad, cuadros expresionistas, etc.

Quizás nos aliente ver una pantalla proyectando un video que nos sumerge un poco en el tema pero sabe a insuficiente muchas veces.

¿Cómo podemos hacer que ésta exposición sea memorable, imborrable de nuestras neuronas?

Sabemos que lo que nos llega al alma, nos hace jugar, nos desafía, nos permite generar nuevos surcos en el cerebro, cambiando nuestra forma de pensar y vivir algo, y transformándonos en alguien diferente.

Una imagen vale más que mil palabras, ya lo sabemos, pero la tecnología cuando se vuelve interactiva nos permite ser más profundos en la experiencia.

Una exposición de arte no termina el día de su inauguración, ése es sólo el puntapié inicial. Pero es deber del diseñador de la muestra el pensar actividades post inauguración que puedan lograr que aún el mismo visitante visite varias veces la muestra. La tecnología actual inmersiva e interactiva es nuestra aliada en ésta tarea con variados recursos originales combinables de múltiples formas según se requiera.

En ésta ponencia exploraremos el trabajo realizado con los alumnos del Curso de Introducción a la Curaduría y Curaduría I del Área Extensión Universitaria de la Facultad de Derecho - UBA.

Fiorella Zaccara. Diseñadora Gráfica UP (2000), Lic. en Curaduría e Historia de las Artes en UMSA (2012), Profesora Universitaria IUGNA (2018). Actualmente Docente Adjunta en la Facultad de Derecho UBA en los Cursos de Extensión Universitaria. Docente de Historia del Arte y Artes Plásticas en el Bachillerato Internacional

BAICA y el Colegio Lincoln de Belgrano. Guía de Turismo e Historiadora en el Palacio Barolo. Expositora 5 años seguidos en el Congreso Latinoamericano de Enseñanza de Diseño en la UP.

::: 25 DE FEBRERO 2025 :::

COMISIÓN: TECNOLOGÍA, MATERIALES Y SUSTENTABILIDAD

25 de Febrero, 9:00 (Arg) - Sala 1 -

Claudia Alquezar Facca

Amanda Carolina Ambrizzi Ramin

claudiafacca@maua.br / claudiafacca01@gmail.com

BRASIL

Título: Diseño evolutivo y fabricación aditiva: explorando la interconexión entre la impresión 3D y la inteligencia artificial

Institución: Instituto Mauá de Tecnologia

El proyecto forma parte del Grand Challenges Scholars Program (GCSP) y se enfoca en el impacto de resolver grandes desafíos globales mediante habilidades técnico-creativas, multidisciplinariedad, viabilidad económica, emprendimiento, multiculturalidad y conciencia social. Investiga la interconexión entre la impresión 3D y la inteligencia artificial (IA) aplicada al diseño de productos, contribuyendo al avance de tecnologías con potencial de impacto en sectores como la salud, sostenibilidad y educación. Se explora cómo los algoritmos de IA pueden generar modelos optimizados para fabricación aditiva, permitiendo crear estructuras complejas y eficientes que serían imposibles con métodos tradicionales. La IA se adapta a los resultados de la impresión, refinando los modelos para mejorar el rendimiento y reducir el uso de material. Además, el proyecto investiga la integración de IA en el control y monitoreo en tiempo real de la impresión 3D, permitiendo ajustes automáticos para optimizar la calidad. Los resultados esperados incluyen una metodología innovadora para el diseño eficiente y sistemas inteligentes de control de calidad, revolucionando la fabricación aditiva al hacerla más rápida, personalizada y sostenible.

Claudia Alquezar Facca. Doctora en Diseño (Universidad Anhembi Morumbi, SP/Brasil), con un período de estancia en el extranjero con beca de Capes/Brasil (Facultad de Ingeniería de la Universidad de Oporto, Portugal). Máster en Diseño (Universidad Anhembi Morumbi, SP/Brasil), con especialización en Comunicación y Artes

y Didáctica de la Enseñanza Superior (Universidad Presbiteriana Mackenzie, SP/Brasil), y Licenciada en Diseño Industrial con énfasis en Diseño de Producto (Universidad Presbiteriana Mackenzie, SP/Brasil). Con más de 30 años de experiencia profesional y docente, es profesora adjunta invitada en los cursos de Grado y Máster en Diseño Industrial en la Universidad de Beira Interior (Covilhã/Portugal).

Harold Chacón

h.chacon@profesor.duoc.cl

CHILE

Título: Observación de tendencias en No code: Automatización e Inteligencia Artificial

Subtítulo: Diseñando Prompts para UX/UI

Institución: Fundación Instituto Profesional Duoc UC - HUB Escuela de Diseño

Investigación enfocada en la aplicación de inteligencia artificial en la generación de contenido, imágenes, diagramas entre otros, incorporando códigos abiertos de trabajo. Su objetivo principal ha sido identificar nuevas formas de código abierto que propicien la eficiencia de respuesta y capacidad de optimización de las herramientas de Inteligencia Artificial Generativa en el ámbito del Diseño Web, Diseño de Experiencia de Usuario y Diseño de Interfaz. Con ello propone un framework de diseño generativo capaz de ayudar en las tareas de generación de contenidos, investigación y desarrollo gráfico, a través de una herramienta que educa a los usuarios en el uso de inteligencia artificial mediante los "Prompt", denominada Promptea.

Harold Chacón. Diseñador en Animación Digital & Multimedia, experto en UX/UI con más de una década creando experiencias digitales atractivas y eficientes. Precursor en la integración de herramientas de IA para optimizar el diseño y desarrollo de productos digitales, aplicando este enfoque innovador en sectores como educación, minería, gobierno y salud. Fundador de Promptea, una solución digital que impulsa herramientas de IA. Comparte su conocimiento como docente en universidades e institutos profesionales como UNIACC, Santo Tomás, AIEP y DUOC UC. Su sólida formación incluye una certificación en Adobe en After Effects, Adobe Animate, Accesibilidad digital, Metodologías ágiles, python y Javascript.

Estela Mara Erbity y Nora Lifschitzeerbity@gmail.com / nbl32@yahoo.com.ar

ARGENTINA

Título: Moda Consciente

Esta idea se articula como otro módulo al Prototipo de Feria Circular de Abastecimiento Urbano (FCAU) que venimos investigando y trabajando en las distintas ediciones de estos foros organizados por la Universidad de Palermo. Nuestro primer paso en el diseño del prototipo fue su organización y gestión a partir de todos los atributos de las teorías de la circularidad y la sustentabilidad de extremo a extremo. Es decir, desde su organización primaria y armado, focalizado en la venta de productos alimenticios, proveedores, la calidad e higiene en el expendio de los alimentos, su señalética tanto en la indicación de espacios, como en la procedencia de los productos, el aporte didáctico y cultural de la Feria para el barrio, la incorporación de áreas de reciclado y compostaje y su diseño integrador que economiza recursos urbanos con múltiples y potenciales usos en la intervención urbana. Nuestra segunda intervención en relación con este modelo de negocios de triple impacto (FCAU) estuvo destinado a analizar, conocer y proponer los diversos tipos de envases innovadores para la venta de productos del Prototipo de Feria Circular de Abastecimiento Urbano. Propusimos como ejemplos de nuevos negocios casos exitosos de empresas nacionales que están trabajando, innovando y produciendo packaging sustentable para diversos usos y productos.

En esta oportunidad hemos desarrollamos un nuevo módulo de trabajo y diseño que se acopla al Prototipo de Feria Circular de Abastecimiento Urbano. Este segmento se vincula a los productos textiles y de moda con visión de impacto positivo y que integra también cuestiones ambientales, económicas y sociales a través del diseño y puesta en funcionamiento de un portal Web destinado a:

Comunicar y difundir las características de lo que hemos denominado "moda consciente o sustentable";

Promover la formación de artesanos y productores de moda y diseñadores sustentables;

Dar visibilidad a la comercialización de productos textiles sustentables vinculados a la moda ética y el consumo responsable y, por último;

Establecer redes entre emprendedores y pymes acercándolos en un sistema de networking e intercambio.

Pretendemos a través de la complejidad del armado y variedad de rubros que nos permite la Feria ser referentes en la confección, comercialización y difusión de ropa

y accesorios sustentables y circulares de procedencia nacional e internacional.

El Portal será la vidriera de productos y accesorios de moda sustentable que integre comunicación y la formación de artesanos, emprendedores y diseñadores y la comunicación de la sustentabilidad todo ello dentro de la organización del Prototipo de la Feria Circular de Abastecimiento Urbano (FCAU).

Miguel Juradomigueljuradoarq@gmail.com

ARGENTINA

Título: La restauración arquitectónica como enmascaramiento del paso del tiempo. El caso de la Confeitería del Molino

Institución: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

La presente investigación plantea la hipótesis de que los procesos de restauración de construcciones patrimoniales intentan borrar las huellas del paso del tiempo, otorgando al edificio una imagen atemporal acorde a las necesidades de consumo cultural contemporáneas. Este estudio se enmarca en el debate sobre la autenticidad y la preservación del patrimonio arquitectónico urbano tomando como caso la Confeitería del Molino. El análisis se fundamenta en las teorías del arquitecto Peter Eisenman sobre la memoria arquitectónica urbana desarrolladas entre 1978 y 1988 cuando produjo una serie de proyectos urbanos conocidos como «Ciudades de arqueología ficticia». En primer lugar se evalúa cómo la restauración de la Confeitería del Molino, en lugar de revelar capas históricas, podría estar creando una narrativa ficticia de perfección atemporal. Después se examina si el proceso de restauración está borrando las marcas del tiempo, que Eisenman considera fundamentales para el diálogo entre el edificio y su contexto. Finalmente se analiza si la intervención respeta la superposición de capas históricas o si, por el contrario, busca presentar una única versión «idealizada» del edificio. La investigación muestra la tensión entre el deseo de preservar la imagen icónica de la Confeitería y la necesidad de mantener la autenticidad histórica del edificio que muestre el real paso del tiempo. Se sostiene que la restauración, al buscar crear una apariencia de edificio repuesto a nuevo, podría estar sacrificando la riqueza narrativa acumulada a lo largo del tiempo. El estudio concluye que, contrariamente a la visión de Eisenman que sostiene que la arquitectura conecta pasado y futuro, la restauración de la Confeitería del Molino, como

outras restauraciones patrimoniales, podría estar creando una discontinuidad temporal que congela la imagen del edificio al momento de su creación, presentándose como una versión idealizada y descontextualizada de sí mismo.

Clara Santana Lins Cerqueira, Ana Júlia Andrade Carlos Gabriel Ferreira Rosário, Daniel Rezende, Eduarda Pimenta Ferreira, Mariana Silva Moreira, Renato Silva Cunha Soares y Sophia Elias Drumond

claralins.design@gmail.com
anaju.juliaandradeulife@gmail.com
ferreirarosarioc@gmail.com
daniel.psn2303@gmail.com
eduardapimenta427@gmail.com
marianasilva150718@gmail.com
renatosilvakc@gmail.com
soso-elias@outlook.com
 BRASIL

Título: Cidades Inteligentes: o aplicativo Eco Kids para transformação sociocultural no uso dos espaços das cidades

Institución: Centro Universitário Una

De acordo com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável item 11 que aborda o tema «Cidades inteligentes», o trabalho visa na inserção das crianças e adolescentes à uma vida mais sustentável e ativa. A ideia consiste na criação de um aplicativo, voltado para os pais e/ou responsáveis, com aulas ministradas por voluntários, que estejam interessados a ensinar o que sabem sobre o meio ambiente e sustentabilidade, onde poderão agendar palestras educativas ao ar livre utilizando locais públicos ou com o apoio da prefeitura da cidade, ou por ajudantes, direcionando o assunto às crianças e seus responsáveis. O intuito dessas aulas é o aprendizado a sustentabilidade, seja, por meio da jardinagem, reciclagem, jogos, atividades entre outros, com atividades ao ar livre, estimulando o contato com a natureza e a sua valorização, promovendo momentos de qualidade em família. Além disso, o aplicativo intenciona descrever os principais pontos de praças e locais informando as atividades sustentáveis que ocorrerão ali. Ele também oportunizará os horários de coleta de lixo reciclável, dicas de posturas ecológicas, conhecimento e dicas de descartes de diversos materiais, etc. Por fim, o aplicativo oportunizará também o intercâmbio entre os usuários para que possam promover eventos e encontros entre si. O trabalho foi testado pelas alunas do grupo juntamente com amigos e familiares, se comportando, portanto, uma ideia inovadora que auxilia no

futuro dos jovens. O trabalho se encontra desenvolvido até a etapa de prototipagem do aplicativo.

Clara Santana Lins Cerqueira. Doutora em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG, 2024). Mestra em Design pela UEMG (2018). Graduada em Design de Ambientes pela UEMG (2015). Teve formação complementar na Acumen Academy e IDEO.org. curso prático de Introdução ao Design Centrado no Ser Humano (2020). Atualmente é Professora na Graduação e Pós-Graduação no Centro Universitário UNA. É orientadora nos laboratórios de tecnologia e inovação «LearningLab-UNA» e «EngineeringLab-UNA» do Ânima Lab Hub, ligados à criação de interfaces para solucionar problemas do cotidiano. Pesquisadora no grupo de pesquisa Design e Representações Sociais do CNPq. Autora do livro «Design de Brinquedos: ressignificando trajetórias».

Ana Júlia Andrade. Graduanda em Arquitetura e Urbanismo no Centro Universitário UNA BETIM, com formação complementar em Informática avançada: American Way (2023).

Carlos Gabriel Ferreira Rosário. Graduando em Arquitetura e Urbanismo no Centro Universitário UNA BETIM., com formação complementar em Informática (Word 2013 e Excel 2013): EVOLUTE Profissionalizantes. Estagiário em Direito na Prefeitura Municipal de Betim - 2024/2025.

Daniel Rezende. Graduando em Direito pelo Centro Universitário UNA, possui sólida experiência em atendimento ao público e atividades administrativas. Possui curso de Informática e Excel Avançado.

Eduarda Pimenta Ferreira. Graduanda em Arquitetura e Urbanismo no Centro Universitário UNA BETIM..

Mariana Silva Moreira. Graduanda em Arquitetura e Urbanismo no Centro Universitário UNA BETIM. Técnica em Contabilidade pela Rede Genoma de Ensino, com habilidades em gestão financeira e contábil. Estagiária na Prefeitura Municipal de Betim, atuando na Divisão de Planejamento Urbano, contribuindo em atividades relacionadas ao desenvolvimento e organização territorial.

Renato Silva Cunha Soares. Graduando em Sistemas de Informação no Centro Universitário UNA BARREIRO.

Sophia Elias Drumond. Graduanda em Arquitetura e Urbanismo no Centro Universitário UNA BETIM. Formada em técnico em Design de Interiores pelo SENAI.

Clara Santana Lins Cerqueira, Anna Clara Souza Lopes, Camila Souza Ferreira, Giovani Lucas dos Reis, Júlia Diniz de Moraes Braga, Livia de Almeida Ribeiro Rocha, Lorrayne Piovane Cardoso Rodrigues, Matheus Portela, Sabrina de Moura Teixeira, Clara Figueredo da Silva Fernandes y Verônica Isabelle Vieira Ribeiro

cleralins.design@gmail.com
camilasouzas113@gmail.com
aclarasouzalopas@gmail.com
lucas.reis.giovani@gmail.com
juliadiniz340@gmail.com
62410792@ulife.com.br
lorraynepiovane@outlook.com
62410119@ulife.com
sabrinatx35@gmail.com
clara.estudantearq@gmail.com
veronica.ribeiro.arquitetura@gmail.com
BRASIL

Título: Save Water: Aplicativo para uso consciente da água nas indústrias

Institución: Centro Universitário Una

O presente projeto está alinhado com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU, especificamente o item 6.4, para tanto, desenvolveu-se a ideia de um aplicativo, «Save Water», para monitorar e gerir o consumo de água em ambientes industriais, utilizando tecnologia avançada e inteligência artificial. O app permitirá análises em tempo real, detectando vazamentos e monitorando a qualidade da água, promovendo práticas sustentáveis e reduzindo custos. O selo «Save Water Organization» certifica empresas que cumprem critérios rigorosos de sustentabilidade, oferecendo um marketing verde valioso. Além disso, o sistema de crédito em parceria com fornecedores municipais de água incentiva a economia de recursos, criando benefícios para empresas e governo. Ainda na etapa de prototipagem, o Save Water intenciona prospectar uma cultura de eficiência e sustentabilidade, transformando a gestão de recursos hídricos e posicionando as indústrias certificadas como líderes em práticas verdes. O trabalho já se encontra desenvolvido até a etapa de prototipagem do aplicativo.

Clara Santana Lins Cerqueira. Doutora em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG,

2024). Mestra em Design pela UEMG (2018). Graduada em Design de Ambientes pela UEMG (2015). Teve formação complementar na Acumen Academy e IDEO.org, curso prático de Introdução ao Design Centrado no Ser Humano (2020). Atualmente é Professora na Graduação e Pós-Graduação no Centro Universitário UNA. É orientadora nos laboratórios de tecnologia e inovação «LearningLab-UNA» e «EngineeringLab-UNA» do Ânima Lab Hub, ligados à criação de interfaces para solucionar problemas do cotidiano. Pesquisadora no grupo de pesquisa Design e Representações Sociais do CNPq. Autora do livro «Design de Brinquedos: ressignificando trajetórias».

Anna Clara Souza Lopes. Graduanda em Arquitetura e Urbanismo no Centro Universitário UNA BETIM e cursando Técnico em Segurança do Trabalho, buscando ampliar conhecimentos na área de segurança e qualidade nos ambientes construídos.

Camila Souza Ferreira. Graduanda em Arquitetura e Urbanismo no Centro Universitário UNA BETIM.

Giovani Lucas dos Reis. Graduando em Arquitetura e Urbanismo no Centro Universitário UNA BETIM, com formação voltada ao estudo de espaços urbanos e metodologias de design. Focado em desenvolver habilidades que integrem aspectos técnicos e criativos para a construção de soluções inovadoras no campo da arquitetura.

Júlia Diniz de Moraes Braga. Graduanda em Arquitetura e Urbanismo no Centro Universitário UNA BETIM.

Livia de Almeida Ribeiro Rocha. Graduanda em Arquitetura e Urbanismo no Centro Universitário UNA BETIM. Formada em técnico Auxiliar Administrativo pelo SENAI.

Lorrayne Piovane Cardoso Rodrigues. Graduanda em Arquitetura e Urbanismo no Centro Universitário UNA BETIM.

Matheus Portela. Graduando em Arquitetura e Urbanismo no Centro Universitário UNA BETIM.

Sabrina de Moura Teixeira. Graduando em Arquitetura e Urbanismo no Centro Universitário UNA BETIM.

Clara Figueredo da Silva Fernandes . Graduando Arquitetura e Urbanismo no Centro Universitário UNA BETIM.

Verônica Isabelle Vieira Ribeiro. Graduando Arquitectura e Urbanismo no Centro Universitário UNA BETIM. Técnica em saúde bucal pela rede de ensino Genoma de (Betim/ MG). Estagiária de arquitetura no escritório de Arquitetura e Interiores.

Cristina Amalia Lopez

conpanac_informa@yahoo.com.ar
ARGENTINA

Título: Transformación sostenible en la Moda: Implementación de las 15 R Eco Meta 2030

Institución: CONPANAC - Confederación Panamericana de Profesionales de Alta Costura

La aplicación de las 15 R Eco Meta 2030 de CONPANAC / ALADI representa un enfoque integral y comprometido para abordar los desafíos que enfrenta la industria de la moda en términos de sostenibilidad y responsabilidad social, buscan transformar la manera en que diseñamos, producimos y consumimos moda, con el objetivo de crear un futuro más sostenible y equitativo. Cada una de estas R, desde Reflexionar hasta Reciclar, tiene un significado profundo y específico en el contexto de la moda sostenible. Desde un punto de vista del diseño contemporáneo, la re-propuesta de prendas permite a los diseñadores dialogar con el oficio sartorial, reinterpretarlo y crear nuevas piezas manteniendo una conexión con su origen cultural. Dentro de la cadena productiva, favorecer la sostenibilidad con una creación y diseño responsable, evidentemente demanda una fuerte convicción al respecto para invertir en calidad como en continuidad pensando en mercados que valorarán las certificaciones que garanticen la descripción de los ODS sobre comercio justo, sostenibilidad y comunidades de negocios que valoren la cadena de beneficios de impacto en la huella productiva.

Cristina Amalia López. Investigadora, escritora, documentalista, comunicadora social, y desarrolladora de proyectos institucionales. CEO de la Confederación Panamericana de Alta Costura - CONPANAC. Desarrolladora del proyecto Puentes de la Moda. Directora de MODELBA. Miembro de la Red de Investigadores en Diseño. Miembro de la Asociación Latinoamericana de Diseño - ALADI. Directora del CEPRODI MODA. Comparte regularmente sus notas e investigaciones en revistas académicas y plataformas digitales sobre cultura sartorial, moda sostenible, economía circular en los negocios de indumentaria y accesorios. Su trayectoria combina un profundo compromiso con la formación académica y

el desarrollo de vinculaciones interinstitucionales.

Karina Rangel

Karina.rangel@hotmail.com
VENEZUELA

Título: Diseñando para un futuro

Subtítulo: Los pilares del diseño circular y sostenible

En la actualidad, nos enfrentamos a grandes desafíos globales que afectan a nuestro planeta, como el cambio climático, el agotamiento de recursos naturales y la creciente cantidad de desechos que generamos. La industria de la moda, muchas veces considerada un lujo, tiene una huella ecológica significativa que demanda atención y acción de nuestra parte. Irrefutablemente, como creadores y diseñadores, tenemos una responsabilidad en este contexto. Diseñar para el futuro implica más que solo producir piezas estéticamente agradables; significa comprometerse a ser guardianes de nuestro entorno. Adoptar un enfoque sostenible es esencial para transformar nuestra industria y fomentar una relación armónica entre el ser humano y la naturaleza. La moda circular y sostenible se presenta como una solución vital para reimaginar nuestra práctica creativa. Nos ofrece la oportunidad de repensar los ciclos de vida de nuestros productos, priorizando no solo la creatividad, sino también el bienestar del planeta. Al establecer procesos de producción responsables y éticos, podemos garantizar que las futuras generaciones hereden un mundo en el que los recursos estén en equilibrio y la biodiversidad florezca. Con esto en mente, quisiera que exploremos juntos tres pilares fundamentales en nuestro camino hacia un futuro más sostenible: Mínimo desperdicio, durabilidad y ciclabilidad.

Karina Rangel. Diseñadora de moda, calzado y accesorios, consultora de imagen personal y consultora especialista en circularidad y sostenibilidad, escritora Y profesional de más de tres décadas, mentora en el mundo de la moda desfiles regionales, internacionales, recibiendo reconocimientos a su labor Acreditada en su ciudad por participar en eventos de belleza y trajes de novia. Visionaria su lema «aprendizaje experimentación y evolución». Lidera su proyecto educativo inclusivo que empodera a niñas y adolescentes en su ciudad con reconocimiento internacional, coolhunter participa en foros de tendencias autora del método imagen sostenible IMAGEN UP LEVEL, integrando la sostenibilidad en la consultoría de imagen.

COMISIÓN: MEDIOS, LENGUAJES Y DISCURSOS

25 de Febrero, 9:00 (Arg) - Sala 2 -

Mariano Cicowiez

(becario posdoctoral del CONICET con sede en el IIGG/UBA) marianocicowiez@yahoo.com.ar
ARGENTINA

Título: Javier Milei: el diseño de la visualidad oficial en la campaña 2023

Institución: CONICET con sede en el IIGG/UBA

Nuestra propuesta de investigación consiste en examinar los recursos de ficcionalización de las propagandas oficialmente elaboradas por La Libertad Avanza, durante la campaña presidencial 2023, en la cual resultó electo Javier Milei. Desde una perspectiva de análisis abocada a la estética visual y audiovisual, se examina el diseño de las imágenes fijas y las imágenes en movimiento que conforman las propagandas difundidas durante los períodos establecidos por la Cámara Nacional Electoral, en la acordada n°35 del Poder Judicial de la Nación. Este recorte temporal permitirá delimitar la presentación de una candidatura presidencial que, de manera oficiosa, se extiende hasta diciembre de 2021. Distintas competencias del campo del arte visual y audiovisual permitirán reconocer la gramática de producción de las propagandas de La Libertad Avanza, cuyo relato expone una candidatura en términos de tradición y proximidad. La hipótesis de trabajo indica la instrumentación de un diseño de una corporeidad de su conductor alejada de sus iniciales presentaciones en directo realizadas en medios masivos y digitales de comunicación.

Mariano Cicowiez. Doctor en Artes (UNLP). Becario posdoctoral del CONICET con sede en el IIGG de la UBA.

Claudio Enriquez

cenriquez@watts.ar / info@citandil.com.ar
ARGENTINA

Título: Identidad de marca para instituciones profesionales y técnicas

Institución: CIAT Centro de la Ingeniería Agronómica de Tandil. Tandil, Buenos Aires Argentina Año: 2023 y 2024.

El uso de diferentes plataformas de información, periféricos y canales digitales de difusión trae una saturación abrumadora de datos. Vivimos expuesto diariamente a diferentes pantallas que nos brindan miles de impac-

tos de mensajes diarios de información. Este escenario presenta una gran dificultad para llamar la atención de usuarios. Estamos cada vez más saturados, abrumados y agotados de consumos de mensajes. En este mercado agotado se hace indispensable poder lograr mensajes simples, prácticos y funcionales. Mucho más cuando se trata de instituciones que tienen un lenguaje técnico y desean dialogar con un público general.

Hoy la comunicación visual y la estrategia de identidad se hace indispensable para las instituciones profesionales que quieren potenciar su comunicación y ser efectivas. Este es el caso de el CIAT Centro de la Ingeniería Agronómica de Tandil. Una institución focalizada en la difusión de la ciencia agrarias, articulación con diferentes instituciones del sector rural y fomento de las buenas prácticas agrícolas por intermedio de los profesionales asociados. Dos años de trabajo e investigación fueron necesarios para lograr la experiencia de una comunicación visual y llegar a la identidad deseada de la institución. El trabajo colaborativo con profesionales, ingenieros agrónomos en su mayoría, fue fundamental. La metodología pedagógica de cada presentación fue clave para el éxito de las tareas. Las etapas de realización fueron: Escenario actual y definición de objetivos. Metodologías prácticas y herramientas de recolección de datos funcionales. Identidad de comunicación visual, aplicaciones y estrategias de comunicación institucional. Los resultados más destacados se centran en el rol del profesional del diseño y comunicación interactuando con grupos y equipos de trabajo que no pertenecen ni manejan el lenguaje visual.

Claudio Enriquez. Licenciado en Publicidad y Comunicación Social (USAL) y cursó un MBA en Administración de Negocios (Econ. UNICEN). Especializado en comunicaciones de marketing, actualmente es asesor externo en comunicación institucional para diversas empresas e instituciones. Además, es fundador y director de Watts Agency y columnista invitado en varios medios especializados. Dicta workshops para grupos reducidos de interés. Jurado de la Asociación de Marketing Argentina.

Mario Figueroa

mariohfigueroa2005@yahoo.com.ar
ARGENTINA

Título: Diseño y comunicación Popular. Un acercamiento al campo Latinoamericano

Institución: Universidad Nacional de Río Negro, Licenciatura en Diseño Visual

Desde el campo de la comunicación popular el diseño se abre como un campo en el que se discuten y resignifican no sólo el sentido de la comunicación gráfica y digital sino también la necesidad de apropiarse de la tecnología para ponerla al servicio del relato, de la comunidad, del proyecto político, y no al revés.

La ponencia aborda el campo del diseño y la comunicación popular con énfasis en la producción de relatos situados territorialmente.

Al decir de Omar Rincón “hace falta, por un lado, apropiarse de las tecnologías y, por el otro, intervenirlas para hacerlas “decir” (expresar) de formas más locales, próximas y cercanas a las identidades, saberes y estéticas de las comunidades”.

El trabajo se detiene en reconstruir las formas del hacer (De Certeau) de la comunicación popular para la que resulta fundamental entender, experimentar y reconstruir los lenguajes desde los diversos contextos sociales y culturales que intervienen en los procesos de comunicación.

Finalmente, el trabajo se interroga también acerca de si las tecnologías deben ser repensadas en permanente diálogo con dichos procesos.

Alejandro Folga

folgaalejandro@gmail.com

URUGUAY

Título: La narrativa gráfica como medio discursivo de la arquitectura

Institución: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de la República

En esta investigación, que forma parte de una tesis doctoral en curso, se indaga acerca del uso contemporáneo de la narrativa gráfica, entendida como medio discursivo para la arquitectura. Gracias al uso de sofisticados recursos narrativos el cómic trasciende la mera representación de la tridimensionalidad de la arquitectura al incluir la temporalidad (una cuarta dimensión), lo que permite una más completa comunicación de las ideas de proyecto, e incluso la narración de los procesos creativos. Además, por su carácter de lenguaje universal y su fácil lectura, el cómic es un medio apto para la producción de discursos divulgativos, que acorten la brecha existente entre la academia y la sociedad. La hipótesis que en esta tesis se pretende demostrar es que los mecanismos narrativos y semióticos del cómic permiten utilizarlo como un dispositivo retórico para la producción de elaborados discursos sobre la arquitectura. La metodología empleada para desarrollar esa hipótesis se basa

en el estudio de una serie de obras de cierta extensión que se definen como novelas gráficas. En particular, se propone estudiar obras publicadas en las últimas dos décadas que fueron realizadas por arquitectos o que se centran en la arquitectura.

Alejandro Folga. Arquitecto (FADU, 2001). Especialista en Investigación Projectual (FADU, 2012). Maestría en Arquitectura (FADU, 2020). Actualmente desarrolla la tesis del Doctorado en Arquitectura de FADU (iniciado en 2021). Profesor Agregado de Facultad de Arquitectura (FADU) de la Universidad de la República (Udelar) en Montevideo, Uruguay. Director del Departamento de Representación del Instituto de Proyecto (desde 2022). Ha desarrollado proyectos de investigación y de extensión, ha publicado varios libros y múltiples artículos científicos.

Graciela Padilla Castillo, Elisa Brey y María Luisa García Guardia

gracielp@ucm.es

ESPAÑA

Título: Presión social sobre el cuerpo y la alimentación de las chicas jóvenes, a través de las imágenes y los vídeos de redes sociales (Instagram y TikTok)

Institución: Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid

La presión social generalizada sobre el cuerpo y la alimentación de las chicas jóvenes se ha intensificado con el auge de las redes sociales de fotografía y de vídeo, como Instagram y TikTok. Estas plataformas promueven, en ocasiones, un ideal de belleza, inalcanzable y poco realista, basado en la delgadez extrema como sinónimo de éxito, autorrealización y aceptación social. Muchas imágenes y vídeos publicados, compartidos y viralizados en estas redes normalizan cánones estéticos peligrosos, que generan una constante comparación entre las usuarias. Esta exposición puede desencadenar insatisfacción corporal, baja autoestima y comportamientos alimentarios inadecuados, especialmente entre las adolescentes, que se encuentran en una etapa crucial de desarrollo de su identidad y autoconcepto. Esta propuesta estudia la cultura de la dieta en Instagram y TikTok, las fórmulas de las influencers que propagan esa sobrevaloración de la imagen física, y las normas comunitarias y legislación internacional, que existen, o que son necesarias, para vigilarlo y reducirlo. Esta propuesta es resultado del Proyecto NUTRIWELLB, Erasmus+ Project, auspiciado por la Comisión Europea, con 24

meses de duración (2022-2024) en Nutrition and Well-Being Fact Checking for Higher Education (referencia del proyecto: 2022-1-ES01-KA220-HED-000089546); liderado, en la Universidad Complutense de Madrid, por los profesores María Luisa García Guardia y Cristóbal Muñoz Fernández.

Graciela Padilla. Vicedecana de Política Científica y Doctorado y Profesora Titular, en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Directora de la revista Investigaciones Feministas. Doctora en Ciencias de la Información, cuenta con dos sexenios de investigación. Ha completado su formación posdoctoral en la Universidad de California en Los Ángeles (EEUU), con beca total, y ha viajado como experta en estudios de género, a la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (México). Ha participado en seis proyectos europeos, y más de cuarenta investigaciones con subvenciones competitivas (I+D), subvenciones privadas y proyectos de innovación docente, como investigadora y como IP.

Graciela Padilla Castillo, Iara Rossetti Musso y Jonattan Rodríguez Hernández

gracielp@ucm.es
ESPAÑA

Título: La 'Manosfera' en las redes sociales. Produsage cultural para revertir la cultura del odio

Subtítulo: Análisis deontológico de las redes sociales, con perspectiva global

Institución: Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid.

Este Proyecto de Generación de Conocimiento, I+D, financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades de España, busca fomentar la generación y el avance significativo del conocimiento científico y la investigación de calidad contrastada, sobre la Manosfera en redes sociales, así como al avanzar hacia la búsqueda de soluciones a dicho desafío social, a través del Produsage cultural como herramienta posible que revierta el estigma de género y la cultura del odio. El odio contra las mujeres y las identidades alternativas (a las que se suman las variables de raza y clase), en las redes sociales, es una realidad cada vez más preocupante, que requiere de una intervención integral. Su estudio necesita de un desarrollo sistemático en la investigación social y comunicacional, que vaya más allá de los aspectos concretos que suelen analizarse de manera fragmentada (violencia entre las parejas, vio-

lencia simbólica, violencia en los sistemas educativos, violencia en la gestión política, violencia en la representación mediática). En el mundo de crisis sistémica en el que vivimos, se hace evidente que la existencia de esos discursos de odio contra las mujeres o las identidades alternativas es algo incompatible con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ONU), en concreto: el 3 (Salud y Bienestar), el 4 (Educación) y el 5 (Igualdad de Género). Indirectamente, obstaculizan el cumplimiento de otros objetivos, perjudicando a muchos sectores de la población, además de niñas y mujeres. En esta propuesta, concretamente, nos centraremos en el análisis deontológico de las redes sociales, con sus normas comunitarias, globales y locales, por la observación y persecución, si procede, de comportamientos negativos y perjudiciales contra la igualdad.

Graciela Padilla. Vicedecana de Política Científica y Doctorado y Profesora Titular, en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Directora de la revista Investigaciones Feministas. Doctora en Ciencias de la Información, cuenta con dos sexenios de investigación. Ha completado su formación posdoctoral en la Universidad de California en Los Ángeles (EEUU), con beca total, y ha viajado como experta en estudios de género, a la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (México). Ha participado en seis proyectos europeos, y más de cuarenta investigaciones con subvenciones competitivas (I+D), subvenciones privadas y proyectos de innovación docente, como investigadora y como IP.

Alex Ramirez, Claudia Schemes y Laura Rueda

alexramirez.fotografia4@gmail.com
BRASIL

Título: El Nuevo Renacimiento Estético y la Creación Proyectual de la Fotografía de Moda con el Uso de la Inteligencia Artificial Generativa

Institución: Universidad FEEVALE, Novo Hamburgo, RS, Brasil

La investigación, basada en la tesis doctoral del autor, propone una reflexión sobre el surgimiento de un Nuevo Renacimiento Estético y de una nueva Fotografía de Moda Contemporánea, a partir del análisis de los procesos de transformación con el uso de la Inteligencia Artificial Generativa. Como metodología, busca comprender, a través del análisis de imágenes influenciadas por el Renacimiento Digital, las transformaciones de la estética mediante las articulaciones conceptuales

y transversales de diferentes lenguajes y movimientos que están emergiendo, como el MetaSurrealismo. Su objetivo es analizar las tendencias futuras de la estética de la fotografía de moda, así como entender los métodos de creación proyectual de imágenes narrativas de moda mediante el uso de las IAs generativas.

Alex Ramirez. Nacido en Porto Alegre/RS Brasil. Es fotógrafo, artista visual, camarógrafo, director creativo, profesor de Maestría en Diseño y candidato a doctorado en el PPG Procesos y Manifestaciones Culturales de la Universidad FEEVALE/RS. Tiene sólida experiencia en producción fotográfica (34 años), docencia universitaria (22 años) y proyectos artísticos y de autor. Investigador de las transformaciones y futuros de la estética de la fotografía contemporánea y sus desarrollos con inteligencia artificial generativa. Trabaja como fotógrafo de moda y produce fotografía artística.

Viviana Torres Mestey

viviana.enfocarte@gmail.com
PUERTO RICO

Título: Diseño de Fotografías: Una práctica transdisciplinar en la Era Digital

Este artículo presenta una compilación de la introducción y fundamentación de la tesis "Más Allá de la Fotografía y la Algoritmografía: El Diseño de Fotografías a través del Fotomontaje de Autor en la Era Digital", que investiga al fotomontaje como una práctica transdisciplinar entre la fotografía, el arte y el diseño. En parte, se propone que si se combina la fotografía con la disciplina proyectual del Diseño se pueden "fotografiar" imágenes inverosímiles, oníricas y fantásticas que no sucedieron frente a un lente sino en la mente de un autor. El contenido de estas imágenes responde mayormente a la necesidad para expresar los sueños, miedos y emociones, que son un reflejo del entramado cultural que la propia humanidad ha creado, por lo que difiere de aquellas imágenes generadas a través de otros procesos como aquellas hechas por plataformas de inteligencia artificial, denominadas algoritmografías. En síntesis, se retoma la figura del autor como imprescindible en el acto de fotomontar y es por ello que para el fotomontaje que investigaremos acuñamos el término Fotomontaje de Autor.

Viviana Torres Mestey. Periodista, profesora, fotógrafa, actriz e investigadora puertorriqueña con 23 años de experiencia como directora y productora de cine, tele-

visión y teatro. Tiene un Bachillerato en Periodismo de la Universidad de Puerto Rico, un M.F.A. en Fotografía Digital del Academy of Art University en San Francisco y está por completar un Doctorado en Diseño en la Universidad de Palermo en Argentina. Fundadora de la organización sin fines de lucro Enfocarte, Inc., dedicada al arte y la educación, también administra Estudio Creativo 1344, especializado en fotografía, arte y diseño, e investiga sobre literacia visual y diseño fotográfico.

COMISIÓN: SOCIEDAD, CULTURA Y PATRIMONIO **25 de Febrero, 11:30 (Arg) - Sala 1 -**

Cintia Ariana Barenboim

arq.barenboim@gmail.com
ARGENTINA

Título: Nuevos desarrollos residenciales y su valoración en el corredor noroeste del área metropolitana Rosario

Institución: CURDIUR-CONICET, CAEAU-UAI

El mercado inmobiliario ha tenido un comportamiento inmensamente dinámico, operando generalmente con gran libertad en el Área Metropolitana Rosario, desde inicios del nuevo milenio. En el corredor noroeste, las localidades de Funes y Roldán, han sido las más destacadas en términos de expansión territorial y crecimiento demográfico, consumiendo gran parte del suelo rural para el mercado de tierra urbana. La compra de la tierra era a precios inferiores que, en áreas importantes de Rosario, usualmente con infraestructuras y servicios incompletos, pero con mayores dimensiones, nivel de seguridad y valor paisajístico.

Inicialmente, estos terrenos se destinaban a loteos de fin de semana, pero con el tiempo, muchos comenzaron a convertirse en residencias permanentes. La configuración urbana se divide entre el tejido tradicional y los nuevos desarrollos, que incluyen barrios abiertos, cerrados, clubes de campo y condominios, incorporando la densificación vertical. También ha surgido la opción de alquiler temporario

En este contexto, es crucial explorar las nuevas modalidades residenciales y su valorización, mediante un relevamiento de las distintas tipologías y precios de los terrenos disponibles en los sitios webs de las desarrolladoras e inmobiliarias locales.

Cintia Ariana Barenboim. Arquitecta, Magíster en Planificación Urbana – Regional y Doctora en Geografía. Posdoctorado en segregación socioespacial y valoración

inmobiliaria. Investigadora Independiente en CURDIUR-CONICET. Docente Titular de Planeamiento y Urbanismo (UNR), Planeamiento Urbano y Territorial II, Análisis del Mercado Inmobiliario y Estrategias de Inversión (UAI). Directora de trabajos de investigación, tesis académicas de grado y posgrado. Vice presidenta del Círculo de Arquitectos. Asesoró al Concejo Deliberante de Rosario, la Secretaría de Planeamiento, la Dirección de Habilitación de Industrias, Comercios y Servicios de la Municipalidad de Rosario y la Subsecretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda de la Nación en la realización de planes sectoriales, diagnósticos e informes técnicos.

Diego Arturo Granados Flórez

diego.granados@uniciencia.edu.co

COLOMBIA

Título: Entre Hilos y Tradición: Aprendizajes sobre resiliencia, colaboración e innovación en las cadenas artesanales de Boyacá

Subtítulo: Un estudio sobre la cestería y la alpargatería en Tibaná, Jenesano y Boyacá

Institución: Corporación Universitaria de Ciencia y Desarrollo - UNICIENCIA

Esta ponencia presenta los principales aprendizajes del proyecto de investigación «Entre Hilos y Tradición», que analizó la cadena de valor de la cestería y la alpargatería en los municipios de Tibaná, Jenesano y Boyacá. El estudio se centró en la resiliencia de las comunidades artesanales frente a los desafíos del mercado y la pandemia, destacando la importancia de la organización social, la transmisión de saberes y el arraigo cultural. Se exploran las estrategias de colaboración entre artesanos, instituciones y la comunidad para fortalecer el sector, así como la necesidad de promover la innovación en el diseño y la comercialización de productos artesanales. Se analiza el papel de la investigación participativa como herramienta para el desarrollo del sector, permitiendo a los artesanos involucrarse en la búsqueda de soluciones a sus necesidades y se exponen los aprendizajes en el desarrollo de la miniserie documental Entre Hilos y Tradición.

Finalmente, se reflexiona sobre la importancia de preservar el patrimonio cultural inmaterial de la región y se plantea la necesidad de investigar y planificar el manejo sostenible de las materias primas para garantizar la continuidad de los oficios artesanales.

Alejandra Guardia Manzur

aleguardia@gmail.com

BOLIVIA

Título: Diseño decolonial. Investigación en Diseño. Metodología crítica. Contrahegemonía cognitiva

Institución: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

El diseño decolonial tiene una perspectiva crítica de la construcción visual; desde una mirada otra establece un pensamiento estético y metodológico diverso que incluye imaginarios sociales, culturales y simbólicos complejos, diferentes y disidentes. En este sentido, la presente investigación plantea una deconstrucción analítica y cognitiva para la investigación en diseño desde una perspectiva decolonial y contrahegemónica con el propósito de establecer una mirada crítica y deconstructiva del diseño. Para ello, se proponen algunas estrategias metodológicas que permitan pensar la diversidad cultural y social como elementos constructores de la comunicación y el diseño y que, al mismo tiempo, se produzca un quiebre con las lógicas estéticas dominantes.

Eva Hurtado Torán

eva.hurtado@udit.es

ESPAÑA

Título: Juana Ontañón, arquitecta

Subtítulo: Más sobre las pioneras de la arquitectura española

Institución: Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT), Grupo de Diseño, Cultura visual y Género (Genius)

Educada en la tradición de la Institución Libre de Enseñanza, María Juana Ontañón Sánchez-Arbós fue una primeras seis mujeres que empezaron los estudios superiores de arquitectura en la Escuela de Madrid. Obtuvo el título en 1949, siendo la cuarta arquitecta titulada en España. Fue colaboradora de Luis Moya en el proyecto de la Universidad Laboral de Gijón y de Pedro Bidagor en los Planes generales de San Sebastián y Madrid. Participó en el Instituto de Estudios Políticos y en las Sesiones Críticas de Arquitectura del el Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid. Culta, polifacética y deportista, fue una gran viajera y una polemista apasionada, única mujer firmante del Manifiesto de La Alhambra en 1952, testimonio de la condición de la arquitectura de aquel momento. Desarrolló una trayectoria profesional larga y prolífica en asociación con Manuel López-Mateos y

otros compañeros, destacando por sus proyectos de arquitectura residencial y docente.

Eva Hurtado Torán. Doctora arquitecta (UPM) y profesora titular de proyectos arquitectónicos (UE). Actualmente forma parte del staff de Investigación en la Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología de Madrid (UDIT), donde dirige el grupo de investigación VerSus, Universos a ambos lados, sobre fundamentos e interacciones entre el diseño virtual y real. Ha publicado investigaciones sobre vanguardias y arquitecturas del siglo XX, pioneras de la arquitectura, densidad residencial y simbiosis urbana. Trabaja en Inteligencia Artificial y catalogación y digitalización del patrimonio arquitectónico y en visibilización de las arquitectas pioneras en España. Su estudio profesional actualmente está involucrado en intervenciones en el Movimiento Moderno y rehabilitación residencial.

Araceli López Reyes, Rogelio Monarca Temalatzí, María del Rayo Vázquez Torres y Alberto Rosendo Castillo Reyes

araceli.lopezre@correo.buap.mx
rogelio.monarca@correo.buap.mx
mrayovt@gmail.com / arcastillor@gmail.com
 MÉXICO

Título: Los materiales y sistemas constructivos de las haciendas, como parte de la identidad de San Pablo del Monte, Tlaxcala

Institución: Facultad de Arquitectura, BUAP - Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Las haciendas de San Pablo del Monte, Tlaxcala, son ejemplos relevantes del patrimonio colonial arquitectónico, pero carecen de un análisis técnico sobre sus materiales y sistemas constructivos. Esta falta de información ha contribuido a su abandono, amenazando su valor histórico y cultural. Este estudio busca documentar los materiales y técnicas de construcción de estas haciendas, así como los daños que han sufrido y su impacto en la identidad cultural local, donde la mano de obra fue predominantemente indígena. Se identifican materiales locales como arcilla, ladrillo, piedra de río y madera, adaptados a las condiciones ambientales de la región. Proteger estos métodos constructivos es crucial para preservar la herencia histórica y fomentar prácticas sostenibles entre las nuevas generaciones. La documentación y análisis de estas técnicas son esenciales para la conservación del patrimonio arquitectónico de las haciendas y el entorno cultural del municipio.

Rogelio Monarca Temalatzí. Arquitecto de profesión (BUAP, 2000). Maestría en Arquitectura en conservación del patrimonio Edificado (BUAP, 2011). Actualmente se encuentra cursando el doctorado en Procesos territoriales (BUAP, 2021-2025). Tiene experiencia en la práctica profesional en la restauración en edificios históricos en la ciudad de Puebla por el sismo del 99 que provocó daños en el centro histórico de Puebla, además de experticia en hospitales y clínicas, así mismo como servidor público. Actualmente es Docente de la Facultad de Arquitectura de La BUAP y profesor investigador perteneciendo al cuerpo académico "Arquitectura Urbanismo y Educación" -dirigido a las estrategias Profesionales con clave BUAP-CA-407.

Ramón Alejandro Muro Ynoñan

frmuro@corrientealterna.edu.pe
alejandro.muroyn@gmail.com
 PERÚ

Título: Propuesta multifamiliar 8 pisos (duplex)

Institución: Corriente Alterna

Esta propuesta fue elaborada en la Escuela de Posgrado de la UPC, en el Posgrado del Taller de Diseño Avanzado (TDA), la que tuvo como profesor y asesor de esta propuesta al Arq. Enrique Ciriani Suito.

Hace varios años en la ciudad de Lima existen múltiples problemas de tipologías de viviendas en multifamiliares y fue en época de pandemia que esto fue aún más notorio. Esta propuesta toma como base a los 5 puntos de Le Corbusier (pilotes, planta libre, fachada libre, ventana corrida y techo jardín), como base de la vivienda para la elaboración de una tipología de edificio y de viviendas para este. Con esto se evita los pozos de luz, los corredores, en los espacios comunes y proponiendo dobles alturas, terrazas y área social en el proyecto.

La presente propuesta, cumple con los parámetros urbanísticos para multifamiliar de 8 pisos, y puede ser aplicada en diversos distritos de la capital de Lima. Orientada para el sector A o B. Aquí, se desarrolló un anteproyecto multifamiliar, en un lote medianero (a mitad de calle), ubicado en Barrio Médico (en el distrito de Surquillo). Con un solo lado con frente a la calle que mide 14 metros, y con 28 metros de fondo.

Ramón Alejandro Muro Ynoñan. Arquitecto titulado, por la universidad Ricardo Palma. Durante varios años trabajó en diversos despachos de arquitectura, tales como Poggione + Biondi, Barclay & Crousse, A.O.Z., siendo colaborador en proyectos que han tenido re-

conocimiento a nivel nacional e internacional. Cuenta con 4 años de estudios de posgrado en Arquitectura, territorio y paisaje. Dos años en la escuela de posgrado de la UPC, dirigido por el arquitecto Enrique Ciriani, y dos años en la maestría MAPP en la UCP, dirigido por el arquitecto Jean Pierre Crousse. Actualmente está desarrollando su tesis de investigación para proponer un nuevo modelo de desarrollo periurbano sostenible y productivo de convivencia con la actividad agrícola en el Valle de Bajo de Lurín en Lima. En el año 2013, junto a su hermano, fundan: Muro Promotora y Consultora dedicada a desarrollar proyectos de Arquitectura y de Arqueología.

Juan Trabucco

trabuccojuan@gmail.com

ARGENTINA

Título: La construcción del paisaje porteño en el campo literario de Jorge Luis Borges

El arte se ha involucrado con el paisaje varias veces a lo largo de la historia haciéndolo a partir de representaciones que otorgaron un sentido simbólico a la realidad material de su cultura. El paisaje es la resultante en movimiento de una permanente interacción entre dos realidades. Existen dos componentes estructuradores del paisaje definidos por lo natural y lo artificial. Entre ambos componentes existe una condición de ambigüedad. En los paisajes y sus lógicas de visibilidad ambos componentes se estarán poniendo en juego, y la interpretación de cada uno de ellos y de ambos a la vez estará respondiendo a una determinada variación discursiva que se asociará en un determinado momento con la cultura que lo contiene y de la que forma parte. En el marco de esta enunciación el presente trabajo examina la producción literaria de Jorge Luis Borges a partir de las visibilidades de paisaje por él generadas en sus construcciones literarias referidas a la ciudad de Buenos Aires. (Paisaje – literatura – Jorge Luis Borges – Buenos Aires)

Juan Trabucco. Arquitecto (1987). Docente: Historia y Proyecto. Investigador: Proyecto, Historia y Teoría. Maestría en Arquitectura, UFRGS, Porto Alegre. “Mario Roberto Álvarez, obra arquitectónica e teoría do projeto” (2007). Doctor en Arquitectura: DAR (Doctorado Interinstitucional de Arquitectura y Urbanismo: Universidad de Concepción del Uruguay, Universidad de Flores y Universidad Abierta Interamericana) iniciado en 2018. Paisaje y proyecto arquitectónico: Transformaciones y

ampliaciones en el borde río-ciudad, en el área central de Buenos Aires» (2024). Investigaciones, publicaciones y congresos desde 1997.

Paola Marcela Trocha Sánchez

Karolay Garavito García

karoscott@gmail.com / paolatrocha@gmail.com

COLOMBIA

Título: Resguardando tradiciones: Diseño para la Transición y Co-diseño en la preservación de las artesanías mokaaná en Bejuco

Institución: Universidad Simón Bolívar

La producción artesanal en Colombia enfrenta desafíos que afectan su sostenibilidad y desarrollo. El pueblo indígena Mokaaná asentado en los corregimientos de Guaimaral y Paluato, del Departamento del Atlántico, enfrenta desafíos para preservar su legado cultural e identidad, especialmente en la producción de artesanías en bejuco. A pesar de ser reconocidos como cabildos, los mokaaná enfrentan problemas como la contaminación y expropiación de sus tierras, lo que afecta la disponibilidad de recursos naturales esenciales para sus prácticas artesanales. La desconexión de los jóvenes con los conocimientos de sus ancestros, la modernización de los currículos educativos y las dificultades socioeconómicas agravan la crisis de relevo generacional, poniendo en riesgo la pervivencia de sus tradiciones. El Diseño para la Transición y el Co-diseño se presentan como estrategias clave para abordar estos problemas complejos mediante intervenciones holísticas que promuevan futuros sostenibles y equitativos en la comunidad y su producción objetual. Este trabajo visiona futuros posibles para los artesanos mokaaná explorando el concepto de hibridación de las artesanías para definir otras acciones concretas que reflejen la dinámica y evolución constante de su cultura que permita el rescate de la tejeduría en bejuco y la sostenibilidad de la técnica en el tiempo.

Paola Marcela Trocha Sánchez. Diseñadora Industrial con experiencia en el diseño y desarrollo de productos en contextos técnicos, productivos y comunicativos. Mi formación en Gestión del Diseño y Marketing Digital me permite concebir ideas innovadoras, entender su viabilidad en el mercado y desarrollar estrategias efectivas de promoción y comunicación. Mi experiencia en investigación se centra en la profunda intersección entre el diseño y la artesanía, utilizando herramientas del Diseño de Transición para proponer soluciones sostenibles que

preserven el patrimonio cultural en contextos de producción y consumo contemporáneos. Actualmente soy profesora universitaria a tiempo completo.

Karolay Garavito García. Profesional en Diseño Industrial y Magíster en Comunicación de la Universidad del Norte de la ciudad de Barranquilla, Colombia. Actualmente, se desempeña como docente tiempo completo e investigadora en el programa de Diseño Industrial de la Universidad Simón Bolívar de Barranquilla, donde su principal responsabilidad es liderar y guiar el semillero de investigación titulado Co-diseño, Cultura, Identidad y Artesanías para la Revitalización y Pervivencia de Prácticas Artesanales Locales.

Con una trayectoria de 12 años, ha ejercido como docente en los programas de pregrado en Arquitectura, Diseño Gráfico y Diseño Industrial, en la Escuela de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad del Norte.

Patricia Vilchis Esquivel

Verónica Vilchis Esquivel

pvilchise@uaemex.mx / vvilchise@uaemex.mx

MÉXICO

Título: La maternidad como construcción social

Subtítulo: La hija oscura: Una mirada desafiante en la sociedad contemporánea

Institución: Universidad Autónoma del Estado de México

Por tiempo ha prevalecido un concepto de maternidad que forma parte sustancial de un sistema social, cultural e ideológico que preserva el rol, sus funciones y las expectativas que se tienen de una mujer a quien se le atribuyen capacidades extraordinarias. El cine, en infinidad de películas, expone la imagen hegemónica y eurocéntrica de la maternidad en diferentes contextos que subliman el dolor y el sufrimiento de la madre. Del mismo modo en que el cine expone narrativas que sostienen modelos y arquetipos, a partir de poder simbólico que representa, ofrece también la posibilidad de participar en la ruptura de paradigmas que conllevan resignación y sufrimiento. Se analiza el caso específico de la película: "La hija oscura" escrita y dirigida por Maggie Gyllenhaal, basada en la novela del mismo nombre de Elena Ferrante, estrenada en 2021.

Patricia Vilchis Esquivel. Licenciada en Ciencias de la Comunicación (1998). Maestra en Ciencias de la Educación Familiar (2007). Doctora en Ciencias para la Fa-

milia (2021). Reconocida como PTC con Perfil Deseable (PRODEP, 2023). Diplomado en Educación para la Paz y Desarrollo Humano (2023); Diplomado en Tanatología (2021); Diplomado Aplicación de la Bioética en los Servicio de Salud (2021); Diplomado Superior en Competencias Informacionales para la Comunicación Científica (2018); Diplomado Formación de Psicoterapeuta con Enfoque Gestalt (2013); Diplomado en Psicoterapia Humanista, cursando actualmente. Profesora Investigadora de Tiempo Completo en la UAEMex. Docente en Tiffin University; Southern New Hampshire University; y la Universidad de La Rioja en México.

Verónica Vilchis Esquivel. Licenciada en Química por la Universidad Autónoma del Estado de México (1998). Maestra en Ciencias de la Educación. Familiar por el Instituto de Enlaces Educativos (2017). Doctora en Educación por la Universidad IEXPRO (2024). Certificación CERTIDEMS (2013); Diplomado en Tanatología (2021); Diplomado Aplicación de la Bioética en los Servicio de Salud (2021); Certificado Silver TOEFL (2024); Certificación CENNI (2024) Banda 13+. Director y Revisor de Tesis de Licenciatura que han sido reconocidos a nivel federal; Ponente en Congresos nacionales e internacionales. Profesor de la Universidad del Valle de México (2015 al 2018). Profesor de asignatura en la UAEMex. Responsable Sanitario en la Industria Farmacéutica del 2016 a la fecha.

COMISIÓN: NEGOCIOS, EMPRENDIMIENTOS Y PROFESIONES

25 de Febrero, 11:30 (Arg) - Sala 2 -

Verónica Alegre

estudioartedelastablas@gmail.com

ARGENTINA

Título: Inteligencia Artificial aplicado en Marketing para Industrias creativas

Subtítulo: Que herramientas hay en el mercado actualmente?

Institución: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Analizaremos herramientas actuales de IA para lograr mejorar la estrategia de marketing de las industrias creativas. Identificando cuales son las apropiadas según la industria creativa y etapa del proyecto. Como hacer para que esa herramienta IA se transforme en una experiencia de usuario positiva.

Verónica Alegre. Artista polifacética, especialista en marketing y docente en la Universidad de Palermo. Su carrera se caracteriza por la fusión de sus dos pasiones, el arte y el marketing, lo que la llevó a desarrollar un innovador modelo de marketing orientado a las industrias creativas, con un enfoque particular en el mercado Latam. En su agencia internacional @dreambigmkt se distingue por su creatividad, mirada inclusive de género y una constante investigación de las nuevas tendencias del mercado. Su objetivo es fomentar un ecosistema que celebre la innovación y la diversidad cultural en Latinoamérica.

Rodolfo Alirio Cornejo Fajardo

rodolfo.cornejo@udb.edu.sv

ralirio@gmail.com

EL SALVADOR

Título: El Impacto de la Propiedad Intelectual en Productos y Servicios de Emprendedores en El Salvador

Institución: Universidad Don Bosco de El Salvador

El concepto de propiedad intelectual (PI) es un aspecto importante para el emprendimiento en El Salvador. Cubre una amplia gama de derechos, incluidas patentes, marcas registradas, derechos de autor y secretos comerciales, que son esenciales para proteger la innovación y la creatividad de los empresarios.

El éxito de garantizar la comercialización en este sector dependerá de cuidar el entorno competitivo y fomentar la innovación de productos y servicios, sin embargo, en este momento, se plantea importantes desafíos a muchos emprendedores del área metropolitana de San Salvador, El Salvador a quienes no parecen importarles o desconocen los beneficios que pueden obtener protegiendo sus activos. a lo anterior habrá que agregarle que, en su mayoría de estos no le toman interés de realizar o no la gestión de lo ante mencionado.

Por tanto, es importante comprender los principios básicos de los derechos de propiedad intelectual, su marco legal y regulatorio, la incidencia de la piratería de ideas y la importancia que los empresarios otorgan al registro de sus productos o servicios.

Rodolfo Alirio Cornejo Fajardo. Docente investigador, desarrollador de actividades administrativas, académicas y acompañamiento a estudiantes. Responsable de la Gestión Curricular en la Escuela de Diseño Gráfico e Industrial de la Universidad Don Bosco; Encargado del Levantamiento de Demandas y Necesidades de Formación a través de la recopilación de información mediante la aplicación de metodologías cuantitativas y cualitati-

vas, tales como, la encuesta, entrevistas estructuradas, grupos focales. Diseño y planificación de estudios investigativos institucionales. Recopilación de información a través de metodologías cualitativas, tales como entrevistas estructuradas, grupos focales, observación, además de sistematizador de información, redactor de artículos para publicaciones de la Universidad de Palermo, Argentina.

Dianys Nicoll López Valdés

Sirley Sofía Molina León

Jesús Antonio Figueroa Guerrero

est_dn_lopez@fesc.edu.co

est_ss_molina@fesc.edu.co

doc_ja_figueroa@fesc.edu.co

COLOMBIA

Título: Propuesta para el desarrollo de un sistema de control e inventario enfocados en la investigación y gestión de componentes propios de los productos de la marca Milagros

Institución: Fundación de Estudios Superiores Comfahorte - FESC

La propuesta describe cómo fue la investigación de fondo para enfocarse en el futuro desarrollo de un sistema de inventario y gestión de calidad para Milagros Enterprise Group S.A.S, seccional Centro – Cúcuta. Se tuvo como objetivo principal mejorar garantizar la calidad y resaltar los componentes innovadores de los productos de la marca, permitiendo así, fortalecer la parte operativa de su organización, fortaleciendo así su individualidad como marca líder en su sector dentro de la industria del cuidado capilar.

Milagros como empresa se destaca en su mercado objetivo por querer establecer conexiones significativas con sus clientes, asegurándose de transmitirles sentimientos tales como la seguridad, confianza y amor propio. Sus fórmulas, previamente investigadas por su equipo especializado resaltan por su alta calidad y las diversas tecnologías ocupadas durante dicho proceso. Sus productos, que son perfectos para cada necesidad individual de cada cliente, ya que, se enfocan en ofrecer experiencias personalizadas, tratando de combatir el problema.

Finalmente, se buscó detallar los distintos aspectos técnicos y metodológicos durante el desarrollo de el mismo, permitiendo así, tener una vista amplia de lo que se busca que tenga el sistema en cuanto a funcionalidades y beneficios. Se examinarán los componentes principales, desde la recopilación de datos hasta la generación de informes, y se analizará el impacto potencial de esta he-

ramienta en el mercado del cuidado capilar. Por último, se presentarán los procedimientos de implementación, mantenimiento y futuras mejoras, con el fin de asegurar la evolución y adaptabilidad del sistema.

Jhoan Sebastián Celis Pabón
Juan David Rodríguez Casanova
Jesús Antonio Figueroa Guerrero

est_js.celis@fesc.edu.co

est_jd_rodriguez@fesc.edu.co

doc_ja_figueroag@fesc.edu.co

COLOMBIA

Título: Propuesta para la realización de un sistema de información que le permita mejorar los procesos dentro de la panadería tortas y ponqués Lucy

Institución: Fundación de Estudios Superiores Comfarnorte - FESC, Facultad de Ingeniería - Ingeniería de Software

La panadería «Tortas y Ponqués Lucy» enfrenta dificultades en la gestión de ventas, inventarios y facturación debido a la ausencia de un sistema de información, lo que ha llevado a errores en el cálculo, descontrol en el inventario y demoras en la generación de facturas. Estos problemas afectan la eficiencia operativa y la calidad del servicio al cliente, generando complicaciones en la toma de decisiones estratégicas. Ante esta situación, el proyecto propone desarrollar un prototipo de sistema de información con la finalidad de mejorar los procesos operativos, con la realización de un prototipo que sea un mínimo producto viable basado en las necesidades esenciales de la empresa, y permita que este sea escalable para siguientes productos de innovación en el futuro, garantizando operaciones más eficientes, beneficios para la panadería y una mejor experiencia para los clientes.

Yordan David Ramón Castellanos
Erick Joel Cuevas Salazar
Jesús Antonio Figueroa Guerrero

est_ej_cuevas@fesc.edu.co

est_yd_ramon@fesc.edu.co

doc_ja_figueroag@fesc.edu.co

COLOMBIA

Título: InventaFácil: Solución de Gestión de Inventarios para Pequeñas Empresas

Subtítulo: Diseño e Implementación de un Sistema Ágil y Accesible

Institución: Fundación de Estudios Superiores Comfarnorte - FESC, Facultad de Ingeniería - Ingeniería de Software

El proyecto InventaFácil App surge como una solución tecnológica para enfrentar los desafíos de gestión de inventarios en la Tienda La Gran Esquina, un pequeño negocio que juega un rol esencial en su comunidad. Este comercio enfrenta problemas como sobreabastecimiento, desabastecimiento y errores manuales debido a la falta de herramientas asequibles y efectivas para gestionar su inventario.

La aplicación desarrollada tiene como objetivo principal ofrecer un sistema accesible y fácil de usar, que permita a pequeñas empresas optimizar sus procesos de control de stock, gestionar pedidos y generar reportes clave para la toma de decisiones estratégicas. Diseñada bajo principios de escalabilidad, usabilidad y seguridad, InventaFácil App está orientada a reducir errores, agilizar operaciones y aumentar la competitividad del negocio. Este proyecto incluye una metodología centrada en el análisis de requerimientos, diseño de prototipos y pruebas en dispositivos, utilizando tecnologías modernas como PHP, MySQL y frameworks de desarrollo web. Con un enfoque en accesibilidad y personalización, esta herramienta busca democratizar las tecnologías de gestión empresarial para pequeñas y medianas empresas.

Luiza Mara Mattiello Rossetto
Júlio Carlos de Souza van der Linden

luizarossettophd@gmail.com

BRASIL

Título: Entendimento da maturidade de design do ponto de vista de investidores de startups

Subtítulo: O valor do design pela perspectiva dos investidores de startups

Institución: UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

O valor e o papel do Design no âmbito dos Negócios globais vem mudando, uma vez que foi identificado por investidores de startups como um atributo estratégico que pode aumentar o valor e diminuir o risco dos investimentos em startups. Há diversos fatores que fazem de 70% a 95% das startups morrerem nos primeiros 5 anos de existência no mundo, dentre eles muitos dos quais o Design pode resolver. Dentro do problema de pesquisa da tese da autora, “como a maturidade do valor do design afeta o comportamento e o resultado do investidor de startup?”. Como objetivo geral, há o desenvolvimento de um framework que possa incorporar a avaliação do valor do design nas etapas de investimento em startups para auxiliar na diminuição do vale da morte para startups brasileiras. Para isso, os objetivos específicos são revisar a literatura para se ob-

ter um ponto de partida claro e identificar as lacunas; entrevistar investidores e identificar sua percepção sobre o design e o valor que pode gerar para diminuir risco nos investimentos em startups. Os métodos escolhidos foram a revisão sistemática da literatura, entrevistas em profundidade semi-estruturadas e análise temática.

Luiza Mara Mattiello Rossetto. Doutoranda em Design (orientador: prof. Dr. Júlio van der Linden (PG Design, UFRGS)). Tema de doutorado: Valor do Design, melhorias da interface com investidores de startups do Brasil e outros países. É graduada e Mestre em Design pela UNISINOS, com intercâmbio com o ENSAD/ Paris (2010). Professora convidada na TU Delft em 2015/1. Estudante da Universidade de Antuérpia em 2016/1. 5 Prêmios de design de produto. Experiência com: gestão do design, design estratégico (projetos físicos e digitais), UX/UI design, pesquisa de tendências, inovação cultural, mobilidade sustentável, robótica, design de serviços, para experiência e para emoção.

Iván Medina Gutiérrez

arq.medina.ivan@gmail.com

MÉXICO

Título: Un enfoque cognitivista en torno al conocimiento de los sujetos involucrados en la disciplina de diseño

Subtítulo: Reflexiones de una conciencia diseñística

El presente texto, configura de forma sintética el contenido de una exposición cuya intención es proporcionar elementos para comprender al diseño como una disciplina desde un enfoque cognitivista. Esta perspectiva, categoriza algunos elementos que permiten la descripción de algunos procesos cognitivos distintivos de las y los diseñadores en su práctica. La propuesta base, cuya autoría pertenece al Dr. José Luis Díaz Gómez, enmarca las principales funciones autoconscientes del ser humano, con motivo de reconocerse como diseñador, con todo y sus implicaciones subjetivas. Así mismo, se asume una responsabilidad por parte de las y los diseñadores, que funge como un elemento más dentro de una disciplina que se entiende como una práctica en colectivo.

Iván Medina Gutiérrez. Arquitecto con amplia trayectoria en el ámbito del diseño. Su experiencia profesional abarca diversas prácticas en empresas reconocidas de México, entre las que destacan; “Quarks Arquitectura” y “Centro de Diseño Memoria”. Es graduado de la licen-

ciatura por la Universidad del Desarrollo del Estado de Puebla y obtuvo su maestría por la Universidad Nacional Autónoma de México donde se distingue por su línea de investigación, reflejando un profundo interés por explorar las conexiones entre disciplinas diseñísticas en relación con las ciencias cognitivas. A través de este enfoque, retoma conceptos como la conciencia y demás procesos mentales.

Romina Rovagnati

rominarovagnati@gmail.com

ARGENTINA

Título: Publicidad Digital y el Marketing Experiencial

Subtítulo: Estrategias y experiencias digitales inmersivas

Este trabajo explora la evolución de la publicidad digital y su integración con el marketing experiencial, poniendo en foco las estrategias más efectivas para captar la atención del consumidor en entornos digitales. El marketing experiencial, que busca crear conexiones emocionales a través de experiencias inmersivas, se ha transformado en una herramienta esencial para las marcas que buscan diferenciarse en un mercado saturado de información. Con la llegada de tecnologías como la realidad aumentada, la realidad virtual y el uso estratégico de redes sociales, las experiencias digitales han adquirido una nueva dimensión. Este texto profundiza en cómo estas herramientas se combinan con la publicidad digital para ofrecer experiencias personalizadas, generar interacciones significativas y aumentar el compromiso del consumidor, cambiando así el panorama de las estrategias de marketing.

Romina Rovagnati. Diseñadora Gráfica (UP, 2019). Diseñadora Publicitaria (UP, 2021). Se especializó en Marketing Digital. Actualmente se encuentra cursando la Licenciatura en Comunicación Publicitaria e Institucional (UCA, 2022). Obtuvo el premio en Diseño e Imagen de Marca otorgado por la Cámara de Instituciones de Diagnóstico Médico con el auspicio institucional de la UP. Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación y Creatividad Publicitaria de la Facultad de Diseño y Comunicación. Realiza prácticas en conducción y locución de medios audiovisuales.

Alejandra Belén Villegas Mercado

villegasbel64@gmail.com

ESPAÑA

Título: El Camino de Vime Studios en el Ecosistema Creativo de Alicante

Subtítulo: Estrategias comunicativas para emprendedores de diseño gráfico

Vime Studios es un caso de estudio ficticio que se desarrolla en Alicante, España, y explora la intersección entre emprendimiento y estrategias comunicativas en el diseño gráfico. Enfrentando un ecosistema competitivo en las industrias creativas, Vime Studios elabora una estrategia meticulosa que comienza con un análisis exhaustivo del entorno y la creación de perfiles detallados de sus potenciales clientes (buyer personas). A partir de ahí, se definen objetivos comunicativos y comerciales claros, culminando en una estrategia integral para ingresar efectivamente al mercado. Este estudio no solo ofrece una guía para futuras investigaciones sobre emprendimientos, sino que también ilustra cómo un emprendimiento emergente puede integrar el compromiso social en su modelo de negocio, inspirando a otros a seguir un camino similar.

Alejandra Belen Villegas Mercado. Soy diseñadora gráfica especializada en el desarrollo de proyectos creativos y multimedia dentro del ámbito empresarial, artístico y filantrópico. Actualmente curso el Máster en Comunicación e Industrias Creativas en la Universidad de Alicante, donde integro mi experiencia profesional en fotografía, guionización y video con investigaciones que exploran el diseño como motor de cambio y reflexión. A lo largo de mi carrera, logré el Primer Lugar en el concurso de marcas "Hazme Visible" (2022), colaboré en el corto "PHAWAN", finalista del Notodo Film Fest (2023), y mi GIF "El extraño" formó parte de la Selección Oficial del Festival Latinoamericano Animateur (2024).

COMISIÓN: PERSPECTIVAS, TENDENCIAS E INNOVACIÓN

25 de Febrero, 14:00 (Arg) - Sala 1 -

Daniel Atúncar Guzmán

daniel_atuncar@yahoo.com.ar

daniel.atuncar@upn.pe

PERÚ

Título: El impacto de las IA en la comunicación visual y el diseño, un nuevo paradigma en el proceso de trabajo para los profesionales en la comunicación gráfica

Institución: Universidad Privada del Norte, Facultad de Comunicaciones, carrera de Comunicación audiovisual

El presente trabajo de investigación trata de conocer el impacto de la inteligencia artificial en el mundo del diseño y la comunicación visual de manera general y en base a los hechos de la actualidad.

La IA o inteligencia artificial que es parte de la cuarta revolución industrial o revolución 4.0 es el gran avance de los últimos años, modificando radicalmente la forma como percibimos a la tecnología y las posibilidades que esta brinda.

En la investigación primero se abordarán los aspectos generales que sentaron las bases para que se pueda dar este escenario, tales como la revolución digital de finales de los años 1970 y principios de 1980. La democratización del uso de los ordenadores y el acceso a internet de forma masiva en centros laborales, de estudio y el hogar. Luego se abordarán los conceptos relacionados a la IA, como su definición, tipos y sus aplicaciones en diversos ámbitos, específicamente en el mundo de la comunicación visual y el diseño gráfico, así como también las posibles dificultades que ésta podría generar o ya estaría generando a nivel laboral, ético o creativo.

Tendremos la participación de la opinión de profesionales en el ámbito visual, como diseñadores, directores de arte, fotógrafos y docentes universitarios de Lima Perú que trabajan y aplican la IA en sus proyectos y clases. Finalmente se procederá a dar también las opiniones de estudiantes de la carrera de diseño gráfico del instituto superior Cibertec (Lima, Perú) y cuál es su opinión, relación y aplicación de esta nueva tecnología.

La metodología y enfoque del trabajo es cualitativo, para la recopilación de datos e información se ha establecido el uso de la entrevista con una selección de participantes por conveniencia, el análisis de datos será a través de la observación y categorización de las respuestas por temas.

Con toda esta información podremos dar conclusiones y líneas de futuro respecto al tema.

Daniel Atúncar Guzmán. Comunicador gráfico/audiovisual y educador peruano con más de 15 años de experiencia en el campo de la comunicación estratégica de marca, publicidad, diseño y video digital. Con formación académica que incluye una maestría en publicidad, un master en diseño e identidad visual por la UOC (España), y diplomas en dirección de arte, marketing digital, y planificación estratégica, además de publicaciones académicas y creativas.

Gerente general de 8 y 1/2 comunicaciones, empresa dedicada a la pre y producción audiovisual educativa y de ficción, docente universitario en cursos de comunicación gráfica digital, publicidad y audiovisuales.

Sergio Bentivegnasergio.bentivegna@gmail.com

ARGENTINA

Título: Variaciones del concepto de autoría en la enseñanza proyectual y en la práctica profesional del diseño: aportes a la construcción de un nuevo paradigma sobre la originalidad en el proceso creativo determinado por el uso de las plataformas digitales y la Inteligencia Artificial (IA)

Institución: Universidad Nacional del Litoral, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Proyecto CAID/24, Director: Arq. Dg. Horacio F. Gorodischer, Co-Director: Mg. Sergio Bentivegna (proyecto en desarrollo).

El devenir del concepto de autoría -consolidado desde mediados del siglo XX1- y ampliado con la creación de las licencias digitales2, nos plantea la pregunta si la verdadera naturaleza de la autoría, dada la utilización de IA en la creación de las obras de diseño, no es la mutabilidad y el dinamismo. ¿Las obras ya no tienen autores definidos gracias a la fungibilidad del medio digital? En contraste, también podemos proponer que la IA realiza una mera operación de selección sobre un catálogo disponible sin que intervenga la gracia3 creativa, como seña distintiva de autoría.

Esta dicotomía que fluye con vigor nos obliga a participar de la reflexión actual, en carácter de educadores proyectuales, sobre la posible existencia de un nuevo paradigma cultural respecto de la autoría, adjetivado por la técnica, sus avances digitales y su implicancia en la formación de futuros profesionales del diseño de comunicación visual.

David Bucetadavidbuceta99@gmail.com

ARGENTINA

Título: El sonido como diseño

Subtítulo: La forma del sonido y sus posibles aplicaciones

Institución: Licenciatura en Diseño Industrial, Universidad Nacional del Litoral (FADU)

En búsqueda de una revalorización cultural contextual hemos de preguntarnos que aspectos formales son identificados y apropiados por el conglomerado social que sostiene permanencia a los espacios de interés de la ciudad de Santa fe.

En espacios donde se ve obligada la permanencia de vinculaciones con lo fluvial, suele presentarse una in-

flexión entre lo social y lo natural...

Partiendo de tres sectores específicos de interés, se identifica la presencia de patrones sonoros con cualidades sistematizables, categorizando las tipologías en duración, timbre e intensidad. Esto habilita el uso aplicable al diseño iniciando a comprender factores como acentos sonoros, normas sonoras e identidades sonoras.

Dichos factores han de permitir mediante la aplicación de diversas metodologías biomiméticas proliferar rasgos formales naturales posibles de aplicar en infraestructuras de vinculación natural-social para vislumbrar dicha inflexión con lo fluvial.

David Buceta. Oriundo de la ciudad de Verónica, Buenos Aires, Argentina. Recibido como Técnico Maestro Mayor de Obras en 2019, Musico, artista, formado en Robótica, automatización y programación. Actualmente estudiante avanzado de la licenciatura en Diseño Industrial UNL Santa fe. Participaciones en ponencias para ARS sema, vínculos UP, Workshops Internacionales UNL, Proyecto Bio, Capital Activa y Becado en investigación UNL. Realiza prácticas docencia para Morfología II LDI hace más de tres años.

Claudia Carvalho Gaspar Cimino**Juliana Marcondes Bussolotti**cgcimino@gmail.com / julianabussolotti@gmail.com

BRASIL

Título: Cartografia: método inventivo de pesquisa em artes e design

Institución: Universidade do Vale do Sapucaí - UNIVÁS

A presente pesquisa busca refletir sobre a cartografia como metodologia de pesquisa acadêmica, levando em consideração sua abordagem conceitual e processual. A cartografia surgiu inicialmente como um método filosófico, proposto por Gilles Deleuze e Félix Guattari, com base no princípio metodológico do rizoma. Realizar uma pesquisa no método cartográfico implica aceitar que a realidade envolve múltiplas conexões e que pesquisar, nesse universo, é como visualizar um rizoma no qual os problemas são sempre mais complexos e se entrelaçam em uma multiplicidade de relações não homogêneas. O método da cartografia é inventivo e processual. Não se prende a regras, mas apresenta pistas e diretrizes a serem analisadas e observadas pelo pesquisador, que participa da pesquisa realizando uma intervenção na realidade. Por suas principais características, o método cartográfico se torna adequado quando o objeto de estudo aponta para uma análise e acompanhamento de

processos e de produção de subjetividade, o que é o caso de criações e práticas em artes e design.

Claudia Carvalho Gaspar Cimino. Graduação em Bacharelado e Licenciatura, Plena em Educação Artística/Artes Plásticas (UFJF). Especialização em Marketing (Faculdade Machado Sobrinho-JF) e em Ensino de Artes Visuais (EBA/UFMG). É Mestre em História (UFJF). Doutorado em andamento (PPGEDUCS/UNIVÁS). Tem experiência profissional na área de Artes, Design e Moda, com ênfase em desenho de estampa têxtil. Autora do livro *História e Memória da Ferreira Guimarães em Juiz de Fora* (2018). Pesquisadora, professora efetiva de Arte na Rede Estadual de Juiz de Fora (MG/Brasil). Membro da Rede de Pesquisadores em Design da Faculdade de Desenho e Comunicação (2023-2025) - UP (Argentina).

Juliana Marcondes Bussolotti. Graduação em Escola de Comunicação e Artes (USP); Pós-graduação lato sensu em Designer Instrucional (Universidade Federal de Itajubá); Mestrado em Ciências Ambientais (UNITAU) e Doutorado em Geografia (Universidade Estadual Paulista). Coordenadora do Mestrado Profissional em Educação (UNITAU/MPE). Professora colaboradora do Mestrado em Desenvolvimento Humano (UNITAU/MDH). Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação, Conhecimento e Sociedade (PPGEduCS/UNIVÁS). Professora assistente III (UNITAU). Conselheira do Comitê de Ética em Pesquisa – CEP (UNITAU) e presidente do CICTED. Tem experiência na área de educação, geografia, turismo e meio ambiente. Coordena o grupo de estudos Arte educação e criação no MPE/UNITAU.

Carlos Eduardo Castro Molestina

Juan Pablo Millán Ollague

castro02@cu.ucsg.edu.ec

juanpablomillan15@gmail.com

ECUADOR

Título: Diseño de un edificio híbrido

Realizado como resultado del trabajo de investigación para titulación de grado correspondiente al semestre A2024

Institución: Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Diseño de un edificio híbrido. En el ámbito arquitectónico, corresponde a la edificación que mezcla distintos materiales, gamas de acabados, servicios y/o distintas variables cooperativas en cuanto a sus usos y funcio-

nes, las mismas que responden a las características urbanas y sociales propias de cada ciudad. Un edificio híbrido puede diseñarse en cualquier entorno urbano y se puede adaptar con la intención de recuperar la identidad y permanencia de un sector, convirtiéndose en un consolidar social al albergar variadas actividades para el uso de sus habitantes.

Carlos Eduardo Castro Molestina. Arquitecto, Magister en Gerencia y Liderazgo Universitario. Cuenta con experiencia en el campo de la docencia y en lo artístico, combina su actividad como director de la carrera Diseño de Interiores en la Universidad Católica de Guayaquil, Ecuador con la asesoría en bienes raíces y en la capacitación en temas inmobiliario. Es artista plástico y dibujante en la técnica de la pluma, con amplias exposiciones de arte dentro y fuera de Ecuador.

Juan Pablo Millán Ollague. Arquitecto graduado en la Universidad Católica de Guayaquil, Ecuador. Su campo laboral ha sido en proyectos de stands para diversas marcas comerciales, diseños de viviendas, elaboración de recorridos virtuales para proyectos, asesorías en mobiliario para presentaciones.

Alessandro Mateus Felipe

allessandro.fpp@gmail.com

BRASIL

Título: Gestão de tendências & antropoceno: propostas especulativas do porvir planetário

Institución: Universidade Federal de Santa Maria - UFSM

O campo dos estudos de tendências é composto por dados qualitativos e quantitativos acerca do porvir, sendo sublinhado como um conjunto de técnicas, ferramentas, métodos e metodologias importantes para decisões estratégicas (Felipe; Rech; Silveira, 2021). Neste sentido, mapeamos (Rolnik, 1989) uma aproximação entre a gestão de tendências e a era geológica denominada de antropoceno, entendido como o período no qual as atividades humanas exercem mutações significativas no equilíbrio biogeoquímico do nosso planeta (Danowski; Castro, 2014); dados científicos e empíricos revelam um colapso ambiental iminente e irreversível, superando a narrativa de uma simples crise, tendo como principais sintomas: derretimento de geleiras, aumento do nível do mar e da temperatura média da Terra, pandemias virais, desertificação de territórios, fluxos migratórios intensos, dentre outras questões que alteram a forma como o planeta Terra se organiza (Wallace-Wells, 2019).

Frente ao antropoceno, resta-nos questionar , enquanto pesquisadores do campo do design, qual é o nosso papel? Por meio desse relevante questionamento, cartografamos tendencias socioculturais sobre o devir planetário para inspirar mutações no design e na comunicação.

Alessandro Mateus Felipe. Psicanalista em formação; Doutorando em Comunicação [UFSM]; Mestre em Design de Vestuário e Moda [UDESC]; Graduado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda [UNIPAMPA/RS]. Professor Substituto do Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda [UFMT] em 2020/2 e 2021/1. Sócio-fundador da Fio.Propaganda [2018-2023]. Membro Aderente da Rede de Investigadores em Design da Universidade de Palermo [BA]. Integrante dos projetos de pesquisa O que ensina a publicidade? Possibilidades e desafios na apropriação crítica e criativa do texto publicitário [UFMT]; Laboratório de investigação em Imagem (Lii): o estado da arte de pesquisas contemporâneas [UFSM]; Morada: comunicação, cultura e cidadania de migrantes no Brasil [FAPEMAT]; Nós - Pesquisa Criativa [UFSM/RS]; além do projeto de extensão 4C - Observatório e Laboratório de Marcas da Quarta Colônia [UFSM/RS].

Julieth Andrea Gómez Hernández

Cristian Camilo Orozco Ospina

Nicolás Restrepo Henao

j.gomez216@pascualbravo.edu.co

cristian.orozco333@pascualbravo.edu.co

nrestrepo@pascualbravo.edu.co

COLOMBIA

Título: Aplicación de Metodologías Proyectuales y Ágiles en Diferentes Disciplinas

Subtítulo: Integración de Bruno Munari, Diseño Centrado en el Usuario (DCU), SCRUM y Serious Games en la gestión de proyectos interdisciplinarios

Institución: Institución Universitaria Pascual Bravo

Este trabajo explora la integración de metodologías proyectuales y ágiles en diversas disciplinas, como el diseño gráfico, ingeniería, educación y salud. Se destacan enfoques como la metodología de Bruno Munari, el Diseño Centrado en el Usuario (DCU), SCRUM, y los Serious Games, cada uno potenciando la eficiencia, adaptabilidad y resultados de alta calidad en la gestión de proyectos. A través del caso de estudio «ProjectPipe», se ejemplifica la sinergia entre estas metodologías,

optimizando la gestión de proyectos con un enfoque en el usuario y la iteración continua. Este enfoque interdisciplinario mejora la innovación y respuesta a los desafíos en distintos campos.

Julieth Andrea Gómez Hernández. Con seis años de experiencia como diseñador gráfica he desempeñado roles como analista de datos, diseñadora de experiencias UX/UI y asesora de rediseño curriculares. Actualmente, estoy liderando un proyecto de desarrollo de aplicaciones bajo metodologías como PMI, Bruno Munari, Diseño Centrado en el Usuario, Scrum y teoría de gamificación y Serious Game, cubriendo todas las fases de producción. Además, de la participación como ponente en eventos internacionales, como el 7° Coloquio Internacional de Estudios sobre Juegos de Rol, y la contribución en simposios sobre diseño sostenible, además del diseño de experiencia de usuario museografía como experiencia virtual en el proyecto interdisciplinario de «Vestuario Patrimonio y Comunidad» del Ministerio de Ciencias. Por último, la labor docente universitaria integra la práctica en proyectos, enriqueciendo el aprendizaje de los estudiantes y fomentando la creatividad y el pensamiento crítico en el aula por medio del pensamiento creativo para la solución de problemas de necesidades en el contexto.

Cristian Camilo Orozco Ospina. Estudiante. Con dos de experiencia en la maquetación, diseño, planificación, documentación y desarrollo tanto como front-end y back-end en plataformas educativas, junto a los lenguajes de programación como HTML5, CSS3 y JavaScript, junto con frameworks, bibliotecas empaquetadores y entornos de ejecución modernas como React js, Angular js, next js, astro, node js que permite crear interfaces de usuario interactivas y atractivas, también conocimiento en sistemas de diseño, desarrollo de interfaces coherentes y escalables. Con una participación en el proyecto ProjectPipe desde el año 2022, desarrollando funciones como investigación, escritura de artículos y exponente en el “7mo Coloquio Internacional de Juegos de Roles” con el trabajo “Adaptabilidad creativa a la gestión de proyectos con un enfoque a la definición del rol”, también en la gestión, maquetación, diseño, prototipado, planificación, documentación y desarrollo tanto como front-end y back-end para el desarrollo de la aplicación web.

Nicolás Restrepo Henao. Con una trayectoria profesional de 33 años como diseñador, he desempeñado diversos roles, desde soñador hasta estratega, en la con-

cepción y desarrollo de una amplia gama de proyectos y productos, tanto tangibles como intangibles, abarcando industrias, servicios y tecnología. Mi enfoque se ha centrado en la resolución creativa de problemas, aplicando metodologías de diseño, ingeniería, creatividad y artes en campos como educación, seguridad y diseño de productos, entre otros. Además, mi experiencia docente en varias universidades desde 1996 y mi compromiso con la gestión de proyectos en investigación y desarrollo tecnológico, tanto en el sector privado como estatal, complementan mi perfil como un profesional versátil y comprometido.

Jeice Hernández Contreras

jeiceh@gmail.com / jeicehernandez@usta.edu.co

COLOMBIA

Título: Visualización de datos para el Social Emocional Learning

Subtítulo: Caso de estudio Alicia en el País de las Maravillas

Institución: Universidad Santo Tomas de Bogotá

Las historias visuales y sus representaciones gráficas son herramientas educativas potentes que promueven una conexión emocional con la información, lo que facilita la retención de conceptos complejos. Esto es especialmente relevante en el aprendizaje socioemocional (SEL), donde la comprensión de datos cualitativos es esencial. No obstante, la falta de esta comprensión puede afectar negativamente la interpretación, calidad y recepción de la información. Este proyecto busca explorar cómo elementos visuales, como el color, y el uso eficaz de metodologías artísticas y de diseño, junto con la humanización de datos, pueden optimizar la visualización, interpretación y análisis de información cualitativa compleja en narrativas visuales, mejorando así la comprensión considerando los contextos semióticos de las imágenes. A través de un enfoque de diseño crítico y una metodología exploratoria que se basa en el análisis de imágenes, inspirada en la propuesta Harvard Zero, el proyecto también examina datos científicos, visuales y multimedia. Integra principios del diseño perceptual para la representación gráfica y aplica una metodología holística, exploratoria y crítica que emplea la triangulación de datos. Se obtienen diferentes conclusiones sobre el uso del color y su impacto en la humanización de los datos, mostrando cómo estos factores contribuyen al SEL.

Jeice Hernández Contreras. Investigadora y docente de la universidad Santo Tomás con formación y expe-

riencia en artes plásticas y visuales,. Egresada en Artes Plásticas de la Universidad de los Andes y Maestría en Arte Actual: Análisis y Gestión de la Universidad de Barcelona, se especializa en análisis y gestión de proyectos creativos. Doctora en Investigación y Producción Artística de la Universidad Politécnica de Valencia (2024), ha cursado postgrados en Fotoperiodismo y Tecnología Digital en la Universidad Autónoma de Barcelona y ha realizado una estancia de investigación en The Department of Art and Art History en la Universidad de Texas en Arlington. Sus líneas de trabajo incluyen la creación y gestión de proyectos con enfoque en transformación social y el uso de técnicas creativas como medio para la visualización y humanización de datos, promoviendo el aprendizaje social a través de la creatividad.

COMISIÓN: TECNOLOGÍA, MATERIALES Y SUSTENTABILIDAD

25 de Febrero, 14:00 (Arg) - Sala 2 -

Sandy Viviana Acosta Viera, Mirsa Leonela Vivas Vera y Galo Xavier Vásconez Merino

sandy.acosta@unach.edu.ec

mirsavivas@gmail.com

gvasconez@unach.edu.ec

ECUADOR

Título: Inteligencia artificial aplicada en el proyecto Nike Maker Experience

Subtítulo: Diseño de producto desde la IA generativa

Institución: Universidad Nacional de Chimborazo

Para la investigación se analizó el uso de la inteligencia artificial en el proyecto de la marca Nike, denominado Nike Maker Experience, que se establece a partir del proceso de diseño y producción digital otorgando a los compradores la posibilidad de crear de manera personalizada el modelo de sus zapatillas. Así, la narrativa de la empresa se enfoca en la superación personal, rendimiento atlético e innovación, como un constante en sus campañas mientras se convierte en un símbolo de éxito y empoderamiento.

En este caso, se aplicó la metodología cualitativa a través de matrices de análisis para determinar el uso de la inteligencia artificial generativa, como un recurso en el marketing de Nike; una IA basada principalmente en algoritmos de aprendizaje automáticos con el uso de datos de entrada, que muestra el seguimiento de objetos y entrega proyecciones para crear un nuevo producto. Además, se reconoció el proceso conjunto que permite plasmar en imágenes las preferencias de los clientes a partir de co-

mandos de voz, con el fin de entregar un modelo físico y específico en tiempo récord. Demostrando la importancia de la inteligencia artificial como tecnología aplicada en modelos de proyección que datan de años atrás.

Sandy Viviana Acosta Viera. Con formación profesional en Comunicación, de la Universidad Nacional de Chimborazo (Unach) y experiencia en el ámbito organizacional, aportes en proyectos institucionales, semilleros de investigación y cobertura de eventos. Autora de capítulos de libro, artículos científicos de alto impacto regional con enfoque en narrativas audiovisuales, inteligencia artificial y cine. Ponente en el IV Coloquio Internacional Visualidad y Poder de la Universidad Andina Simón Bolívar; Congreso Internacional Eugenio Espejo y Congreso de Enseñanza del Diseño (Universidad de Palermo). Ha trabajado en la creación de contenido en Revista Negocios (Ambato) y aspectos sociales para la aplicación de la comunicación en sus diferentes ejes.

Alejandra Alfaro Suzán

Alfredo Segismundo Ramos Jiménez

alealfaro@tec.mx

COLOMBIA

Título: El uso de inteligencia artificial como parte del proceso de diseño de productos en una Unidad de Formación que usa Aprendizaje Basado en Proyectos

Institución: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey - Universidad Panamericana

Esta investigación se llevó a cabo en agosto-diciembre 2023 en el Tecnológico de Monterrey, Campus Guadaluajara, dentro de la Concentración en Diseño, Producción y Comercialización de Joyería.

El problema que se aborda es la falta de estandarización del uso de herramientas de inteligencia artificial dentro del proceso de diseño de productos, de manera estructurada y deliberada en ciertas etapas del proceso.

Para esta investigación, se realizó el proceso tradicional de diseño de producto para una pieza de joyería, a partir de un Brief de Diseño. Una vez concluido este proceso, los alumnos retomaron el Brief de Diseño para un segundo proceso de diseño de producto, esta vez incluyendo de manera deliberada y estructurada las herramientas de inteligencia artificial ChatGPT, Firefly y Vizcom, concluyendo también en una pieza de joyería terminada.

Alejandra Alfaro Suzán. Ingeniera Industrial y de Sistemas del Tecnológico de Monterrey. En 2007 obtuvo una

Maestría en Diseño y Desarrollo de Nuevos Productos y en 2017 un Doctorado en Educación. Profesionalmente tiene experiencia en los campos de la joyería y la educación, especializándose en la optimización del diseño de joyas, así como el vínculo

entre la industria joyera y el sector educativo. Actualmente es Profesora de la carrera de Diseño del Tecnológico de Monterrey, y coordina la especialización en Diseño, Producción y Comercialización de Joyería.

Lucía Aricó, Estefanía Barbero, María del Rosario Castegnola, Soledad Chamorro y Nannette Favot

vinculaciontecnologica@fapyd.unr.edu.ar

ARGENTINA

Título: Taller de Color

Subtítulo: Experimentaciones cromáticas para tejidos en telar

Institución: Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño, Universidad Nacional de Rosario

El “Taller de Color - Experimentaciones cromáticas para tejidos en telar” se inscribe en el Proyecto “Cooperativa de Trabajo de Mujeres ‘El Aromo’: hacia un desarrollo productivo sustentable”, aprobado y financiado en la Convocatoria PEIS año 2023. La Cooperativa se encuentra en la localidad de Fortín Olmos, provincia de Santa Fe, y produce prendas en telares manuales utilizando técnicas artesanales. El abordaje del Taller de Color se piensa desde la necesidad de colaborar con la Cooperativa para arribar al diseño de un catálogo que pueda organizar los tintes de las paletas cromáticas utilizadas en sus tejidos. A partir de la experimentación en este Taller, se produjeron combinaciones cromáticas diversas, explorando diferentes acordes cromáticos, como por armonía y contraste, luego se seleccionó y categorizó de manera precisa cada tinte. Se incorporaron técnicas de selección de color y se realizaron bocetos y diseños textiles. Además se realizaron muestras de tejidos sobre bastidor para ejercitar las combinaciones cromáticas y diseños propuestos. Este Taller no solo propuso desarrollar habilidades técnicas y creativas en los equipos de estudiantes, sino que también fomentó una vinculación significativa con la comunidad de mujeres tejedoras y sus tradiciones textiles, potenciando así el impacto social y cultural del diseño situado.

María del Rosario Castegnola. Licenciada en Diseño de Comunicación Visual (UNR). Se especializó en Diseño Estratégico para la Innovación (UNR) Actualmente se encuentra cursando la Maestría en Diseño Editorial para

Medios Analógicos y Digitales (UNL 2024/25). Docente de la Universidad Nacional de Rosario, FAPyD, carrera de Diseño Gráfico en Taller de Diseño y en Tipografía. Profesora adjunta de las cátedras Panorama Histórico, Económico y Social del Arte I y II, carreras Lic en Diseño Gráfico y Lic en Publicidad de la Universidad Abierta Interamericana de Rosario (2023/2024).

Soledad Chamorro. Arquitecta y Profesora en Arquitectura por la FAPyD-UNR y Master of Science in Design Theory and Pedagogy por SCI-Arc, cuyo proyecto final recibió el Premio Hsinming Fung and Craig Hodgetts Postgraduate Prize. Es docente en las carreras de Arquitectura y Diseño Industrial de FAPyD. Actualmente coordina el Área de Vinculación y Desarrollo Tecnológico, Secretaría de Extensión, de la FAPyD-UNR, desde donde lleva adelante diversos proyectos con fuerte anclaje territorial, con énfasis en la sostenibilidad social, económica y ambiental.

Lucía Aricó. Licenciada en Diseño de Comunicación Visual (UNR). Se especializó en Diseño Estratégico para la Innovación (UNR). Actualmente se encuentra cursando la Maestría en Políticas Públicas y Feminismos (UNPAZ 2024/25). Docente de la Universidad Nacional de Rosario, FAPyD, carrera de Diseño Gráfico en Taller de Diseño y en Morfología II. Su trayectoria se ha centrado en la creación de experiencias significativas en el ámbito educativo y en el diseño de productos digitales, desde una perspectiva de género inclusiva. Su enfoque se basa en comprender las necesidades de las personas y crear soluciones intuitivas que ayuden a la persona usuaria.

Nannette Favot. Curadora y gestora de proyectos de impacto social y cultural. Estudió Arquitectura en la Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño de la Universidad Nacional de Rosario (FAPyD-UNR), y realizó un intercambio en la École Nationale Supérieure d'Architecture de Montpellier (ENSAM). Cofundadora del Colectivo Alwa, trabaja junto a artesanas y artesanos de la comunidad Qom de Rosario y un equipo transdisciplinario para entrelazar las prácticas sociales y comunitarias con el ámbito académico. Junto al Colectivo fue seleccionada en la convocatoria Emergentes 2024 del Centro de Expresiones Contemporáneas de Rosario (CEC), para realizar la instalación ALHUÁ. Fue parte del equipo ganador del diseño de la muestra MAAPE 2023: Muestra Argentina de Arquitectura y Paisajismo Emergente (CAUPSF). Trabaja en el Área de Vinculación y Desarrollo Tecnológico, de la FAPyD-UNR.

Brianda Mileth Chamat Riasco

milethriascoch@gmail.com

COLOMBIA

Título: Biomimética aplicada a la innovación textil

Subtítulo: Exploración de tecnologías biomiméticas y su enfoque artesanal para mejorar la funcionalidad de textiles en el sector salud

Institución: Institución Universitaria Salazar y Herrera

Esta investigación analiza los avances en textiles antitruídos utilizados en el sector salud, abordando los problemas asociados a su uso, como la poca transpirabilidad y movilidad limitada. A través de la biomimética, Brianda Mileth Chamat Riasco propone soluciones inspiradas en la naturaleza, tomando como referencias características de la fauna colombiana, como la piel hidrofóbica del geco y las escamas del lagarto azul de Gorgona, para mejorar la eficiencia de estos textiles.

La investigación se complementa con un enfoque artesanal que integra técnicas tradicionales y principios naturales, creando textiles más sostenibles y multifuncionales. La biomimética desde lo artesanal permite utilizar materiales y técnicas tradicionales, como el tejido y bordado, inspirados en patrones naturales, con el fin de mejorar la resistencia y adaptabilidad de los productos textiles. También se destacan los avances locales en la creación de nanopartículas para fabricar prendas inteligentes. Este enfoque mixto busca mejorar la funcionalidad de los textiles no solo desde la ciencia y la tecnología, sino también preservando técnicas artesanales, promoviendo procesos sostenibles y respetuosos con el medio ambiente.

Brianda Mileth Chamat. Diseñadora de Modas con experiencia en estilismo, vitrinismo y dirección de arte. He trabajado en Colombiamoda 2023, el Congreso Latinoamericano de Diseño y diversas producciones visuales. Especializada en análisis de tendencias, comunicación de marca y desarrollo de colecciones, como fashion stylist, he colaborado en pasarelas y campañas para marcas destacadas, me apasiona la moda como herramienta de identidad y expresión, combinando creatividad con estrategia estética.

Carlos Fiorentino

cfiorentino@mtroyal.ca

CANADÁ

Título: Climate Change Data Visualization Lab: Una plataforma de investigación sobre la visualización del cambio climático

Institución: Mount Royal University

Es imprescindible comunicar de manera clara y precisa los problemas del cambio climático en tiempo real, para así facilitar la toma de decisiones y la creación de políticas, además de aumentar la conciencia pública. Aunque existe una gran cantidad de datos accesibles sobre el cambio climático, su volumen y diversidad pueden ser difíciles de procesar tanto para el público general como para los investigadores. Aunque hay varios ejemplos de diseño de información que facilitan la transmisión de estos datos, como infografías y visualizaciones, la calidad y efectividad de dichos diseños no siempre cumple con las expectativas. De hecho, hay oportunidades para mejorar e innovar en este campo. Este proyecto tiene como objetivo explorar y estudiar diversas herramientas, widgets e interfaces visuales que ya están siendo utilizadas para informar sobre el cambio climático. Además, se investigan fuentes de datos que aún no están siendo utilizadas a su máximo potencial para recopilar información en tiempo real. El «Climate Change Data Visualization Lab» (CCDVLab), es parte del Departamento de Information Design de Mount Royal University, y se dedica a investigar estas áreas con la participación de alumnos de la carrera.

Carlos Fiorentino. Es docente e investigador de diseño con más de 20 años en la práctica profesional y 15 en academia. Nació en La Plata, Argentina, y se graduó como Diseñador en Comunicación Visual en la UNLP. En 2008 obtuvo una Maestría en Diseño y en 2020 su Doctorado en Ecología Humana en la Universidad de Alberta, Canadá. Actualmente es profesor en el Departamento de Information Design en la Universidad Mount Royal, Canadá, y anteriormente fue docente en el Departamento de Arte & Diseño en la Univ. de Alberta, en Grant MacEwan University (Canadá), y más recientemente en Higher Colleges of Technology en los Emiratos Árabes. Su investigación abarca estudios de color, biomimética, diseño sustentable e información. Carlos ha compartido su trabajo en conferencias y publicado a nivel internacional en artículos y capítulos de libros.

Manuel Ricardo González Vásquez

Juan Sebastián Neira

Manuel.gonzalez2@profesores.uamerica.edu.co

Manuel.gonzalez@uamerica.edu.co

COLOMBIA

Título: Tendencias en la Innovación de Biomateriales de Construcción en Latinoamérica

Subtítulo: Una Visión Prospectiva del Diseño Sostenible

Institución: Universidad de América

El artículo presenta un análisis de tendencias globales y oportunidades de innovación sostenible en biomateriales de construcción en Latinoamérica. Basado en un estudio de vigilancia científica, se aprecia una creciente y dinámica investigativa por aportar soluciones a las problemáticas ambientales contemporáneas. La metodología de clasificación de tendencias en 8 familias o categorías de biomateriales de construcción ayudó a demostrar que las potencias mundiales han concentrado sus esfuerzos en la investigación y tecnificación de biomateriales de avanzada (metales, cementicios y polímeros), mientras que los países menos desarrollados se enfocan en técnicas locales y de implementación simple (biocompuestos, tierras y fibras). Los resultados presentan 24 oportunidades específicas que tienen diferente naturaleza y aprovechamiento de sus características técnicas. Esto sirve para orientar mediante la aplicación de herramientas de la disciplina de la Prospectiva tecnológica, la formulación de agendas de formación, investigación, desarrollo tecnológico e innovación que aportan valor a la industria de la construcción sostenible.

María de los Ángeles Manzano

manz.maria@hotmail.com

CHILE

Título: Análisis: el recurso digital y tecnológico como herramienta libre y gratuita para diseñar

Subtítulo: Acceso a instancias tecnológicas a las personas viajeras o nómadas de la nueva era hiper globalizada para crear y diseñar nuevos conceptos del trabajo colaborativo sin tiempo ni distancia

Desde el logro se ha creado, diseñado, fortalecido y expandido una instancia física y virtual conectada entre sí, que ofrece un servicio/ producto virtual y/o presencial, tecnológico y/o cultural, para las soluciones a una necesidad de difusión y contenido digital en diversas áreas de diseño gráfico, diseño web, inteligencia artificial, arte y publicidad.

Para alcanzar el objetivo de formalización de los prospectos y cumplir con las exigencias de un producto digital es importante destacar el alcance y la ruta del Networking donde las pequeñas y medianas empresas y negocios a cualquier distancia y estancia global que representan soluciones en diseño web, diseño digital, IA e ilustración han logrado las conexiones para el ciclo dinámico de tercerización y las manifestaciones del

equipo globalizado e hiperconectado en distintas áreas interdisciplinarias como las estadísticas, la salud, la economía, sistemas eco sustentables y más.

María de los Ángeles Manzano. Nacida en Vargas La guaira, Venezuela. Con formación en Diseño Gráfico, Maracaibo, Estado Zulia (LUZ) 2012 Voluntaria en artes visuales en fundaciones y escuelas en 2013 y 2019 Formación práctica sobre emprendimiento y networking para mujeres del área científico tecnológica (Incuba UDEC.) 2023. Se desempeña como ceo, asesora creativa y directora ejecutiva en okey marketing y Servicios de diseño (micro emprendimiento) desde 2022. Ha trabajado en áreas del diseño gráfico desde el año 2018 como ilustración, diseño ux, imagen corporativa y otras áreas de la comunicación y creación de contenido, todo ello en varios países de Latinoamérica de forma virtual y presencial, desde Venezuela, Colombia, Ecuador, Panamá y Chile.

Susana Marcus Vargas

Criss Gabriel Soto Guevara

doc.susana.marcus.va@unifranz.edu.bo

daniel.lacunza@unifranz.edu.bo

BOLIVIA

Título: Comunicación Gráfica y la Inteligencia Artificial

Subtítulo: Al como herramienta aspectos positivos y negativos

Institución: Universidad Privada Franz Tamayo – UNIFRANZ, sede Cochabamba

La comunicación gráfica es la encargada de transmitir mensajes visuales que deben generar un cambio consciente en el receptor, para lograrlo se debe pasar por un proceso creativo que involucra una serie de pasos como la investigación, recolección de información y proyección; es ahí donde entra la herramienta actual, cual es la Inteligencia Artificial que consiste en la capacidad que tiene una computadora o sistema para realizar tareas que normalmente requieren inteligencia humana y volverla real en simples pasos minorizando tiempos. En este sentido con la experiencia profesional docente y en aula desde la perspectiva de uno de los estudiantes, hemos analizado los alcances de la Inteligencia Artificial y todo lo que involucra en este tiempo en el ámbito de comunicación gráfica viendo los aspectos positivos y negativos que representa el tener diseños creativos que comuniquen con la herramienta de Inteligencia Artificial y diseños con creación propia sin ayuda de la IA dando énfasis en no perder la esencia creativa y autenticidad

de la gráfica que es la diferencia con el ser humano.

Criss Gabriel Soto Guevara. Estudiante de la Carrera de Publicidad y Marketing – UNIFRANZ, sede Cochabamba Daniel Lacunza, Director de Carrera de Publicidad y Marketing.

COMISIÓN: COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN Y EPISTEMOLOGÍA

25 de Febrero, 16:30 (Arg) - Sala 1 -

José María Aguirre

jose.maria.aguirre@unc.edu.ar

ARGENTINA

Título: Córdoba. Industria, Diseño y Enseñanza

Institución: Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba

El diseño industrial, como disciplina estrechamente ligada a la producción de cultura material, no aparece oficialmente en el contexto cultural cordobés sino hasta la última década del siglo pasado, con la formación universitaria de grado de sus profesionales en el marco de la FAUD UNC. Hasta ese entonces, la tarea de diseñar productos de uso masivo era abordada por ingenieros, arquitectos o idóneos. Córdoba es sin dudas uno de los polos productivos más importantes de nuestro país y, en algunos rubros en particular, como lo es la producción automotriz, ciudad referente a nivel continental. Sin embargo, no contamos con una historiografía sistematizada de esa compleja relación que se establece entre la materialización de objetos de uso cotidiano y su resolución previa en un proyecto y es este el principal objetivo de este proyecto de investigación. Lo antedicho perfila desde el inicio el carácter bidimensional de nuestra profesión, en virtud de sustentarse en un claro conocimiento de los procesos tecnológicos intervinientes en la materialización de objetos de uso y, al mismo tiempo, el necesario dominio de las herramientas cognitivas necesarias para la ideación y proyectación previas de esos objetos.

José María Aguirre. Arquitecto por la Universidad Católica de Córdoba (1991), Magíster en Docencia Universitaria por la Universidad Tecnológica Nacional (FRC, 2010). Profesor Titular en Historia del Diseño Industrial I (desde 2006), Profesor Adjunto en Diseño Industrial III A (desde 2008) ambos cargos en la FAUD - UNC y Docente Titular en Retórica del Diseño (desde 2024) y Prospectiva del Diseño (desde 2025) en la FAD - UCC.

Investigador categoría III de SeCyT UNC y director de proyectos de investigación. Es miembro del Consejo Asesor del CIDIC, Centro de Investigación en Diseño Industrial Córdoba, FAUD UNC y Representante por la FAUD UNC ante la Asociación Latinoamericana de Carreras de Diseño Industrial. Es integrante de dos líneas de investigación en el marco de la Universidad de Palermo. Autor de numerosas publicaciones relativas al campo general del Diseño, particularmente su enseñanza y aprendizaje, su historia y su metodología. Participa como divulgador de la disciplina en medios universitarios como lo son los Servicios de Radio y Televisión de la UNC.

Analia Álvarez

ana_alv023@hotmail.com

ARGENTINA

Título: Implementación bim en la enseñanza de la arquitectura

Institución: Instituto de Mecánica Aplicada, Facultad de Ingeniería, Universidad Nacional de San Juan

Con el objetivo de aportar al proceso de diseño integrado y a la evaluación ambiental edilicia, como resultado de aplicar una mecánica de trabajo en tiempo real que, a partir del uso de la metodología BIM desde instancias iniciales del proceso de diseño constituya un sistema de apoyo a la toma de decisiones en relación con la sostenibilidad en la edificación, se propone el desarrollo de un plan estratégico para la implementación de la metodología BIM en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de San Juan - Argentina. La metodología se estructura a partir del desarrollo de 3 etapas: Diagnóstico (Evaluación/ Tecnología), Implementación (Alineación/Procesos) y Retroalimentación (Avance Definitivo/Políticas). Como resultado se obtiene una Matriz Estratégica de Implementación BIM. Al respecto, se concluye que, en futuros trabajos, debe abordarse la determinación de un sistema de valoración que permita establecer prioridades de implementación entre las distintas asignaturas que integran el currículo. En esta dirección, resultan de interés el uso de herramientas como el Proceso Analítico Jerárquico o bien la escala de Likert. Además, deberían explorarse instrumentos que faciliten la evaluación del trabajo colaborativo tales como la metodología de Social Network Analysis.

Analia Álvarez. Doctora en Arquitectura y Urbanismo. Profesor Titular en el Instituto de Mecánica Aplicada – IMA – FI – UNSJ. Investigador Asistente en Instituto

Regional de Planeamiento y Hábitat – IRPHA – CONICET. Jefa del Área Energías Renovables y Ambiente del IMA-FI-UNSJ. Miembro del Comité Académico del Doctorado en Arquitectura y Urbanismo (2021 a la fecha) de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de San Juan. Miembro del Comité de Estudios Superiores (2018 a la fecha) de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de San Juan. Directora y Codirectora de Proyectos. Autora y evaluadora de publicaciones.

Elisandro Alvisto

Elisandroalvisto@hotmail.com

ARGENTINA

Título: Lógicas generativas del material

Institución: Universidad de Concepción del Uruguay

En la arquitectura el uso de lógicas generativas se da como parte de una práctica profesional. En general, los arquitectos cuando entran en este conocimiento, no encuentran información que les permita establecer un primer contacto con la problemática, ya que es un conocimiento muy ligado a la práctica y no tanto a un desarrollo teórico.

Este trabajo genera una clasificación, la cual es una estructura teórica que permite servir de herramienta para clarificar el contacto de una práctica arquitectónica con un conocimiento teórico previo que ayude a generar una inteligencia proyectual articulada con el problema de las lógicas generativas de la tecnología y la materia en la madera.

Se divide esta clasificación en siete ramas posibles de lógicas generativas, las cuales buscan abarcar los posibles génesis que lleven a una exploración tecnológica y así generar un avance en el conocimiento de la tecnología arquitectónica aplicada a la arquitectura.

Elisandro Alvisto. Arquitecto por la Universidad de Concepción del Uruguay desde 2022. Profesor en arquitectura IV, arquitectura V, Construcciones II y Proyecto Final. Recibió mención honorífica en el concurso provincial de arquitectura para el Naranjal de Pereda. Ha participado del grupo de investigación GECOMA desde 2015. Ha sido expositor en múltiples jornadas de investigación, seminarios y workshops. Es director de investigación con artículos publicados y se desempeña dirigiendo el estudio Timshel Arquitectura e investigación.

Wellinton Fernando Aquinowellinton-fernando@live.com

BRASIL

Título: El artefacto en la relación entre Diseño y Educación**Institución:** Centro Universitário Internacional - UNINTER

Al explorar la relación entre Diseño y Educación, se identifican aspectos activos y de resolución de problemas en los modelos de aprendizaje basados en el Diseño, pero la literatura no distingue los diversos artefactos presentes en este proceso metacognitivo. Dedicándonos a esta brecha, analizamos cómo se crean los artefactos de Diseño en conjunto con los estudiantes y son aplicados por los profesores en un contexto educativo, trascendiendo las prácticas visuales identificamos diferentes usos de los artefactos de Diseño en la Educación, siendo tangibles como libro e intangibles en soluciones más complejas, expresadas de manera cognitiva o virtual, las cuales se muestran más promisorias al sostener aspectos colaborativos, interdisciplinario y abierto.

Andrés Mauricio Arguello Vásquezdiandresarguello@live.comaarguello@uniempresarial.edu.co

COLOMBIA

Título: Integración del Modelo Dual Alemán en la Educación de Diseño Industrial en Colombia: Análisis de Viabilidad y Beneficios**Institución:** Uniempresarial

Esta investigación se centra en la integración del Modelo Dual Alemán en la educación de Diseño Industrial en Colombia, explorando su viabilidad y los beneficios potenciales que podría aportar al sector educativo y productivo del país. El Modelo Dual Alemán combina la formación académica con la experiencia práctica en empresas, proporcionando a los estudiantes una educación integral que los prepara para enfrentar los desafíos del mercado laboral contemporáneo.

Objetivos: El principal objetivo de esta investigación fue evaluar la viabilidad de implementar el Modelo Dual Alemán en los programas de diseño industrial en Colombia. Se buscó identificar las ventajas y desventajas de esta integración, comparando el modelo dual con los formatos tradicionales de enseñanza en términos de empleabilidad y preparación profesional de los graduados.

Metodología: Para llevar a cabo esta investigación, se realizó un análisis de costos y modalidades de los programas de diseño industrial existentes en Colombia, así como un estudio comparativo con programas que aplican el modelo dual en otros países como Alemania, Japón, Estados Unidos, y varios países de América Latina. Además, se realizaron encuestas a profesionales y graduados de diseño industrial para obtener perspectivas sobre la inserción laboral y las expectativas de los estudiantes respecto a las prácticas profesionales.

Resultados: Los resultados de la investigación indican que la implementación del Modelo Dual Alemán en Colombia podría mejorar significativamente la empleabilidad de los graduados en diseño industrial, ofreciendo una formación más alineada con las necesidades del mercado laboral. Además, se identificó que los programas que incluyen periodos de prácticas profesionales tienen una mejor aceptación entre los estudiantes, quienes valoran la experiencia práctica como un complemento esencial a su formación teórica.

Conclusiones: La integración del Modelo Dual Alemán en la educación de diseño industrial en Colombia es viable y presenta múltiples beneficios, tanto para los estudiantes como para las empresas y el sector educativo en general. Sin embargo, su implementación requiere una colaboración estrecha entre las instituciones educativas y el sector industrial, así como políticas de apoyo gubernamentales para facilitar la transición hacia este modelo educativo. Se recomienda la adopción gradual del modelo dual, iniciando con programas piloto que permitan evaluar su efectividad en el contexto colombiano.

Andrés Mauricio Arguello Vásquez. Diseñador Industrial de la Universidad Autónoma de Colombia, especialista en Docencia Universitaria de la Universidad el Bosque y Magister en diseño – Investigación de la universidad Nacional de Colombia, actualmente candidato a Magister en Educación y tecnología digital.

Para complementar sus estudios se certificó como ART (Authorized Rhinoceros Trainer) y Oficial 2Shapes Trainer, fundando así la empresa FALCON 3D LAB representantes de la casa Mcneel para Latinoamérica y dedicada al diseño de productos fabricados a partir de tecnologías de prototipado rápido, como también capacitación y certificación en software especializado para diseñadores, arquitectos e ingenieros.

Actualmente se desempeña como Docente tiempo Completo en la Universidad el Bosque adjunto a los programas de Diseño Industrial, Arquitectura e Ingeniería Industrial; Docente de la Universidad Católica de Co-

lombia en la Maestría en diseño Sostenible y docente invitado internacional en Isthmus Panamá, Escuela de Arquitectura y Diseño.

Hernán Barba, Karla Betancourth y Sofía Bustos

kdbetancourth@puce.edu.ec

ECUADOR

Título: Adaptación y enriquecimiento de la experiencia educativa superior para estudiantes neurodivergentes dentro del espectro autista

Institución: Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Escuela Politécnica Nacional del Ecuador

En el contexto de la educación superior en Ecuador, los estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA) enfrentan importantes desafíos para integrarse, debido a la falta de recursos adaptados, metodologías de enseñanza inflexibles y limitada comprensión del personal docente. Pese a normativas que promueven la inclusión, muchos estudiantes con TEA carecen del apoyo necesario. Este proyecto de diseño busca desarrollar mediante metodologías del DCU y More than human Design, por un lado, una herramienta de apoyo que mejore la inclusión, rendimiento académico y bienestar emocional de las personas dentro del espectro y también, pretende la sensibilización del entorno. Así, se busca avanzar hacia un sistema educativo inclusivo y equitativo que permita el pleno desarrollo de todos los estudiantes desde una visión de trabajo interdisciplinar.

Javiera Femandoy

jpfermandoy@uc.cl

CHILE

Título: Metodologías de enseñanza para el pensamiento histórico en Diseño de Vestuario

Institución: Universidad Andrés Bello

La enseñanza de la historia en la carrera de Diseño de vestuario tiene como propósito y rol más que una nomenclatura de conceptos y líneas temporales. Su objetivo es fomentar el desarrollo de pensamiento histórico para que los estudiantes logran un aprendizaje profundo y sean capaces de aplicar el contenido a la comprensión de su presente, y su proceso de creación.

Para esto es necesario ahondar en rol de la historia como disciplina, con sus respectivas características, sumado a los desafíos intrínsecos de los cursos teóricos en la carrera de diseño. El proyecto es un tercer paso en la investigación sobre el rol de la historia en diseño

de vestuario, enfocado en la propuesta de metodologías de enseñanza específicas para el desarrollo del pensamiento histórico en dicha disciplina, llevadas a cabo en la cátedra de Historia del Diseño de Vestuario.

Javiera Femandoy. Historiadora (UC, 2018). Docente en historia y teoría de la moda en la carrera del Diseño de Vestuario en universidades chilenas (UNAB, UNIACC, AIEP). Investigadora enfocada en historia de la moda en Chile, y también en historia de género y cuerpo en la sociedad contemporánea. Participe en congresos en Cambridge, UBA, Universidad de Palermo, Universidad Católica de Chile, y publicaciones como "Bare-chested rebellion. Debates and paradoxes about the display of female breasts in Chilean contemporary feminist mobilizations (2015-2020)", en The Fashion Studies Journal.

Laura Portillo Díaz

laura.portillo@unae.edu.py

PARAGUAY

Título: Estrategias docentes en la enseñanza-aprendizaje de la investigación en Diseño

Institución: Universidad Autónoma de Encarnación - UNAE

El texto aborda las estrategias docentes para la enseñanza-aprendizaje de la investigación en Diseño de Modas, centrándose en la experiencia con estudiantes del segundo año de la materia Práctica Profesional. El objetivo es formar profesionales capaces de integrar la investigación teórica y práctica en el desarrollo de productos innovadores y resolver problemas del entorno laboral. La metodología empleada se basa en la investigación-creación, un enfoque que vincula pensamiento y acción. Los estudiantes, bajo la guía docente, detectan problemáticas en sus pasantías, formulan proyectos y desarrollan productos de moda. Este proceso incluye pasos como la selección de un tema de interés, formulación del título, buceo bibliográfico, construcción del marco teórico y desarrollo del producto, siguiendo el manual de investigación institucional, que se centra en el análisis de contenido, medio y efectividad. El docente actúa como facilitador, promoviendo un aprendizaje significativo mediante prácticas guiadas y retroalimentación continua. Los resultados destacan que los estudiantes adquieren habilidades analíticas y creativas, lo que les permite identificar problemas reales y proponer soluciones innovadoras. Además, el uso del manual de investigación mejora la organización y la calidad de los proyectos. En general, estas estrategias potencian la

formación de diseñadores preparados para enfrentar los desafíos de un entorno laboral competitivo y dinámico.

Laura Portillo Díaz. Directora de la carrera de Diseño de Modas de la Facultad de Ciencia, Arte y Tecnología. Licenciada en Diseño de Modas, egresada de la Universidad Autónoma de Encarnación. Especialista en Didáctica Superior Universitaria. Docente de Nivel Medio. Cursando: Maestría en Educación y Desarrollo Humano. Docencia en: Metodología de la Investigación Aplicada, Taller de Diseño de Indumentaria, Producción y Costos de Manufactura, Taller de Acabados y Graduaciones. Control Total de Producción.

María del Carmen Williams Pellico

María de Lourdes Fuentes Fuentes

mariadelcarmen.pellico@upaep.mx

MÉXICO

Título: La integración interdisciplinaria en la formación publicitaria: un enfoque basado en resultados de aprendizaje

Subtítulo: Aplicación del Modelo Educativo U50 en un proyecto académico integrador para la industria publicitaria

Institución: Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, UPAEP

Este trabajo analiza el impacto de un proyecto académico interdisciplinario implementado en el quinto semestre de la Licenciatura en Estrategia y Creación Publicitaria de la UPAEP, desarrollado bajo el Modelo Educativo U50. Basado en los Learning Outcomes institucionales y de programa, el proyecto integrador se diseñó como una experiencia significativa para el bien común, promoviendo competencias interdisciplinarias esenciales para la industria publicitaria contemporánea. El proyecto consistió en el desarrollo de una campaña publicitaria ficticia para una institución bancaria, abordando desafíos de ciberseguridad y tecnologías biométricas dirigidos a adultos mayores. Integró cinco asignaturas clave del plan de estudios: Estrategia Publicitaria, Plan de Medios II, Concepto Creativo, Narrativa y Guión Publicitario, y Dirección de Arte. Este enfoque permitió a los estudiantes aplicar de manera práctica habilidades fundamentales como el pensamiento crítico, la creatividad, la comunicación efectiva y la resolución de problemas. Los resultados preliminares muestran que esta metodología fomenta competencias profesionales alineadas con las exigencias del sector, destacando la vinculación entre las dimensiones pedagógicas y formativas del Mo-

delo Educativo U50. Este enfoque interdisciplinario es replicable en otros contextos educativos interesados en formar líderes transformadores comprometidos con la innovación y el impacto social.

María del Carmen Williams Pellico. Diseñadora Gráfica (UDLAP, 1994), Maestra en Diseño y Comunicación Visual (IBERO, 2009) y Doctora en Pedagogía (UPAEP, 2015). Directora y profesora de tiempo completo en la Facultad de Publicidad de UPAEP, especializada en la economía de la creatividad y la formación de valores. Es fundadora e investigadora del Observatorio de Publicidad Solidaria de la UPAEP. Miembro de AEVA (Asociación científica para la evaluación y medición de los valores Humanos) y de la mesa directiva del Clúster de la industria creativa en Puebla.

María de Lourdes Fuentes Fuentes. Licenciada en Diseño Gráfico (UDLAP, 2004), Maestra en Estética y Arte (BUAP, 2014) y Doctora en Creación y Teorías de la Cultura (UDLAP, 2021). Profesora de tiempo completo en la Facultad de Publicidad de UPAEP, especializada en dirección de arte. Su investigación se centra en la publicidad en tiempos del semiocapitalismo y su relación con la economía política y la comunicación visual. Paralelamente, explora el cruce entre publicidad, ciencia, tecnología y sociedad. Actualmente, participa en iniciativas académicas y de investigación en publicidad solidaria y estrategias de comunicación con impacto social.

COMISIÓN: SOCIEDAD, CULTURA Y PATRIMONIO

25 de Febrero, 16:30 (Arg) - Sala 2 -

Jaime Alzérreca Pérez

ja.alzerreca@umss.edu

BOLIVIA

Título: Diagnósticos socioterritoriales en las ciclorrutas de la región metropolitana Kanata en Cochabamba, Bolivia

Institución: Instituto Investigaciones de Arquitectura y Ciencias del Hábitat - IIACH, Universidad Mayor de San Simón

Bajo el objetivo de generar un diagnóstico socio territorial que identifique hitos materiales e inmateriales y las dinámicas vivenciales de los habitantes, se genera un convenio entre el Instituto de Investigaciones de Arquitectura y ciencias del Hábitat con la Gobernación de Cochabamba en el contexto de la Región Metropolitana por donde se tenga planificada el trazado de una

ciclorruta. La Región Metropolitana Kanata integra a 7 Municipios, Sacaba, Cochabamba, Colcapirhua, Tiquipaya, Quillacollo, Vinto, Sipe Sipe. Dentro la agenda de proyectos estratégicos regionales, se encuentra el de la "Ciclorruta metropolitana", aprobada por el Gobernador y alcaldes de la región, este proyecto cuenta con una propuesta de ruta maestra, concordada entre técnicos de los siete Gobiernos Municipales de la región. Se toma al Municipio de Sacaba como contexto piloto para el desarrollo de una metodología de trabajo basada en la Investigación Acción Participativa bajo el paraguas teórico de las Representaciones Sociales en el territorio. El diagnóstico socio territorial genero miradas a la vocación de lugar como insumo para revalorizar, resignificar y en algún caso construir la identidad territorial de 10 distritos rurales y urbanos para desarrollar un signo como marca territorial que permitió generar solidos empoderamientos sociales con su territorio, acción que se socializo en señalética urbana informativa, direccional, persuasiva educativa en el recorrido trazado como ciclorruta, validando su trazo en base al diagnóstico socio territorial.

Jaime Alzérreca Pérez. Arquitecto con Maestría en Ciencias de la Construcción para países en desarrollo, especialista en Comunicación visual. En la Universidad Mayor de San Simón, Investigador del Instituto de Investigaciones y docente de pregrado y posgrado en la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat. Conferencista sobre dinámicas socio territoriales y Comunicación Visual en varios eventos de Latinoamérica y Europa, con varias publicaciones en revistas científicas. Columnista del periódico Opinión. Miembro del equipo de Arquitectos para la construcción del aeropuerto de Cochabamba. Consultor en comunicación visual para fundaciones culturales. Primer premio producción intelectual, IX Bienal internacional de arquitectura de Santa Cruz.

Camila Chona

chonacamila@gmail.com

COLOMBIA

Título: La Cultura como Pilar en la Innovación Creativa en el Marketing y la comunicación

En el mundo del marketing, la creatividad es el motor que impulsa a las marcas a destacar, pero para verdaderamente conectar con los consumidores, la cultura debe ser el pilar de cualquier estrategia de innovación. En un mundo globalizado, las marcas que entienden y respetan las particularidades culturales no solo logran

atraer la atención, sino que también generan vínculos profundos y duraderos con sus audiencias.

La Importancia de la Cultura en la Creatividad

La cultura es una fuente inagotable de inspiración y contexto. Más allá de ser un conjunto de tradiciones y valores, la cultura define las actitudes de consumo y las percepciones de marca. Cuando una marca integra elementos culturales en sus campañas, logra resonar en niveles emocionales profundos. Esto no solo mejora su relevancia en el mercado, sino que fortalece la relación con sus consumidores, quienes sienten que sus valores y estilos de vida están reflejados en la marca.

Métodos de Innovación como Catalizadores de Cultura Incorporar la cultura en las estrategias de marketing requiere herramientas y metodologías que faciliten la creación de productos y experiencias auténticas. Métodos como Kaizen, MVP (Producto Mínimo Viable), Marketing de Experiencias y Omotenashi permiten a las marcas integrar la cultura de forma efectiva: Kaizen promueve la mejora continua, permitiendo a las marcas adaptarse y evolucionar conforme a las expectativas culturales, generando productos que no solo son funcionales, sino que también están alineados con la identidad local.

MVP permite probar ideas y conceptos que conectan con las audiencias locales, obteniendo retroalimentación temprana y ajustando la oferta a las necesidades específicas de los consumidores, especialmente en contextos culturales sensibles.

Marketing de Experiencias permite crear interacciones significativas y auténticas con el consumidor, donde la cultura se convierte en el centro de la experiencia. Una compra puede transformarse en una celebración de identidad y pertenencia. Omotenashi, que refleja el espíritu de hospitalidad japonés, va más allá del servicio al cliente tradicional. Este enfoque permite a las marcas anticiparse a las necesidades de sus clientes, brindando un servicio que refleja los valores culturales del respeto y la atención personalizada.

Las Marcas como Agentes de Cambio Cultural

Las marcas que logran combinar metodologías innovadoras con una base cultural sólida tienen el poder de ser más que solo negocios: se convierten en referentes culturales. Esto implica que no solo cumplen con una función comercial, sino que también pueden generar cambios sociales al desafiar estereotipos y abrir diálogos relevantes.

Al integrar la cultura en su ADN, las marcas logran:
Abrir Diálogos Significativos: Las marcas que abordan temas culturales o sociales relevantes a través de su publicidad o productos, invitan a la reflexión y al debate. Esto crea una conexión más profunda con la audiencia, que siente que la marca comparte sus preocupaciones.
Inspirar Movimientos: Cuando las marcas se alinean con valores sociales o culturales, pueden inspirar cambios y movimientos dentro de la sociedad. Este tipo de impacto va más allá del marketing tradicional, transformando a la marca en un motor de cambio.

Establecer una Identidad de Marca Auténtica:

Al construir una identidad

coherente y culturalmente alineada, las marcas pueden formar comunidades en torno a sus valores, lo que fomenta la lealtad y el sentido de pertenencia entre los consumidores.

Al incorporar la cultura en sus metodologías y estrategias de marketing, las marcas no solo logran destacar, sino que también tienen el potencial de dejar una huella significativa en la sociedad. La cultura ofrece un marco rico y complejo desde el cual las marcas pueden crear experiencias auténticas, desafiar normas y construir comunidades en torno a valores compartidos. En un entorno tan competitivo, las marcas que comprenden y respetan las culturas locales no solo son las que sobresalen, sino también las que dejan un impacto duradero en la cultura contemporánea.

Camila Chona. Nacida en Bogotá, Colombia. Diseñadora Industrial y licenciada en negocios y comunicación de diseño de la UP. Tengo más de 9 años de experiencia en el medio de publicidad y creativo, su mayoría en Colombia. Actualmente soy la Directora Gral. Creativa de Sphera Impacta agencia de comunicación estratégica en Colombia.

Santiago Rueda Quintero, Lisandro Rueda Thomas y Jesús Antonio Figueroa Guerrero

est_s_rueda@fesc.edu.co / est_l_rueda@fesc.edu.co
doc_ja_figeroag@fesc.edu.co

COLOMBIA

Título: Prototipo para evaluar la compatibilidad entre roommates en Cúcuta

Institución: Fundación de Estudios Superiores Comfakorte - FESC

Este proyecto tiene como objetivo principal desarrollar un sistema que facilite la selección de compañeros de vivienda en Cúcuta, optimizando la convivencia compar-

tida y ayudando a los habitantes a buscar compañeros para reducir el coste de vida. Para ello, se llevó a cabo un análisis detallado de información sobre hábitos de convivencia, preferencias personales y estilos de vida de las personas interesadas en compartir inmuebles.

La metodología incluyó la recolección de datos mediante encuestas online, con una población de 100 personas y una muestra de 40, lo que resultó en un margen de error del 12%. Además, se diseñó un modelo que evalúa los hábitos que favorecen la convivencia y los combina en un índice de compatibilidad, considerando factores como el estilo de vida que llevan las personas.

La metodología incluyó la recolección de datos mediante encuestas online, con una población de 100 personas y una muestra de 40, lo que resultó en un margen de error del 12%. Además, se diseñó un modelo que evalúa los hábitos que favorecen la convivencia y los combina en un índice de compatibilidad, considerando factores como el estilo de vida que llevan las personas.

Celeste Moretti, Valeria Durán y Griselda Flesler

celestemoretti@gmail.com

ARGENTINA

Título: Sesgos de género en las representaciones corporales: historia, límites y desafíos en el acceso a la justicia argentina a partir de la Ley de Identidad de Género

Institución: FADU – UBA

Presentación de un nuevo proyecto de investigación para los años 2025-2026 sobre sesgos de género en las representaciones corporales realizado desde el Programa de Historia, Archivos, Géneros y Afectos (HAGA) dirigido por Griselda Flesler del Instituto de arte americano e investigaciones estéticas “Mario J. Buschiazso” de la FADU-UBA. El proyecto estará dirigido por Valeria Durán y co-dirigido por Celeste Moretti. Titular, Adjunta y JTP de la materia Diseño y Estudios de Género (DyEG) en la FADU-UBA.

Desde 2020 en DyEG se está trabajando en el análisis del problema de la representación corporal no binaria en los gráficos utilizados por los médicos forenses. Se publicaron artículos indagando sobre el modo en que los cuerpos son representados en las pruebas forenses durante los juicios por travesticidios y transfemicidios, con el objetivo de reflexionar sobre cómo las prácticas del diseño, construyen y reproducen valores patriarcales y cis-heteronormativos. Esto derivó en un Proyecto de investigación y capacitación junto al Observatorio de Género en la Justicia de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires que continúa su desarrollo.

Celeste Moretti. Magíster en Dirección de Comunicaciones Institucionales (UADE). Especialista en gerenciamiento de proyecto y diseño (FADU-UBA). Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO). Docente jefa de trabajos prácticos de “Diseño y Estudios de Género” cátedra Flesler (FADU – UBA). Integra la Red Latinoamericana de Diseño y Género (ReLADyG). Es co- directora del proyecto “Sesgos de género en las representaciones corporales: historia límites y desafíos en el acceso a la justicia argentina a partir de la Ley de Identidad de Género” del Programa de Historia, Archivos, Géneros y Afectos (HAGA) del Instituto de Arte Americano e Investigaciones Estéticas “Mario J. Buschiazso” (FADU-UBA).

Diseño Fernando Nava La Corte

fnlc@azc.uam.mx

MÉXICO

Título: El ABC en el diseño: Acerca de los procesos metodológicos artesanales en tiempos de IA

Institución: UAM - Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco, Departamento de Evaluación de Diseño en el tiempo

Los procesos de producción de sentido, forma y concepto en el mundo del diseño han evolucionado debido a embates culturales, creativos y necesidades específicas a través del tiempo, el desarrollo de las nuevas tecnologías, la inteligencia artificial generativa (IA) y su incorporación en varios aspectos de la vida cotidiana, han modificado no solamente la manera en que se realizan las labores productivas del diseño actual, sino que incluso han alterado notablemente la forma en que los profesionales y estudiantes perciben a su propia disciplina y el lugar que esta ocupa en la sociedad, incidiendo con ello en la conformación de una dialéctica compleja entre las llamadas IA y los procesos metodológicos artesanales. En el caso del diseñador gráfico, las alteraciones son significativas, al grado de obligar a replantear la noción misma del diseño gráfico en las condiciones actuales.

Diseño Fernando Nava La Corte. Licenciado en Diseño Gráfico con énfasis en publicidad creativa. Maestro en diseño. Doctor en Diseño. Aspirante a candidato en el Sistema Nacional de Investigadores en México. Actualmente desarrolla un trabajo de investigación mayor acerca de, Antropología mediática: (des)conexiones, narrativas y construcción de imágenes. Ha impartido talleres y cursos dentro de los cuales destacan las siguientes unidades de aprendizaje: Análisis y diseño de información,

Envase y Embalaje, Planeación del proceso de diseño, Educación visual y cultura iconográfica, pensamiento y métodos del diseño, semiótica y retórica en diferentes instituciones como la UAM Azcapotzalco, UAM Lerma, UAEMéx y la Universidad Tecnológica de México.

Mora Orensanz y Fiorella Belli

mora@casalafirme.com

PERÚ

Título: La firme: asistencia técnica y financiamiento accesible

Subtítulo: Reimaginando el servicio de arquitectura con tecnología dirigido a la autoproducción de vivienda

La Firme es un proyecto de impacto social que tiene como objetivo mejorar la autoproducción de vivienda en Latinoamérica, una actividad que constituye el 60% de la producción de vivienda y conlleva desafíos a nivel familiar y urbano. Nuestro servicio combina asistencia técnica con acceso a financiamiento a través de servicios digitales, tecnologías y metodologías que optimizan el tiempo que arquitectos e ingenieros dedican a cada proyecto. De esta manera, los servicios son más eficientes y accesibles para familias de bajos ingresos. Los principales pasos incluyen orientación, planificación, diseño, y conexión con financiamiento. Hasta la fecha, hemos trabajado con 11 familias y estamos implementando un segundo piloto en Lima, Perú, donde probaremos la nueva versión del servicio. En resumen, nuestro objetivo es empoderar a las familias en la toma de decisiones para que puedan aprovechar mejor sus recursos limitados y habitar viviendas de mejor calidad.

Montserrat Tamayo Parra y Salvador Fierro Silva

mtamayo@uabc.edu.mx / salvador.fierro@uabc.edu.mx

MÉXICO

Título: Análisis del metalenguaje en propuestas de diseño inclusivo

Institución: Universidad Autónoma de Baja California (UABC). Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (FCITEC)

Esta investigación analiza el papel del diseño gráfico como una herramienta estratégica para promover la inclusión social en la comunidad con Síndrome de Down en la ciudad de Tijuana, Baja California, México. Partiendo de la hipótesis que el metalenguaje es concebido como un modelo persuasivo y como es que puede influir favorablemente en las percepciones sociales, se diseñó

un instrumento para evaluar propuestas gráficas inclusivas. La muestra estuvo conformada por estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad Xochicalco, Campus Tijuana, quienes participaron en un ejercicio práctico enfocado en la creación de logotipos para una organización representativa sobre el Síndrome de Down. La metodología incluyó observación no participante para registrar datos espontáneos y se diseñó un instrumento de medición para evaluar la sensibilidad, creatividad y efectividad de las propuestas gráficas. Los resultados destacaron que los estudiantes justificaron de manera consciente y recurrente el uso de un lenguaje inclusivo, acompañado de elementos visuales con connotaciones que refuerzan los valores de la inclusividad. Esto evidencia su comprensión sobre la importancia de promover la inclusión. Estos hallazgos validan el potencial del diseño gráfico basado en el metalenguaje como una herramienta transformadora de percepciones sociales y promotora de cambio cultural. Se identificó la necesidad de ampliar este enfoque a otros contextos educativos y comunitarios para potenciar su impacto y evaluar su aplicabilidad en diversos entornos sociales.

Montserrat Tamayo Parra. Originaria de Tijuana, Baja California, México, cursa el Doctorado en Diseño, su tema de investigación se enfoca en inclusión social y el diseño gráfico. Con más de 14 años de experiencia docente en instituciones públicas y privadas. Culminó su Maestría en Diseño en la Universidad Autónoma de Baja California (UABC) con mención honorífica. Su trabajo docente incluye diseño gráfico, investigación, proyectos aplicados y publicaciones. Además, ha participado en proyectos inclusivos, promoviendo la integración de comunidades, especialmente personas con Síndrome de Down. Su compromiso con el diseño como herramienta de cambio impulsa su trayectoria académica y profesional. Salvador Fierro Silva. Doctor en Gerencia y Política Educativa, Maestro en Educación y Licenciado en Diseño Gráfico. Es profesor-investigador de tiempo completo en la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), donde ha desarrollado una destacada trayectoria en docencia y diseño social. Su labor académica se enfoca en la enseñanza del diseño como herramienta para el cambio comunitario y educativo. Es candidato al Sistema Nacional de Investigadores (SNI) y miembro del Cuerpo Académico "Diseño y Comunicación". Ha publicado artículos científicos y capítulos de libros, además de participar en proyectos que fortalecen la educación y la aplicación social del diseño.

Mariela Vallejos y Delfina Peñaloza

Mariela.vallejos822@gmail.com

ARGENTINA

Título: Comunicación Sindical y Género, desafiando una comunicación igualitaria

Institución: API consultora

Nuestra propuesta tiene la finalidad de promover la perspectiva de género dentro de las organizaciones sindicales mediante una mirada integral, motivada por la necesidad de trabajar en la construcción comunicativa que impulse estrategias inclusivas y equitativas temas relacionados con género dentro de las agendas actuales. Objetivo específico: Implementación de recursos creativos con el objetivo de hacer visible la perspectiva de género dentro de organizaciones sindicales.

¿Que es la comunicación sindical?

La comunicación sindical se refiere al conjunto de estrategias, mensajes y medios que los sindicatos utilizan para interactuar con sus diferentes públicos, internos como externos. Lleva adelante un proceso fundamental para la representación y defensa de los intereses de los trabajadores, así como para la consolidación del sindicato como una fuerza política y social dentro de una organización o en un ámbito sectorial o nacional.

¿Cómo lo trasladamos a la perspectiva de género?

Trabajar en un plan de comunicación integral debe abordar la comunicación interna y externa que une varios sectores o espacios va a asegurar se transmita un mensaje consistente y auténtico en todos los niveles.

Mariela Vallejos. Licenciada en Ciencia Política (UNPSJB, 2017). Docente Universitaria (UNPSJB, 2020). Se especializa en Comunicación Política. Consultora y Capacitadora Sindical. Presentación y creación de proyectos y propuestas de políticas públicas. Creación de plataformas de partidos políticos. Trabaja en áreas de comunicación gubernamental. Directora en Consultora API Consultora. Actualmente se encuentra cursando la Maestría en Gestión Política en (UCC 2024). Socia plena de ASACOP, designada primer Secretaria de Género de esa organización en el año 2024.

Delfina Peñaloza. Estudiante de Lic. En Management con orientación en Economía y Finanzas, UP. Social Media Manager y creación de contenido en API CONSULTORA, Unidad Ejecutora Provincial Portuaria Chubut, Subsecretaría de Pesca y organizaciones privadas.

COMISIÓN: CREATIVIDAD, IMAGEN Y ARTE

25 de Febrero, 19:00 (Arg) - Sala 1 -

Esmeralda Itzel Álvarez Contreras

solazul57@hotmail.com

MÉXICO

Título: Complejidad semántica desde la metáfora en la obra surrealista del artista visual ecuatoriano Beto Val

Este estudio analiza desde la retórica del signo visual del Grupo μ la trascendencia del ejercicio metafórico en la obra del artista surrealista ecuatoriano Beto Val desde 2020 hasta el día de hoy. Él genera de manera digital con recorte fotográfico absurdos y excéntricos collages de estilo vintage. Utilizando elementos zoomorfos; delicada flora; artilugios mecánicos; colores precisos y partes del cuerpo humano genera transformaciones complejas de elementos cotidianos representados en su arte. Las transformaciones y desplazamientos generados en las metáforas de estas imágenes se dan en una transferencia de términos, a través de una operación semántica de sustitución a nivel retórico visual icónico. A nivel infralingüístico, la transformación semántica de sustitución se da también por una descomposición del significado de las palabras en su expresión conceptual (de contenido) y referencial (de expresión), en este caso se analiza desde una dimensión icónica que presenta la expresión referencial y una perspectiva plástica que complementa el concepto de contenido. Este análisis estudia cómo la metáfora en el ejercicio retórico visual en los collages de Beto Val ejecuta una transformación del grado percibido en una manifestación de elementos gráficos. El receptor al contemplar los collages supone dialécticamente un grado concebido en esta manifestación gráfica. Esta transformación se logra por medio de isotopías que, en su expresión referencial desde una perspectiva conceptual de signos plásticos abstractos, exponen el grado concebido al generar una alotopía, haciéndola posible de comprender por el carácter poderosamente mediador de la metáfora, debido a la operación de sustitución que la engendra. Beto Val, con formas, colores, texturas y escalas usando herramientas digitales y mediáticas, ofrece una narrativa visual fantástica y de ficción, por medio de metáforas que sorprendentemente, resultan familiares.

Esmeralda Itzel Álvarez Contreras. Diseñadora gráfica por la Universidad Vasco de Quiroga-Morelia, maestra en Diseño por la Universidad Iberoamericana-León, máster en Diseño Editorial por la Escuela Superior de

Diseño-Barcelona y doctoranda en la Universidad de Palermo-Buenos Aires. Colaboradora con la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, en el Instituto de Investigaciones Históricas y varios posgrados en donde, además, ha diseñado más de 290 libros en diversas colecciones desde 1995; diseña Tzintzun, Revista de estudios históricos desde 2000. Ha impartido clase de ilustración y técnicas mixtas en la Universidad Latina de América, así como de Semiótica y Retórica de la imagen.

Rafael Ángel Bravo

angelrafael1980@hotmail.com

COLOMBIA

Título: Aproximaciones visuales al legado de la Bauhaus, a través de la obra de Mies van der Rohe, Walter Gropius y Marcel Breuer

Fundada en Alemania en 1919, bajo la dirección del arquitecto Walter Gropius, la Bauhaus plantea una serie de fundamentos y prácticas, esenciales para la formación académica de artistas, diseñadores y arquitectos, proponiendo una nueva manera de concebir estas disciplinas, desde una mirada funcionalista y minimalista, fuertemente influenciada por la estética y las ideas de Piet Mondrian y el movimiento De Stijl, dejando de lado el ornamento innecesario y el exceso decorativo, para entender el diseño y la arquitectura desde su eficiencia en la relación con el usuario. Este proyecto de investigación y creación, se ha desarrollado desde diversas aproximaciones y prácticas, incluyendo revisión bibliográfica e histórica, entrevistas a profesionales en áreas afines y trabajo creativo con estudiantes en instituciones de Colombia y Ecuador, llevando a cabo, de forma paralela, una serie de exploraciones fotográficas frente a algunas obras de Mies van der Rohe, Walter Gropius y Marcel Breuer, maestros e incluso directores de la Bauhaus, las cuales permiten comprender, desde el contexto del distrito de Manhattan en Nueva York, la visión de esta escuela, su vigencia, su influencia y su impacto, en el escenario urbano moderno, dando como resultado la producción y publicación de diversas aproximaciones teóricas y artísticas.

Rafael Ángel Bravo. Diseñador Gráfico, Máster en Comunicación Empresarial y Corporativa. Coordinador de Investigación, editor de la revista SUMMA y director de los grupos Visualizar y Giacef (Corporación Universitaria Autónoma de Nariño). Miembro de la Red de Investigadores en Diseño (Universidad de Palermo). Experiencia

en proyectos de investigación-creación en fotografía, estudios culturales e históricos, folklore y cultura popular. Publicaciones en las revistas Calle14 (Colombia), Nexus (Colombia), UTCiencia (Ecuador), Sociedad & Economía (Colombia), Apuntes (Colombia), Revista de Ciencias Sociales (Venezuela) y Guillermo de Ockham (Colombia) Reflexión Académica en Diseño & Comunicación (Argentina) y Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (Argentina).

Márcia Câmara Bandeira de Figueiredo

Vanessa Borges Brasileiro

marcia.bandeira.figueiredo@gmail.com

BRASIL

Título: O Vorkurs da Bauhaus e os Fundamentos de um Design Tectónico

Com base nas reflexões desenvolvidas na tese da pesquisadora Márcia Figueiredo, esta proposta de comunicação busca apresentar as contribuições do Vorkurs da Bauhaus (1919-1928) para o desenvolvimento de um design tectónico. Aqui, o termo design é entendido como um processo integrado de criação, desenvolvimento e produção de artefatos. O Vorkurs conduzido por Moholy-Nagy e Josef Albers, destacou-se como um marco pedagógico ao explorar, por meio de experimentações com materiais, as interações entre arte, técnica e design. Nesse contexto, a abordagem investiga os laços entre os “Exercícios de Equilíbrio” e os “Estudos de Materiais” com os conceitos tectónicos, analisando como essas experimentações históricas podem informar práticas contemporâneas que integram corpo, forma, estrutura, materialidade e construtividade em processo projetual unificado. O trabalho também examina os desdobramentos das práticas do Vorkurs nas demais instâncias da Bauhaus, permitindo a formulação de categorias que sustentam a hipótese de uma teoria tectónica de design. Por fim, o estudo ressalta a poética da estrutura, evidenciando seu papel não apenas funcional na construção formal do objeto, mas também como elemento expressivo capaz de articular aspectos técnicos e estéticos.

Daniela Carbone Mencucci

carbonemencucci@gmail.com

ARGENTINA

Título: Crimes of the Future: una exploración de la subjetividad en la era de la tecnología

Institución: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

En contexto de una creciente digitalización y tecnificación de la vida, Crimes of the Future de David Cronenberg se erige como una alegoría visual que explora las profundas transformaciones de la subjetividad humana. Este trabajo se adentra en el análisis de una sociedad distópica de corte retro-futurista donde la tecnología no solo permea la vida cotidiana, sino que redefine los límites del cuerpo y la identidad. A través de un enfoque interdisciplinario, que combina teoría crítica y estudios culturales, se examinarán diversas cuestiones. La construcción de la subjetividad en un mundo hiper tecnológico, la transformación de la experiencia corporal y la formación de la identidad en un escenario signado por la biotecnología y la modificación genética. La relación entre arte y tecnología, se analizará cómo la película utiliza el lenguaje cinematográfico para explorar las intersecciones entre el arte como expresión de la subjetividad y la tecnología como fuerza transformadora. La crítica a la sociedad de consumo y la vigilancia, se indaga en el modo en que Crimes of the Future satiriza la cultura de la imagen, la obsesión por la novedad y la omnipresencia de la vigilancia en la sociedad contemporánea. Finalmente, este trabajo propone que el film habilita a reflexionar sobre las implicaciones éticas y sociales de la acelerada transformación tecnológica y a cuestionar los límites de la humanidad en un futuro cada vez más incierto.

Daniela Carbone Mencucci. Nacida en Buenos Aires, Argentina. Lic. en Humanidades y Ciencias Sociales con orientación en sociología (UP). Docente universitaria de la materia Sociedad y Cultura (UP) y maestranda en Literaturas Comparadas de la Universidad Católica Argentina. Especialista en estudios culturales y teoría crítica desde un enfoque multidisciplinario y situado desde el Sur Global. Las líneas de investigación giran en torno al cuerpo, la tecnología, la subjetividad y la política a partir del análisis crítico de manifestaciones artísticas visuales-literarias. Investigadora Miembro adherente (UP).

Jennifer Andrea Contreras Ramirezparis

doc_ja_contreras@fesc.edu.co

COLOMBIA

Título: La integración de la inteligencia artificial en el branding del futuro

Institución: Fundación de Estudios Superiores Comfakorte (FESC)

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.

Palabras clave: Inteligencia Artificial, Branding, tecnología, aprendizaje, creatividad.

Ruth Noelia Cruz

noeliacruzartes@gmail.com

ARGENTINA

Título: Diseño e identidad en la estética de los textiles vallistos

Subtítulo: Los rebozos bordados por mujeres artesanas de los valles orientales jujeños

Institución: Universidad Católica de Salta

Con base en el estudio de la imagen plástica y los significados presentes en los rebozos vallistos, prendas típicas de la indumentaria femenina de las comunidades rurales de Santa Ana, Valle Colorado y Caspalá, se propone indagar en la estética textil de esta región altoandina de Jujuy. Se pone énfasis en el estudio del diseño desde el bordado artesanal, siendo la técnica textil predilecta de las mujeres vallistas con la que cubren con labor de aguja y una minuciosa factura técnica, motivos florales que poseen ciertos significados para quien los elabora. Así también, se destaca al color como un elemento paradigmático que produjo cambios en la estética de los rebozos a través de las generaciones, llegando a convertirse en algo propio y genuino para sus creadoras. En este sentido se propone debatir/cuestionar ciertos modos de abordar la estética desde enfoques occidentales, otorgando valor al estudio de lenguajes visuales que producen los pueblos.

Gabriela Agustina Irigoyen

Irene de Mendonça Peixoto

irigoyen.gabi@gmail.com / irenepeixoto@eba.ufrj.br

BRASIL

Título: El Libro (de Artista) en su Dimensión Poética

Institución: PPGD/EBA – UFRJ (Programa de Pós graduação em Design/ Escola de Bellas Artes da Universidade Federal de Rio de Janeiro)

El libro de artista ocupa un lugar singular en el campo del arte y del diseño contemporáneo, exigiendo reflexiones sobre sus complejidades conceptuales, históricas y simbólicas. Esta investigación exploratoria analiza la materialidad y las dinámicas de este objeto, basándose en una revisión bibliográfica y en obras de artistas del siglo XX y contemporáneos, incluyendo libros autorales creados entre 2010 y 2024. Estos libros exploran técnicas artesanales y lenguajes híbridos como video, performance, collage y poesía, entrelazando materiales, forma y contenido en narrativas estructuradas. El análisis considera el libro de artista como un objeto que habita los márgenes entre arte y diseño, cuestionando las fronteras entre arte y técnica. En diálogo con teóricos y artistas, destacamos su materialidad, su carácter simbólico y su capacidad para ofrecer nuevas formas de lectura e interpretación, incorporando procesos creativos que trascienden lo físico. El trabajo concluye con la creación de dos libros que sintetizan las reflexiones teóricas y prácticas del estudio, proponiendo el libro de artista como medio de experimentación en la intersección entre arte, diseño y poética.

Gabriela Agustina Irigoyen. Diseñadora, docente y artista visual. Desde 2004 crea libros de enfoque artístico y experimental. Imparte talleres y conferencias sobre el tema en universidades y centros de arte y diseño. Es investigadora del GEL (Grupo de Estudios del Libro) en la UFU desde 2017 y miembro del grupo Diseño, Arte y Vida en la UFRJ. En 2021 fundó su editorial independiente para autoeditar libros de artista experimentales y artesanales. Máster en Diseño por la UFRJ, combina investigación, creación y docencia en el campo de los libros como lenguaje artístico.

Irene de Mendonça Peixoto. Licenciada en Diseño por la EBA/UFRJ, máster en Comunicación y doctora en Artes Visuales por la UFRJ, y posgraduada por la Escuela Superior de Artes Modernas - París. Fundadora de Tira-linhas Studio (1979-2005) y Núcleo-i Diseñadores Asociados (2006), ha desarrollado proyectos gráficos en Moda y Artes Visuales. Profesora de la carrera de Comunicación Visual de la UFRJ desde 1992, compagina docencia, consultoría y proyectos de investigación en artes visuales. Es profesora permanente del Programa de Posgrado en Diseño de la UFRJ desde 2017, de-

dicándose a la reflexión sobre el diseño como campo profesional y cultural.

Néstor Martín Matos Guardado

holanestor@hotmail.com

PERÚ

Título: Innovación en Branding

Subtítulo: Estrategias Aplicadas para Mejorar la Comunicación de Identidad Estratégica

Esta idea se eligió en la línea de investigación de mejora de Procesos y Operaciones, buscando plantear un procedimiento que permita facilitar un buen desarrollo de marcas, desde la etapa de investigación hasta las soluciones visuales de su identidad y piezas de comunicación, con el fin de proveer de una herramienta clara y simple para quienes gestionan marcas, considerando personas dedicadas al branding, marketing, administración, diseño, publicidad, otros; y que, esta práctica beneficie a los negocios, brindándoles una percepción correcta, y por consecuencia estabilidad o incremento en sus ingresos.

Existen flujos de procesos de desarrollo de marca, pero, en este caso, estoy implementando nuevos conocimientos y herramientas que ayudan a conectar la fase de investigación y desarrollo creativo con el diseño de la identidad visual.

La presente investigación está siendo presentada en un curso de investigación (previo a la tesis) de mi institución de estudios, ISIL.

Cesar Adolfo Muñoz Herrera, Andrea Hernández de la Cruz y Luis Bernardo Soto Casasola

d.i.cesar.munoz@gmail.com

MÉXICO

Título: De la creatividad al deseo colectivo. Diseño de objetos: deseo y colección

Institución: Universidad Autónoma del Estado de México

El diseño asegura una conexión entre lo que es y lo que es posible, al incursionar en un mundo de colores, materiales, formas, dimensiones, estilos e incluso modas o tendencias que van marcando una brecha entre diversas utilidades, contextos y generaciones. Para el diseño es tarea primordial dar orden a cada uno de los criterios antes mencionados a través de la creatividad, es decir, de una serendipia o sinapsis emocional como procesos que se relacionan con la construcción y sobrevivencia

en un entorno.

Sin embargo, existe otro sistema complejo como las emociones que cubren la parte final de los objetos y que en varias ocasiones son el principal factor de decisión para adquirirse, lo cual indica que no son meras herramientas funcionales, sino vehículos de significado, identidad y deseo, que reflejan la búsqueda constante del ser humano por llenar carencias y construir su identidad.

Fundamentado desde una perspectiva con el aporte de Braudillard sobre el sistema complejo de los objetos, y la teoría del deseo de Wajcman, se exponen aquellos criterios visuales de un objeto que permitirán a los diseñadores sumar a su proceso integral de conceptualización un equilibrio entre la función, la estética y el deseo.

Jorge Luis Rodríguez Aguilar

aguilarjlr@gmail.com

CUBA

Título: Más que un simple etiquetado. El diseño visual de las vitolas de tabaco: símbolo de la identidad cultural cubana

Institución: Academia Nacional de Bellas Artes San Alejandro

En el rico y vibrante tapiz cultural de Cuba, pocos símbolos resuenan tanto como las vitolas o anillas de tabaco. Cada uno de estos identificadores de papel trascienden su función decorativa o comercial para convertirse en poderosos emblemas de la identidad cubana. En este ensayo se explora el diseño visual de estas anillas, su significado cultural e histórico, la relación estética y comunicativa que tienen y su papel en la proyección, revalorización y visibilidad de Cuba en el mundo.

Jorge Luis Rodríguez Aguilar. La Habana (1974). Doctor en Ciencias Pedagógicas, en Didáctica del Diseño. Profesor titular de Diseño y Fotografía de la Academia Nacional de Bellas Artes San Alejandro, la Universidad de las Artes y la Facultad de Comunicación de la Universidad de La Habana. Presidente de la sección de Diseño de la Unión de Escritores y Artistas de Cuba y del Comité Prográfica Cubana. Autor de libros especializados sobre diseño, fotografía y metodología de la investigación, así como de artículos teóricos publicados en prestigiosas revistas nacionales e internacionales. Ganador de numerosos premios y reconocimientos a su ejercicio profesional. Ostenta la Distinción por la Cultura Nacional que confiere el Ministerio de Cultura de la República de Cuba

**COMISIÓN: COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN
Y EPISTEMOLOGÍA****25 de Febrero, 19:00 (Arg) - Sala 2 -****Gabriel Bernal García**gbgpublic@gmail.com

COLOMBIA

Título: Modelo de IA para la Permanencia y Formación Virtual Efectiva: Caso ADA Nexus**Institución:** ADA School - Colombia

La educación virtual enfrenta desafíos significativos en cuanto a la experiencia de aprendizaje y la retención estudiantil. El modelo del aula invertida, adoptado por plataformas como ADA Nexus, busca optimizar el aprendizaje mediante la revisión previa de contenidos antes de las sesiones en vivo con mentores. Sin embargo, la falta de seguimiento de estas metodologías por parte de los estudiantes puede conducir a resultados de aprendizaje insuficientes, desmotivación y deserción académica. Este estudio propone un enfoque basado en Inteligencia Artificial (IA) para abordar estos desafíos, utilizando datos de comportamiento de los estudiantes en ADA Nexus para predecir y mejorar su probabilidad de éxito. La investigación se estructuró en dos fases principales:

1. Clustering (Aprendizaje no supervisado): Mediante el modelo K-means, se identificaron patrones en las características de los estudiantes, segmentando sus comportamientos.
2. Clasificación (Aprendizaje supervisado): A través del modelo Random Forest Regression, se clasificaron los clústeres previamente identificados para predecir el desempeño de los estudiantes.

Los resultados demuestran que este enfoque permite personalizar las experiencias educativas, adaptando la enseñanza a las necesidades específicas de cada estudiante. Al comprender y clasificar sus comportamientos, las instituciones pueden implementar intervenciones dirigidas, mejorar los métodos pedagógicos y reducir significativamente la deserción.

Este proyecto resalta el potencial de la IA en la educación en todas las áreas del conocimiento (diseño, comunicación, publicidad, marketing, ingeniería, entre otras), evidenciando cómo la integración de algoritmos de aprendizaje supervisado y no supervisado puede revolucionar la formación virtual al garantizar experiencias efectivas, sostenibles y centradas en el estudiante. La metodología y los hallazgos presentados en este estudio ofrecen un marco replicable para otras instituciones que

buscan transformar sus modelos de enseñanza en entornos virtuales e híbridos.

Gabriel Bernal García. Publicista de la Universidad Central; Especialista en Gerencia de Mercadeo de la EAN, Escuela de Administración de Negocios; Magister en Relaciones Públicas Estratégicas, Empresariales e Institucionales de la UCJC, Universidad Camilo José Cela de Madrid-España; MBA Internacional en Administración y Dirección de Empresas, Bureau Veritas Business School de Madrid-España. Experiencia en creación, diseño, planeación y ejecución de estrategias y campañas publicitarias. Director creativo y director de arte durante más de veinticinco años en agencias como: Centrum Ogilvy, Leo Burnett Colombia, McCann Ericson, Dimensión Publicidad y Marketing, GBG Producción Publicitaria y Procesos Publicitarios Profesionales. Con logros, distinciones y reconocimientos en el medio. Conferencista a nivel nacional e internacional en temas de branding, publicidad, diseño, marketing, IA. Autor de artículos publicados en revistas especializadas en temas de publicidad, diseño, comunicación y mercadeo; invitado para entrevistas en medios offline y online.

Yary Melissa Caicedo Quirozyaryquiroz@outlook.com

COLOMBIA

Título: Diseño de una estrategia de comunicación integral sustentable para la reserva natural El Charmolan en el municipio de Chachagüí del departamento de Nariño - Colombia

Subtítulo: Lunaris**Institución:** Universidad CESMAG y Fundación Ruta Lunaris

Este proyecto de grado fue el punto de partida para la creación de Lunaris, un proyecto innovador de turismo comunitario que conecta el encanto natural de la región con las tradiciones culturales ancestrales. Este proyecto surgió como respuesta a la necesidad de fortalecer la comunicación y el posicionamiento de la reserva a través de una estrategia integral que uniera sostenibilidad, inclusión y promoción cultural. La estrategia incluyó la creación de una identidad visual atractiva, mensajes claros enfocados en el respeto por la naturaleza y cultura local, y el uso de herramientas digitales para ampliar su alcance. Además, fomenta la participación activa de mujeres y jóvenes como embajadores de su territorio, asegurando apropiación y continuidad. La estrategia se implementó exitosamente en el proyecto Lunaris bajo

el lema «Donde el encanto natural se une a la cultura ancestral», logrando posicionarlo como un referente de turismo comunitario en Colombia. Este esfuerzo fue reconocido en el Reto de Innovación en Turismo Comunitario, donde recibió el premio en la categoría de Mujeres y Jóvenes, destacando su impacto en la preservación ambiental, promoción cultural y empoderamiento comunitario. Este proceso demuestra cómo una estrategia de comunicación bien estructurada puede ser un motor de transformación social y económica.

Raúl Camacho Cuzquen

raucacu@gmail.com

grc.cuzquen.2018@aluno.unila.edu.br

ARGENTINA

Título: Buenas Prácticas Editoriales: Guía de apoyo para investigadores iniciantes en las artes para publicación en revistas académicas

Institución: UNLP - Universidad Nacional de La Plata

El presente trabajo tiene como objetivo incentivar a los jóvenes investigadores a difundir los resultados de su labor a través de revistas científicas, artísticas y de humanidades. Se busca desmitificar ideas erróneas sobre el mundo editorial académico, como la creencia de que es necesario ser un gran escritor o investigador para publicar en revistas de renombre. Basta con conocer las normas de publicación y ponerlas en práctica para conseguir la aprobación.

Para lograrlo, se ofrece una guía con conceptos, criterios y consejos para identificar las publicaciones más adecuadas para cada tipo de escrito, mostrando los requisitos que las revistas deben cumplir para asegurar la calidad y veracidad ante la comunidad científica. Además, se enseña cómo resolver las observaciones recibidas, enfrentar posibles rechazos por parte de los evaluadores y evitar las editoriales depredadoras, que solo buscan lucrar y no brindar ningún aporte al campo de la investigación.

Raúl Camacho Cuzquen. Nacido el 26 de junio de 1999, graduado en Cine y Audiovisual por la Universidad Federal de Integración Latinoamericana (Brasil), actualmente cursa una maestría en Comunicación y Educación en la Universidad Nacional de la Plata (Argentina). Trabaja con temas relacionados con la negritud, el cine africano, el cine latinoamericano y los estudios sociológicos de las sociedades en desarrollo. Posee publicaciones en revistas académicas en Angola, México y Brasil y actúa como revisor en revistas académicas.

Consuelo Cano Gallardo

Pablo Mansilla Martinelli

Estudiantes de Diseño de Productos: **Cristina Venero Silva, Christel Rengifo Montoya, Joaquín Mayeshiro Morita, Marco Zaha Santos**

consuelo.cano@pucc.edu.pe

PERÚ

Título: Enfoque colaborativo entre docentes y estudiantes en el Taller de Diseño y Gestión de la Escuela Toulouse Lautrec de Educación Superior

Subtítulo: Exploración de soluciones creativas a través de la investigación aplicada en la educación superior
Institución: Escuela Toulouse Lautrec de Educación Superior

Este estudio presenta una recopilación de proyectos de investigación desarrollados en el marco del curso «Taller de Diseño y Gestión», impartido en la Escuela Toulouse Lautrec de Educación Superior de Perú. El enfoque del curso se centra en la innovación y la investigación aplicada, promoviendo la colaboración activa entre docentes y estudiantes para enfrentar problemas reales a través de soluciones creativas. Los cuatro proyectos seleccionados abarcan una variedad de desafíos, desde el desarrollo de herramientas lúdicas para el aprendizaje infantil, la inclusión de personas con discapacidad auditiva en deportes, dispositivos tecnológicos para mejorar los hábitos de sueño y hasta la ergonomía en productos para mascotas. La metodología principal utilizada en los proyectos fue el Design Thinking y el modelo Doble Diamante, las cuales permitieron estructurar la investigación y el desarrollo de los prototipos. Los resultados destacan el impacto positivo de esta metodología en la formación de competencias clave en los estudiantes, como el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas. El estudio concluye con una reflexión sobre el potencial de transferencia de conocimiento hacia la industria y la sociedad, y su aplicación en futuros entornos educativos.

Leobardo Armando Ceja Bravo

aceja@uvaq.edu.mx

MÉXICO

Título: Percepción del aprendizaje en estudiantes de Diseño Gráfico. Un estudio exploratorio para identificar estilos de aprendizaje y de pensamiento

Institución: Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Vasco de Quiroga, Morelia, Michoacán, México

Este trabajo reflexiona sobre la percepción de estudiantes universitarios dentro del proceso de aprendizaje-enseñanza al interior de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga. La premisa en la que se sustenta es lo que se considera una buena enseñanza (Bain, 2007, 2012). El enfoque de investigación empleado fue el mixto (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, pp.543-ss), se estructuró una batería de preguntas abiertas como cerradas (García, Alfaro, Hernández y Molina, 2006, p. 234) y criterios de valoración en escala Likert (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, pp.245-ss). El cuestionario aplicado se dividió en 5 secciones: Datos generales de los participantes; forma en la que afrontan el proceso de aprendizaje; tipo de instrucciones que reciben y la orientación de las mismas (Zankov, 2015); estilos de aprendizaje y su vínculo con estilos de pensamiento, se retomó el Inventario de Estilos de Pensamiento de Sternberg (1999) en su versión adaptada al español (Gutiérrez y Krumm, 2012). Los resultados permitirán elaborar estrategias para el proceso de aprendizaje-enseñanza, en la que el papel activo de estudiantes y profesores es determinante. La importancia de esta investigación radica en el carácter dinámico de los procesos, principalmente orientados a la enseñanza asumiendo que: “Nuevos enfoques del aprendizaje requieren nuevos enfoques en la enseñanza” (Gros, 2008, p. 31).

Leobardo Armando Ceja Bravo. Doctor en Desarrollo y Docencia del Diseño por parte de la Universidad Madero en Puebla, México. Actualmente es miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores (SNI) Nivel I. Pertenecer a la Red de Investigadores en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina (2021-2025); miembro del Laboratorio de Investigación de la Comunicación (LINC), espacio de trabajo multidisciplinario que integra docentes de Arte y Producción Cinematográfica, Ciencias de la Comunicación y Diseño Gráfico, y al Padrón de Investigadoras e Investigadores de Michoacán (2023-2026). Actualmente es Director de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga.

Mariana Inés Conde

marianainesconde@gmail.com
ARGENTINA

Título: Diseño con diseño. Las tensiones complejas del encuentro de la cultura digital con la cultura escolar

Institución: Carrera de Ciencias de la Comunicación - Facultad de Ciencias Sociales - UBA - Instituto de Investigaciones Gino Germani - FSoc - UBA

Mucho ya se escribió sobre las lógicas (ubicuas, multi-temporales, iterativas, mediadas) que imponen las Tics sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje. Y las maneras en que estas lógicas suponen posibilidades y condicionamientos en las formas en que se piensan las mediaciones didácticas, especialmente atendiendo al interés, la atención, la interpelación de los estudiantes, así como a las subjetividades resultantes de los procesos sociales que se producen en los trayectos de consumo (Mata, 2000) y que en parte están integradas por lo que sucede en sede escolar.

Esta trama, para la que aquí se propone para su lectura el marco de la complejidad, señala asimismo las tensiones que pueden encontrarse entre el adentro y el afuera del sistema escolar, la pedagogía tradicional y la constructivista, la doble identidad del estudiante en tanto sujeto de aprendizaje y sujeto consumidor, y conducen a preguntarse lo que Tente Fanfani (2022) denuncia como central para nuestra época: ¿cuáles son hoy las condiciones que vuelven diferenciales a los estudiantes en la apropiación del capital escolar? ¿Y qué tiene que decir sobre la función social de la educación, pensada para qué sociedad y con qué finalidad?

Mariana Inés Conde. Doctora en Ciencias Sociales, Facultad de Ciencias Sociales, UBA. Magister en Sociología de la Cultura y Análisis Cultural. IDAES, INSAM. Licenciada en Ciencias de la Comunicación Social. Facultad de Ciencias Sociales, UBA. Especialización cursada en diseño de la enseñanza con tecnologías en el Nivel Superior, Citep- UBA. Profesora Adjunta regular a cargo de la Asignatura Cultura Popular y Cultura de Masas, Carrera de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, UBA. Investigadora Adscripta IIGG, FCS – UBA. Docente titular concursada, Profesorado de Educación Inicial y Primaria Ens 10, y Profesorado Nivel Medio y Superior no Universitario les 1, MECABA. Formadora de formadores.

Moisés Crespo Unzueta

moisescrespo@upsa.edu.bo
BOLIVIA

Título: Transformación educativa en arquitectura: integración de la inteligencia artificial en la labor docente

Institución: Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra - UPSA, Bolivia

En Bolivia, la enseñanza de la arquitectura ha reconocido la necesidad de modernizar sus métodos para enfrentar los desafíos actuales, donde las tecnologías

avanzadas desempeñan un papel crucial. Este estudio responde a la necesidad de integrar herramientas tecnológicas en la docencia, con el objetivo de mejorar la calidad educativa y preparar a los estudiantes para un entorno profesional dinámico. El proyecto se centra en explorar cómo estas tecnologías pueden transformar la enseñanza en arquitectura, proporcionando a los estudiantes habilidades clave para su carrera futura. Además, promueve la innovación y la investigación académica mediante la incorporación de tecnologías avanzadas en el proceso educativo. La experiencia se estructura en torno a una secuencia didáctica que integra herramientas tecnológicas en el desarrollo de proyectos arquitectónicos, facilitando la comprensión y aplicación de conceptos de inteligencia artificial (IA).

Moisés Crespo Unzueta. Arquitecto con Maestría en Arquitectura y Diplomado en Educación Superior de la UPSA, con más de 20 años de experiencia docente en diversas áreas, como Arquitectura, Diseño Industrial, Comunicación Estratégica e Ingeniería. Miembro de la Academia Nacional de Ciencias de Bolivia, se especializa en la integración de Inteligencia Artificial, realidad aumentada y tecnologías emergentes en la educación. Ha participado en proyectos de investigación tecnológica financiados por la Comunidad Europea y es conferencista en eventos nacionales e internacionales. Actualmente, es docente y también facilitador en el programa de Capacitación Docente en la UPSA, impulsando innovación y aprendizaje en la enseñanza superior.

Gabriela De Laurentis

gdelauritis@esdi.uerj.br

BRASIL

Título: Identidad y Disputa: Narrativas del Diseño Latinoamericano en Revistas Visuales

Institución: PPDESDI/UERJ – Universidade Estadual do Rio de Janeiro

O estudo aborda as dinâmicas de construção de identidades no design latino-americano, enfocando as tensões entre narrativas locais e a influência de padrões internacionais. A pesquisa problematiza como essas identidades emergem em resposta a uma história de exclusão e subordinação ao Norte Global, investigando em que medida foram articuladas como formas de resistência ou adaptação. Um ponto central é o papel das revistas visuais, que funcionaram como veículos de formação discursiva e projetaram essas narrativas no campo do design e das artes. Ao comparar publicações como a *Removedor* no Uruguai e uma publicação lo-

cal no Brasil, o trabalho analisa como esses veículos construíram discursos de autonomia cultural e a busca por modernidades alternativas, revelando estratégias diferenciadas para dialogar com o contexto global. A pesquisa contribui para a compreensão das operações historiográficas e visuais que definem a produção de design na região, sugerindo novas maneiras de interpretar a identidade latino-americana a partir de suas práticas de comunicação e circulação cultural. Assim, a proposta visa questionar visões tradicionais e abrir espaço para uma história do design mais inclusiva e plural, fundamentada nas epistemologias do Sul.

El estudio aborda las dinámicas de construcción de identidades en el diseño latinoamericano, enfocándose en las tensiones entre narrativas locales y la influencia de estándares internacionales. La investigación problematiza cómo estas identidades emergen en respuesta a una historia de exclusión y subordinación al Norte Global, investigando en qué medida se han articulado como formas de resistencia o adaptación. Un punto central es el papel de las revistas visuales, que funcionaron como vehículos de formación discursiva y proyectaron estas narrativas en el campo del diseño y las artes. Al comparar publicaciones como *Removedor* en Uruguay y una publicación local en Brasil, el trabajo analiza cómo estos medios construyeron discursos de autonomía cultural y la búsqueda de modernidades alternativas, revelando estrategias diferenciadas para dialogar con el contexto global. La investigación contribuye a la comprensión de las operaciones historiográficas y visuales que definen la producción de diseño en la región, sugiriendo nuevas maneras de interpretar la identidad latinoamericana a partir de sus prácticas de comunicación y circulación cultural. De este modo, la propuesta busca cuestionar las visiones tradicionales y abrir espacio para una historia del diseño más inclusiva y plural, fundamentada en las epistemologías del Sur.

Gabriela De Laurentis. Doctoranda en Diseño en el PPDESDI/UERJ, con maestría en diseño por la misma institución y licenciatura en Programación Visual por UniverCidade (Rio de Janeiro). Además, tiene un posgrado en Investigación de Mercado y Opinión Pública por UCES (Buenos Aires). Las áreas de interés de investigación abarcan identidad y cultura, historia del diseño latinoamericano y sociedad. Con amplia experiencia en investigación y consultoría en Brasil y en el exterior, fue miembro del Consejo de Arte y Diseño Empresarial de la Universidad San Ignacio de Loyola (Perú). Actualmente integra el grupo de investigación NUDE: design, corpo e tecnopolítica (PPDESDI/UERJ).

Kevin Javier García Mendoza, Ana María Bermúdez Martín, Guadalupe Monterroza Matute y Adán Alexis Acosta Martínez

javier.garcia@unasa.edu.sv
ana.bermudez@unasa.edu.sv
investigacion@unasa.edu.sv
investigador1@unasa.edu.sv
disenografico@unasa.edu.sv
 EL SALVADOR

Título: Fomento de la Cultura de hemodonación voluntaria altruista a través de campañas de difusión

Institución: Universidad Autónoma de Santa Ana, El Salvador

En El Salvador los bancos de sangre cada vez cuentan con menos líquido vital disponible para intervenciones quirúrgicas complejas o emergencias médicas. Actualmente las campañas para hemodonación se regulan mediante el «Manual de Promoción, Captación y Selección de Donantes de Sangre» del Ministerio de Salud. El cual propone estrategias, como la creación de alianzas con instituciones de educación para desarrollar campañas publicitarias, de promoción y voluntariado. Sin embargo, no hay directrices técnicas de diseño gráfico para su ejecución, comprometiendo así su impacto. Este vacío es preocupante al intentar captar la atención de los adolescentes pues constituyen una población no atendida por no alcanzar la edad requerida para donar sangre; sin embargo, fomentar en ellos la cultura de donación voluntaria es sumamente importante, para que cuando alcancen la edad requerida tengan la disponibilidad de hacerlo de forma altruista. Por lo que esta investigación busca responder ¿Cómo fomentar en los jóvenes la cultura de la hemodonación voluntaria altruista, a través del desarrollo de estrategias de difusión de campañas que empleen las TIC? Se utiliza un enfoque mixto, con técnica de análisis documental dirigida a los materiales y estrategias de difusión. Y técnicas cuantitativas, mediante una encuesta dirigida a menores de dieciocho años.

Sheylen Joselyn Quiroz García

arquitectaquirozgarcia@gmail.com
 COLOMBIA

Título: Las redes sociales como impulsoras de espacios mediatizables

Subtítulo: El espacio como reflejo de los hábitos digitales enfocados en la aplicación de los espacios comerciales

Los espacios son un reflejo de las interacciones sociales y culturales, una manifestación de las tendencias de cada época. En la era moderna, la sociedad está cada vez más conectada a través de las tecnologías de la información y la comunicación. Este trabajo busca reflexionar sobre los cambios que las redes sociales generan en los comportamientos humanos y, por ende, en los hábitos sociales e individuales que definen la concepción del espacio comercial; con el objetivo de analizar las estrategias y métodos usados en el proceso creativo e identificar los requerimientos esperados en el espacio resultante.

Se propone la idea del espacio como un producto consumible a través de las redes sociales y las tendencias promovidas para su consumo, en función de las dinámicas actuales y comportamiento de los usuarios. Así como también, se discute sobre como el diseño y la arquitectura deberán contemplar principios de responsabilidad social que nos lleven a la conciliación del consumo y la sociedad.

Sheylen Joselyn Quiroz García. Arquitecta y docente con experiencia en áreas administrativas, supervisión y logística. Mi experiencia está fundamentada en la aplicación de la normativa vigente en el diseño de viviendas y hábitat con el objetivo en la consecución de las licencias constructivas. Soy egresada desde el 2014 y docente desde el 2022 para el programa de Intervención de Espacios. Participé como docente del curso de arquitectura interiores para el Grupo Solher de México, durante el mes de julio y ponente en el CONGRESO SOLHER EDUCA VI con mi proyecto de investigación: Las redes sociales como impulsoras de espacios mediatizables.

::: 26 DE FEBRERO 2025 :::

**COMISIÓN: COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN
Y EPISTEMOLOGÍA**

26 de Febrero, 9:00 (Arg) - Sala 1 -

Carolina Anderson Carioni Amorim, Leonardo Leiria Fernandes y Lucas Guerega

carolinacarioni@gmail.com /carolina.carioni@ifsc.edu.br
 BRASIL

Título: Aprendizagem Móvel no Ensino de Modelagem do Vestuário: Desenvolvimento e Avaliação de Recurso Didático Digital na Educação Profissional

Institución: Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC-câmpus Gaspar) - Brasil

A presente investigação aborda o desenvolvimento de um aplicativo educacional com recursos de realidade aumentada, voltado ao ensino e aprendizagem de modelagem do vestuário. Para elaboração do protótipo utilizamos o método Design Science Research em seis fases e, na fase de avaliação da experiência dos usuários, aplicou-se o modelo de favo de mel de Morville. O aplicativo foi testado com uma turma do curso Técnico em Modelagem do Vestuário do Instituto Federal de Santa Catarina – Brasil, que forneceu dados por meio de um questionário online. A motivação para o estudo surgiu da observação empírica da evasão e desmotivação dos estudantes, problemas que têm afetado o sistema educacional e comprometido o desenvolvimento de futuros profissionais. Diante deste desafio, torna-se fundamental desenvolver estratégias e criar recursos que estimulem a permanência e promovam o interesse dos alunos da era digital. O estudo demonstrou o potencial da aprendizagem móvel para fomentar o engajamento e aprimorar o aprendizado, uma vez que os alunos avaliaram o aplicativo como útil, valioso e desejável.

Carolina Anderson Carioni Amorim. Graduada em Moda pela UDESC (2002), em Design Gráfico pela UFSC (2007), Especialista em Moda: Produção e Criação pela UDESC (2006) e Mestre em Design e Expressão Gráfica pela UFSC (2011). É professora efetiva do Instituto Federal de Santa Catarina – IFSC, na área do vestuário com ênfase em Costura e membro efetivo da Red de Investigadores en Diseño - Universidad de Palermo. Atualmente cursa o Doutorado em Design de Moda na Universidade do Minho em associação com a Universidade da Beira Interior (Portugal), e investiga sobre os modelos de ensino de modelagem e confecção para os designers de moda.

Modesto Arce

modestoarce21@gmail.com

BOLIVIA

Título: Presupuesto Cognitivo y Mejoras en el Rendimiento de Estudiantes de Diseño de Interiores

El presupuesto cognitivo representa la capacidad mental disponible para procesar y responder a las demandas académicas. En la carrera de Diseño de Interiores, factores como la dificultad de las materias, los horarios, y el estudio adicional influyen directamente en el rendimiento estudiantil. Además, elementos como el aburrimiento, la economía y el cansancio generan impactos desfavorables.

A lo largo de ocho semestres, el análisis muestra un incremento gradual en factores favorables como la gestión del horario (+6 a +8) y el estudio extra (+3 a +8). Por otro lado, aspectos negativos como el aburrimiento (-1 a -1), la economía (-3 a -1) y el cansancio (-4 a -1) disminuyen significativamente, evidenciando una adaptación progresiva.

Para mejorar el rendimiento, se recomienda implementar estrategias específicas por semestre: talleres de técnicas de estudio, gestión del tiempo, proyectos colaborativos y programas de bienestar. Estas iniciativas abordan directamente las necesidades de los estudiantes y reducen el agotamiento mental.

El diseño de actividades específicas fomenta un equilibrio entre la carga académica y el bienestar, potenciando la resiliencia. Este enfoque permite que los estudiantes gestionen su presupuesto cognitivo de manera eficiente, asegurando un desempeño óptimo y la culminación exitosa de la carrera.

Modesto Arce. Nacido en La Paz, Bolivia. Con formación profesional en Arquitectura, Diseño de Interiores, Diseño y Construcción de muebles, Formación Tutorial, Dinámica de Sistemas, y una Maestría en Educación Superior y con varios Cursos Intensivos sobre Inteligencia Artificial y su aplicación en Educación Superior e Investigación Científica. Docente universitario por más de dos décadas de La Universidad, Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, Facultad de Arquitectura y Ciencias del Habitat, Sucre –Bolivia. Trabaja en la Empresa Unipersonal en Arquitectura y Diseño de Interiores y la docencia.

Mercedes Boero

mboerofoto@gmail.com

ARGENTINA

Título: Arte y diseño. Situaciones actuales

Subtítulo: Modos de abordar la cuestión en la reflexión crítica dentro del aula

Institución: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Considerando el abordaje de las materias Historia del Diseño II y Taller de Reflexión

Artística III, en relación a su aspecto reflexivo y crítico en el análisis del fenómeno artístico y su vinculación con el diseño como base para el desarrollo del Proyecto Integrador, tomaremos como eje del debate el punto de partida estructural del proyecto de cátedra en este aspecto que se articula en 4 ejes transversales: Esta-

blecer contextos espacio temporales: Contextualizando el objeto producido. Traer constantemente al presente la reflexión de un modo comparativo y analítico, tanto en lo visual como en lo conceptual: Encontrando vinculaciones actuales entre arte y diseño. Proporcionar un debate en relación: Compartiendo artículos - ensayos - fragmentos de diversos textos bibliográficos (focalizando, entre otros, en la producción teórica latinoamericana actual). Favorecer el intercambio continuo proponiendo el aula como un espacio de diálogo abierto: Realizando propuestas expositivas de las actividades con imágenes y textos abordados. La idea en el debate es dejar planteada la propuesta como un modo posible de proyección y acción dentro del aula.

Mercedes Boero. Fotógrafa, diseñadora y profesora de Artes Visuales egresada de la UNA / Universidad Nacional de las Artes. Ha trabajado como coordinadora y docente en diferentes espacios de arte en el ámbito público y privado. Desde el año 2022, es docente titular de la cátedra de Taller de Reflexión Artística III en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Ha asistido a diversos cursos y talleres de fotografía y ha aprobado el Seminario Reproducción y Preservación digital y asistido al seminario Medios, contextos y discursos fotográficos del Programa de Posgrado en Estudios sobre Imagen y Archivos Fotográficos - UNSAM.

Óscar Castellanos Rodríguez

disenocomvisual@unc.edu.co

COLOMBIA

Título: La fotografía y el video explorada desde el aprendizaje basado en problemas y proyectos

Subtítulo: Una experiencia significativa desde el aula de clase

Institución: Fundación Universitaria Comfenalco Santander, Bucaramanga, Colombia

El aprendizaje basado en problemas y proyectos fundamenta el modelo pedagógico de la Fundación Universitaria Comfenalco Santander y es a partir de él que los estudiantes del programa de Fotografía y Video exploran y experimentan con la imagen; y desde ella, con los elementos que la componen como la luz, la perspectiva y la creatividad, entre otros, para derivar en la comunicación visual como objetivo final de los productos creados.

La imagen visual fija o en movimiento son la excusa para crear elementos comunicativos que cumplan con un propósito específico. Son los estudiantes los artífices de sus creaciones y constructores de una realidad particular.

Luis Rodolfo Lara

reolara@educ.ar

ARGENTINA

Título: Propuesta de diseño de un entorno de aprendizaje desde la perspectiva sistémica

Subtítulo: El aula virtual como escenario interactivo de aprendizaje

Institución: Facultad de Ciencias Exactas y Naturales (FaCEN). Universidad Nacional de Catamarca (UNCa)

Se plantea el diseño de un aula virtual desde el enfoque sistémico, partiendo del concepto de Escenario Interactivo de Aprendizaje (EIA), esta perspectiva considera que todos los elementos del entorno de aprendizaje (recursos y canales de comunicación) están interconectados y adaptados al contexto, con el fin de facilitar la comunicación entre todos los participantes de la clase. Además, la Oscilación Controlada de la Entropía (OCE) ofrece un fundamento teórico para gestionar la incorporación de recursos interactivos (como foros, mensajería, documentos en diferentes formatos y cuestionarios) de manera secuencial. Esto permite alternar entre momentos de novedad y desorganización (entropía creciendo), y otros de previsibilidad y orden (entropía disminuyendo), ajustando la presencia de estos elementos según las necesidades de los estudiantes. Una metodología flexible permite al docente, mediante un proceso continuo de seguimiento y retroalimentación, adaptar sus estrategias, teniendo en cuenta las características del grupo y del entorno. Así, se promueve un ambiente de aprendizaje dinámico, donde se contempla la interacción, el uso adecuado de recursos y la participación activa de los estudiantes. Esta propuesta de diseño se ha implementado en un curso de modalidad híbrida, evidenciando la eficacia en la creación de un espacio educativo adaptable y participativo.

Luis Rodolfo Lara. Master en Tecnología de la Educación y profesor e investigador en el área de tecnología educativa en la Universidad Nacional de Catamarca (UNCa), donde ejerce la dirección de proyectos de investigación relacionados con el diseño de entornos interactivos en el ámbito educativo desde la perspectiva sistémica. Es autor del libro "El escenario interactivo de aprendizaje" y de diversos artículos en revistas y congresos referidos a la temática. Actualmente es CEO del sitio EduCOM donde se imparte cursos para docentes y se difunde noticias sobre el impacto de las tecnologías en la educación.

María Celeste Marroccomarroccomariaceleste@gmail.com

ARGENTINA

Título: Creando Experiencias Significativas: Transmedia y STEAM en la Educación Secundaria en Artes Visuales

Institución: ISF Zarela Moyano de Toledo - Instituto Madre Cabrini

Esta investigación aborda el desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas aplicadas a la enseñanza de la orientación en Artes Visuales y Diseño en la educación secundaria de Córdoba. Se explora cómo la integración de narrativas transmedia y un enfoque STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) permite transformar la forma en que los estudiantes se acercan al conocimiento. Las historias transmedia, al utilizar múltiples plataformas y formatos, ofrecen a los alumnos la posibilidad de interactuar, crear y profundizar en los contenidos de manera activa y participativa. Al mismo tiempo, el enfoque STEAM promueve la interdisciplinariedad, el pensamiento crítico y la resolución creativa de problemas, habilidades clave para estudiantes en formación artística y de diseño. A través de proyectos que combinan estos recursos, los estudiantes se involucran en experiencias pedagógicas innovadoras, que no solo fortalecen su comprensión conceptual, sino que también les permiten aplicar sus conocimientos en contextos prácticos y creativos. Los resultados revelan que esta metodología genera un aprendizaje más dinámico y relevante para el mundo actual.

Adriana Beatriz Olivera, María Celeste Rodríguez López, Dina Ruth Carossia, Mariela Silvina

González Trigo, Candela Goldsman y Iñiqui Cañete

sociofaut@gmail.com

ARGENTINA

Título: Porosidades y superposiciones en la Definición del diseño industrial desde un aprendizaje sociológico en contextos de la IA

Institución: Instituto del Hábitat y del Ambiente, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de Mar Del Plata

Esta ponencia presenta la experiencia de la cátedra de Sociología en la carrera de Diseño Industrial en la Universidad Nacional de Mar del Plata, orientada en desarrollar en los futuros diseñadores una capacidad crítica y reflexiva para abordar la complejidad de su entorno laboral, permitiendo la conceptualización de esta dis-

ciplina con matices locales. A través de la Sociología adquieren herramientas para interpretar las relaciones entre sujetos y colectivos, lo que les permite analizar su contexto social y productivo. Además, les ayuda a comprender las dinámicas sociohistóricas de los objetos y productos.

Es esencial que los diseñadores comprendan los vínculos entre los diversos contextos sociales y culturales, que redefinen tanto las prácticas como los proyectos. La cátedra utiliza el quiz como instrumento en tres momentos del ciclo lectivo para medir cómo los estudiantes relacionan sus conocimientos previos con nuevas experiencias. Esta metodología fomenta la co-construcción del conocimiento y el debate sobre el diseño en contextos sociohistóricos específicos. De cara al 2025, se prevé incorporar herramientas digitales e inteligencia artificial, como un mapa interactivo que visualiza el recorrido educativo de los estudiantes. Esta innovación busca enriquecer la retroalimentación (feedback) y la prealimentación (feedforward), optimizando el aprendizaje al transitar conceptualmente la asignatura.

Palabras clave: Diseño Industrial, Productividad local y regional, co-construcción, formación, aprendizajes hipermédiales.

Graciela Padilla Castillo, María Prieto Muñiz y

Ana Velasco Molpeceres

gracielp@ucm.es

ESPAÑA

Título: Programas y propuestas de IA para el estudiante de Comunicación

Subtítulo: Experiencia del uso de herramientas de IA en el Grado en Publicidad y RRPP

Institución: Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid

El proyecto de innovación docente titulado «Programas y propuestas de IA para el estudiante de Comunicación: formación académica y devenir profesional» aborda las herramientas y los programas de inteligencia artificial (IA) para conocer y explotar sus posibilidades en estudios de Comunicación, desde una perspectiva ética, creativa y empoderadora para el estudiante universitario, en las aulas, en las prácticas profesionales y en el primer empleo. ChatGPT ha actualizado y avivado los retos y problemas que la Inteligencia Artificial puede llevar a las aulas universitarias. Como modelo de lenguaje avanzado, basado en inteligencia artificial, el chat Generative Pre-trained Transformer (ChatGPT por sus siglas) es una herramienta muy útil para la generación de tex-

tos. Sin embargo, los docentes universitarios advierten más sus contradicciones y peligros: al ser un modelo generativo, puede generar textos aleatorios o irrelevantes; los estudiantes pueden utilizarlo para hacer trabajos sin apenas esfuerzo, mermando sus capacidades de lectura, redacción y autoaprendizaje; y el fraude, no detectable por los tradicionales programas de antiplagio, hace que sea casi indetectable. Al mismo tiempo, existe un debate imprescindible, todavía en curso, sobre el papel de la inteligencia artificial en la educación y si podría llevar a la automatización de ciertas tareas educativas o incluso reemplazar a los docentes en el futuro cercano. No obstante, este proyecto quiere analizar esos problemas y retos desde un enfoque más positivo, especialmente bajo la experiencia del proyecto docente con estudiantes del Grado en Publicidad y Relaciones Públicas, de la Universidad Complutense de Madrid, ahondando en la búsqueda y análisis de las herramientas positivas que la IA y ChatGPT, entre otras inteligencias artificiales, pueden brindarnos.

Graciela Padilla. Vicedecana de Política Científica y Doctorado y Profesora Titular, en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Directora de la revista Investigaciones Feministas. Doctora en Ciencias de la Información, cuenta con dos sexenios de investigación. Ha completado su formación posdoctoral en la Universidad de California en Los Ángeles (EEUU), con beca total, y ha viajado como experta en estudios de género, a la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (México). Ha participado en seis proyectos europeos, y más de cuarenta investigaciones con subvenciones competitivas (I+D), subvenciones privadas y proyectos de innovación docente, como investigadora y como IP.

Julia Virginia Pimentel Jiménez

juliavpimentel@gmail.com

j.pimentel@unibe.edu.do

REPÚBLICA DOMINICANA

Título: La Visión Formativa del Profesional de Diseño de Interiores desde la Perspectiva de la República Dominicana

Institución: Universidad Iberoamericana (Unibe)

El objetivo de este estudio se enfocó en examinar y evaluar la visión formativa del profesional de diseño de interiores en la República Dominicana, explorando cómo el programa educativo de una universidad privada aborda la preparación de estos profesionales para en-

frentar los desafíos y aprovechar las oportunidades del mercado laboral. El estudio destaca los aspectos únicos y las oportunidades que esta profesión puede ofrecer en el contexto dominicano, explorando tanto el presente como las posibilidades futuras. Identificando las competencias, conocimientos y enfoques que se consideran esenciales para formar diseñadores de interiores capaces de responder tanto a las demandas globales como a las necesidades y valores culturales específicos del contexto dominicano. Se destaca la relevancia de integrar elementos de sostenibilidad, innovación tecnológica y sensibilidad cultural en la formación académica, con el objetivo de contribuir al desarrollo de una identidad profesional sólida que, al mismo tiempo, fortalezca la proyección del diseño de interiores en el país como una disciplina influyente en la sociedad.

Julia Virginia Pimentel Jiménez. Dominicana. Diseñadora Interiores. Maestría Educación Superior y Doctorado Filosofía en Liderazgo Educativo, Investigación y Tecnología (WMU). Miembro Carrera Investigación MESCyT República Dominicana. y Red Investigadores en Diseño Instituto Investigación en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Firma Diseño: ARQUIDISSA, S. A. Presidenta fundadora primera Asociación Dominicana Profesionales Diseño (ADOPRODI). Coordinadora Comité República Dominicana ALADI. Miembro Comité Editorial Organización Latinoamericana Producción Intelectual Disciplina Diseño (DiseñoLA). Miembro Honorífico Internacional Sociedad Mexicana Interioristas (SMI). Unibe: Directora Departamento Registro y miembro Hub de Investigación. Fue Coordinadora Unidad Gestión Curricular y Profesora Titular Escuela Diseño Interiores.

COMISIÓN: SOCIEDAD, CULTURA Y PATRIMONIO

26 de Febrero, 9:00 (Arg) - Sala 2 -

Karen Andrea Díaz Giraldo

karen.diaz@usantoto.edu.co

COLOMBIA

Título: El Poder de la Comunicación Estratégica y la Experiencia del Usuario (UX) en la Gestión de Proyectos: Un Enfoque Integral para la Optimización Organizacional

En el competitivo entorno empresarial contemporáneo, la gestión de proyectos se ha consolidado como un pilar esencial para el éxito organizacional, promoviendo la innovación y la eficiencia. En este marco, la comunicación estratégica y la experiencia del usuario (UX) emergen

como componentes críticos que impactan directamente en el logro de los objetivos organizacionales. No obstante, la integración efectiva de estas disciplinas dentro de la gestión de proyectos enfrenta desafíos significativos. A pesar de ser reconocida como fundamental para el alineamiento de objetivos y la toma de decisiones informadas, la comunicación estratégica enfrenta obstáculos en su implementación práctica, lo que puede comprometer la eficacia del proyecto. Por su parte, aunque la experiencia del usuario es crucial en un entorno digital, a menudo se aborda de manera aislada, desconectándose de la estrategia organizacional.

Esta investigación tiene como objetivo explorar la interrelación entre la comunicación estratégica y la experiencia del usuario en la gestión de proyectos, con el propósito de optimizar las operaciones organizacionales. Al abordar esta integración, se busca mejorar la satisfacción del cliente, aumentar la productividad y fortalecer la ventaja competitiva, superando así las limitaciones actuales en la gestión de proyectos en entornos de comunicación y UX.

Laura Lorena Feijó

laura.feijoo@bue.edu.ar

COLOMBIA

Título: El diseño social. Su influencia en la (re) construcción de identidades

Institución: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Como personas que habitamos un espacio, somos sujetos construidos socialmente, nuestra exis corporal, así como nuestros gustos se construyen a través de necesidades de sociabilización. En este sentido, indagar en cómo el diseño impacta en nuestro entorno e identidad, encarnándose en nuestros cuerpos y prácticas, nos lleva a tener mayores herramientas para gestionar nuestro posicionamiento frente al mercado del diseño y tomar decisiones conscientes tanto creativas como profesionales.

En esta investigación nos centramos particularmente en el diseño social, su historia, su impacto en Argentina y en la (re) construcción de identidades sociales y redes de apoyo, estos dos últimos ejes de indagación se centran particularmente en nuestro objeto de estudio: la Cooperativa de diseño, la cual se encuentra en Ciudad de Buenos Aires en el IMPA desde el 2011, y que sus fundadoras definen como un "equipo de diseño interdisciplinario".

Laura Lorena Feijó. Lic. Prof. en Sociología Laura Lorena Feijoo. Coreógrafa en danza contemporánea. Estudiante de la Maestría en Nuevas Tendencias en la Universidad Nacional de las Artes. Integrante del equipo de investigación Ambiente y Sensibilidades del Instituto Gino Germani de la UBA y Profesora de la Universidad de Palermo. Creadora de la plataforma digital DCBA.

Ramon Martín-Guart, Joan-Francesc Fondevila Gascón, Josep Lladós y Khaoula Boumaza

ramon.martin@udg.edu

joanfrancesc@blanquerna.url.edu

josep.llados@udg.edu / absolutelykhaoula@gmail.com

ESPAÑA

Título: Creación de marcas dedicada al sector femenino modesto: análisis empírico

La industria de la moda y el mundo de la publicidad están hoy más interconectados que nunca. A pesar de los avances significativos en la comunicación en ese sector en los últimos años, aún quedan desafíos importantes que requieren atención. Los consumidores del siglo XXI, pertenecientes a diversas comunidades como las de plus size o LGBTQ+, entre otras, exigen cada vez más que las marcas que apoyan los representen de manera auténtica e inclusiva. Esta investigación explora la viabilidad de un cambio en la moda y la representación mediática que integre elementos de moda, modestia y la representación del cuerpo femenino, en consonancia con el creciente fenómeno de la moda modesta. Mediante una metodología mixta que combina encuestas y entrevistas en profundidad, se pretende determinar hasta qué punto el público femenino es consciente de la influencia masiva de los medios de comunicación en su forma de vestir y si realmente aspira a un cambio hacia una mayor diversidad y multiculturalidad en la moda. El objetivo final es desarrollar un proyecto práctico que implique la creación de una marca dedicada al sector femenino modesto, con el propósito de desafiar los estereotipos predominantes y promover una representación más inclusiva y diversa en la publicidad de la industria de la moda.

Joan-Francesc Fondevila Gascón. Doctor en Periodismo y Ciencias de la Comunicación (Universitat Autònoma de Barcelona). Catedrático de Universidad. Es profesor en Blanquerna-Universitat Ramon Llull, Escola Universitària Mediterrani-Universitat de Girona, Universitat Pompeu Fabra, Euncet Business School-Universitat Politècnica de Catalunya y EAE Business School. Es el IP

del Grupo de Investigación sobre Periodismo y Marketing Digital y Banda Ancha y del Grupo de Investigación Sistemas Innovadores de Monetización de Periodismo, Marketing y Turismo Digital (SIMPED). Es director del Centro de Estudios sobre el Cable (CECABLE) y presidente de la Societat Catalana de Comunicació del Institut d'Estudis Catalans (SCC-IEC). Ha publicado más de 200 artículos científicos indexados y ha ganado cuatro sexenios de investigación y numerosos premios.

Leonor Grañana

leonor.granana@um.edu.ar
ARGENTINA

Título: Propuesta con patrones de uso para lograr la atraktividad del sector urbano y la apropiación del usuario. Caso: Parque De La Familia en Las Heras, Ciudad de Mendoza

Institución: Universidad de Mendoza

Se define a la Atractividad, como el potencial del espacio público que se materializa a través del mayor uso y de la concurrencia efectiva de los usuarios. (Cusin, F. y Damon, J, 2011). El caso de estudio es un parque urbano inaugurado recientemente, con críticas en las redes sociales, ubicado en una zona de interfase entre barrios populares, donde se observa poco uso e insuficiente apropiación del usuario. La aplicación de los Patrones de uso permite un rápido diagnóstico que incluye el relevamiento de los aspectos físico naturales, arquitectónicos, urbanos y socio culturales. Además: "Lo que hace exitoso a un espacio público, es por un lado la diversidad de personas que lo usen y por otro la variedad de interrelaciones que en él se desarrollen" (Vidal M. y Urrutia P., 2005), por lo que se analiza el comportamiento de los usuarios y los aspectos perceptivos y simbólicos mediante encuestas. Finalmente, se proponen Patrones de uso para favorecer en el parque urbano, la Atractividad del sector junto a la integración urbana y social.

Leonor Grañana. Doctora en Arquitecta por la Universidad de Mendoza. Es Especialista en Proyecto y Gestión Ambiental en territorio árido sísmico por la misma casa de estudios. Docente Adjunta de Teoría de la Arquitectura y el Urbanismo en la Universidad de Mendoza.

Silvina A. Herrera

sherrera@unrn.edu.ar
ARGENTINA

Título: Diseño y teoría social. Subtítulo: Intersecciones, reflexiones y propuestas

Institución: Universidad Nacional de Río Negro, Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño

Las consideraciones abordadas en esta presentación forman parte del desarrollo de dos proyectos de investigación desde una óptica interdisciplinaria, con equipos de profesionales de la carrera de Diseño Visual (UNRN, Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño), desde el año 2017 hasta la actualidad.

Abordar las problemáticas objeto de ambos proyectos condujo a revisar y definir los presupuestos teóricos y metodológicos desde los que partimos, dada la ineludible relación entre teoría, teoría social, objeto, método y diseño.

Tal como planteamos en oportunidades anteriores, valoramos la profundización del conocimiento como resultado de la creciente especialización de cada área de estudio, pero al mismo tiempo la denominada insularidad académica (Burke, 2017)¹, opera contra propuestas que permitan brindar explicaciones más complejas de las problemáticas analizadas. De allí que consideremos conveniente y propicio el acercamiento entre profesionales formados en distintas disciplinas a fin de favorecer la aplicación de ideas, teorías y metodologías propias de un campo académico, en otros en los que usualmente no son utilizadas. Cuáles serían estos presupuestos teóricos y los debates que suscitan es lo que presentaremos en esta ocasión.

Silvina A. Herrera. Doctora en Historia con orientación en historia regional (UNS), Especialista en Sociología de la Agricultura Latinoamericana (UNCOMA), Profesora y Licenciada en Historia con orientación en Etnografía (UNS). Docente e investigadora categorizada, actualmente se desempeña como Profesora Adjunta regular en la Universidad Nacional de Río Negro, sede Alto Valle-Valle Medio, ciudad de General Roca. A cargo de las cátedras de Sociología e Historia del Diseño Visual II, ha desarrollado su actividad en docencia, extensión, investigación y gestión desde hace diez años en la Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño de la UNRN.

Diego O. La Rosa-Boggio

Dalyn Esthefany Xiomara Castillo Garavito

Jorge Guillermo Garavito Garrido

dlarosab1@upao.edu.pe / dcastillog2@upao.edu.pe

jgaravito1@upao.edu.pe

PERÚ

Título: Centro comunitario catalizador del desarrollo socio urbanístico en Veintiséis de Octubre, Piura

Institución: Universidad Privada Antenor Orrego

Este estudio tuvo como objetivo determinar los criterios para diseñar un Centro Comunitario para el desarrollo social y urbano en el distrito de Veintiséis de Octubre, Piura. Se empleó una metodología mixta, incluyendo encuestas a 382 habitantes y análisis de estudios previos. Los resultados revelaron una alta valoración de áreas verdes y arboladas (62% de importancia) y la diversidad de usos (43%), contrastando con bajos niveles de satisfacción (9% y 20% respectivamente). Se identificó la necesidad de servicios de aprendizaje, deportivos y de atención médica básica. El diseño propuesto, distribuido en tres niveles, responde a estas necesidades, incorporando elementos paisajísticos y materiales locales. Se concluye que el Centro Comunitario diseñado aborda eficazmente las deficiencias en infraestructura y promueve la cohesión social, alineándose con objetivos de desarrollo sostenible. Se recomienda investigar el impacto a largo plazo de estos centros y explorar metodologías de diseño participativo para futuras intervenciones.

Diego O. La Rosa-Boggio. Arquitecto con más de veinticinco años de ejercicio profesional, Magister en Gestión Pública (Perú); Master en Gerencia Pública (España); egresado del Doctorado en Planificación, egresado de la Maestría en Arquitectura mención Planificación Urbana de la Universidad Nacional de Piura (Perú); egresado de la Maestría en Gestión Pública de la Universidad de San Martín de Porres (Perú); especialista en Urbanismo Sostenible por la Universidad Ricardo Palma; Docente universitario de la Universidad Privada Antenor Orrego, Universidad Cesar Vallejo y de la Universidad Tecnológica del Perú.

Jorge Guillermo Garavito Garrido. Nació el 20/01/1997 en Piura, Perú. Mi formación universitaria se dio entre los años 2014 al 2020 en la facultad de arquitectura, urbanismo y artes de la universidad privada Antenor Orrego. Mi formación profesional inicio en el ambiente urbanístico en el área de catastro y habilitaciones urbanas en una municipalidad de mi ciudad, y como diseñador e ilustrador para estudios como Concepto Básico y actualmente en estudio ZaNa. En mis trabajos empleo habilidades en el área de diseño arquitectónico, catastro urbano, paisajismo, construcción, elaboración de expedientes técnicos, manejo de programas de digitalización con softwares3d.

Marcela A. País Andrade
maky2007@gmail.com
 ARGENTINA

Título: Cruces entre las prácticas feministas y el diseño de las políticas culturales: las experiencias culturales y artísticas entre Argentina y en España

La presentación se enmarca en una investigación socioantropológica desarrollada entre junio de 2020 y junio de 2022 en Argentina y en España. Retomará las tensiones y los acuerdos entre los movimientos sociales (trans)feministas y las prácticas cotidianas desarrolladas por diferentes artistas en ambos países. Los resultados muestran las implicancias éticas para resistir, tensionar y negociar prácticas socioculturales, junto con las formas de ser, estar y hacer en comunidad; la resignificación de los sentidos de lo cultural y de lo genérico como espacios de experimentación cotidianos y políticos (re)produciendo maneras de transitar en el mundo, y, por último, nos permiten comprender los cruces entre el Estado y los derechos ciudadanos en comunidades específicas provocando(nos) otras formas de diseñar políticas culturales locales.

Juan Arturo Ramos
argaramosc@gmail.com / juan.ramos@doc.uto.edu.bo
 BOLIVIA

Título: La neuroarquitectura, la inteligencia artificial y el espacio público verde en la ciudad de Oruro Bolivia

Institución: Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Técnica de Oruro

La neuroarquitectura y la inteligencia artificial (IA) están transformando el diseño de espacios públicos en las ciudades, creando entornos que promueven el bienestar e interacción social, a través de como los estímulos ambientales afectan nuestras emociones y comportamientos, además busca transformar estos lugares en entornos que fomenten la interacción social y el bienestar que respondan a las necesidades emocionales de diversos grupos sociales.

El objetivo es identificar los factores de los estímulos ambientales en los espacios públicos de la ciudad para promover un entorno emocional más saludable, que responda a la generación de espacios que incorpore las necesidades de los grupos sociales de la ciudad.

El método es descriptivo y de tipo investigación cualitativa el método es la investigación por acción participativa incorpora a los vecinos en la identificación de los factores emocionales orientado a la optimización de resultados en el espacio público.

El resultado es un espacio urbano diseñado en el marco de los principios de la neuroarquitectura y el análisis

de la inteligencia artificial con participación ciudadana orientado a la biodiversidad.

COMISIÓN: CREATIVIDAD, IMAGEN Y ARTE

26 de Febrero, 11:30 (Arg) - Sala 1 -

Diana Carolina Abril Lucero, Fanny Gabriela Fray López, Cristian Tasigano Pozo y Pamela Cristina Lora Mena

cabril@tesa.edu.ec / investigacion@tesa.edu.ec

ECUADOR

Título: Transformación del Patronaje Tradicional: Innovación en Moda Femenina Black & White Atemporal

Institución: Instituto Superior Tecnológico San Antonio, TESA

El presente proyecto busca desarrollar una colección de moda femenina inspirada en el concepto Black & White, combinando modernidad con un estilo atemporal. La propuesta incluye outfits que destacan por su diseño sofisticado y equilibrado, integrando prendas como blusas, sobrepuestos, vestidos, faldas y pantalones. Estas piezas emplean técnicas avanzadas de patronaje, como el movimiento de pinzas, para realzar la silueta femenina. La metodología del proyecto se basa en una investigación descriptiva de enfoque cuantitativo, utilizando encuestas como herramienta principal. Estas fueron aplicadas a mujeres, permitiendo recoger información clave sobre preferencias y expectativas, además de evaluar la acogida de la colección.

El resultado final demuestra la transformación del patronaje tradicional hacia un enfoque innovador, que combina teoría y práctica, logrando piezas que respetan la esencia clásica mientras se adaptan a las tendencias contemporáneas. Esta colección es un aporte significativo al diseño de modas, mostrando cómo el equilibrio entre la estética clásica y la innovación puede generar un impacto visual sofisticado y duradero.

Carolina Abril. Magister en Gestión del Diseño (UP, 2017). Ingeniera en Procesos y Diseño de Modas (UTA, 2012). Se especializó en Marketing Digital y Universo del Lujo (UEDE, 2024/2025). Actualmente es Directora de la Carrera Diseño y Gestión de Modas en el Instituto Superior Tecnológico San Antonio (Quito). Fundadora y Directora Creativa de la marca de indumentaria atemporal ABRIL. Es parte de proyectos de Gestión Cultural a través de Diseño Participativo con artesanos ecuatorianos. Hace asesorías de imagen independiente y realiza prácticas en baile y arte Flamenco.

Gabriela Fray. Diseñadora de Modas (UTE, 2016). Asesoría de Imagen (Liderazgo y Capacitación, 2022). Actualmente cursando la Maestría en Marketing de Moda (UNIR, 2024), Diplomado en Dirección Estratégica de Proyectos (EUDE, 2025). Docente del Instituto Superior Tecnológico San Antonio en la carrera de Diseño y Gestión de Modas. Artículo y Ponencia Moda Sostenible: Implementación del Patronaje Zero Waste como Método Central en el Proceso de Diseño (E-TECH, 2024). Ponencia técnica de Moulage (Tesa, 2023). Diseñador de Moda Independiente (2005), con experiencia en la creación de diseños personalizados, y enseñanza de técnicas de patronaje. Desarrollo y dirección de emprendimiento Sport Protection Implementos Deportivos de Protección.

Cintha Bravo Adanaque

Norma Denisse Lara Zelada

bravoadanaquecinthya@gmail.com

ssez.artz@gmail.com

PERÚ

Título: Propuesta de cuento ilustrado para fomentar la imaginación en niños invidentes de la ciudad de Chiclayo

Institución: Universidad Señor de Sipán

Esta investigación tuvo como objetivo desarrollar un cuento ilustrado que fomente la imaginación de niños invidentes en Chiclayo, integrando texturas y elementos táctiles que faciliten la lectura en Braille y desarrollen habilidades de imaginación y creatividad. Chiclayo, presenta mayor concentración de personas con discapacidad visual, quienes enfrentan dificultades en el desarrollo imaginativo, cuya educación se enfoca principalmente en el aprendizaje de la lectura en Braille, dejando de lado la creación de imágenes mentales. La investigación posee metodología cualitativa, con entrevistas a docentes de educación especial, ilustradores y niños invidentes. Las entrevistas revelaron la falta de recursos adecuados y las limitaciones en el desarrollo cognitivo y social de los niños. Asimismo, se identificó el interés de los niños por cuentos que les enseñen valores como la amistad, el cuidado de los demás y la valentía, prefiriendo formas simples y texturas suaves. El estudio concluye que los cuentos ilustrados en relieve son efectivos para la inclusión y el desarrollo imaginativo de los niños ciegos, ayudándoles a la comprensión, percepción, creación de imágenes mentales y entendimiento de su entorno. Se recomienda la colaboración futura con ilustradores y diseñadores, quienes deben considerar aspectos sensoriales para crear historias accesibles y atractivas para este grupo.

Cinthy Bravo Adanaqué. Magíster en Administración y Marketing por la Universidad Señor de Sipán, Pimentel, Perú. Es Licenciada en Artes & Diseño Gráfico Empresarial graduada de la misma universidad. Además, posee un Diplomado en Marketing Digital, por Zegel IPAE, Chiclayo, Perú. Actualmente, se desempeña como docente tiempo completo de la Escuela Profesional de Artes & Diseño Gráfico Empresarial y tiene a cargo la Coordinación de Investigación de la misma escuela profesional.

Norma Lara Zelada. Más conocida como Ssezé. Diseñadora gráfica e ilustradora, apasionada por el arte y la naturaleza. Licenciada en Artes & Diseño Gráfico Empresarial por la Universidad Señor de Sipán, Pimentel, Perú; y graduada de la misma Universidad. Actualmente, se desempeña como Diseñadora Gráfica de la Universidad Nacional de Cajamarca.

María Vanessa García Guardia

vanessa.garcia@udit.es

ESPAÑA

Título: Jessica Walsh. Cuando lo singular cobra sentido

Institución: Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT), Grupo de Diseño, Cultura visual y Género (Genius)

Jessica Walsh (1986) es una diseñadora neoyorkina, directora de arte e ilustradora. Estudió diseño gráfico en la Escuela de Diseño de Rhode Island y empezó su carrera en Pentagram, trabajando en el equipo de Paula Scher. En 2012 se une al reputado diseñador austriaco Stephan Sagmeister para fundar la agencia Sagmeister & Walsh, y en 2019 su propia agencia creativa y estudio de diseño, &Walsh (según el dato proporcionado por ella misma, una del 1% dirigidas por una mujer). Walsh es reconocida por su enfoque experimental a la par que emocional en el diseño de identidad visual y branding, ya que basa su trabajo en lo que denomina la 'rareza' de cada marca, aquello que la hace única y le permite conectar con su público. Utiliza todo tipo de técnicas, desde las tradicionales a las digitales. Entre los trabajos más destacados de Walsh podemos encontrar varias portadas para el New York Times, proyectos de identidad para Google (Google I/O), campañas para Kenzo o trabajos editoriales para la editorial Rizzoli. Además de su labor profesional, Walsh trabaja en dar visibilidad a las mujeres diseñadoras. Con este objetivo fundó Ladies, Wine & Design, una iniciativa que organiza eventos y mentorías para poner en contacto a mujeres diseñadoras,

y así generar un entorno más amable, inclusivo y equitativo en la industria para las mujeres.

María Vanessa García Guardia. Doctora en Comunicación Audiovisual en la facultad de Ciencias de la Información de la Complutense con la tesis Lo grotesco en la creación de imágenes publicitarias, y licenciada en Psicología. Actualmente docente en el Grado de Diseño Multimedia y Gráfico y Diseño Audiovisual e Ilustración de UDIT. Participa en el grupo de investigación de UDIT GENIUS. Diseño, Cultura Visual y Género y es miembro de la asociación científica Icono 14. Sus líneas de investigación versan sobre las estéticas alternativas aplicadas a la Comunicación Visual. Ha participado en varios congresos nacionales e internacionales y ha publicado en libros y revistas indexadas.

Omar Alonso García Martínez

Luis Fernando Gasca-Bazurto

oagarcia@sanmateo.edu.co

COLOMBIA

Título: La depresión. Estallido social de 2021: Novela Gráfica

Institución: Fundación Universitaria San Mateo y Corporación Nacional Unificada CUN

Los autores de la De presión. Estallido social de 2021, novela gráfica, realiza un recorrido político, social e histórico ante la realidad de la población colombiana. Los diferentes personajes que participan dentro de esta, son analizados y expuestos en profundidad, permitiendo identificar la situación cíclica de un país como en el que se desenvuelve esta, donde su cultura política desconoce la realidad de sus huevos... Producto propio de los tantos campesinos que se esfuerzan en sacar productos de calidad y que tras las urnas pretenden colocar su confianza en los supuestos representantes de la patria, quienes tienen por encargo ciudadano la defensa de los derechos de estos, ante las posibles inequidades, visibles, pero socavadas e ignoradas dando como resultado la exposición del sentir propio y el de la población. Es así como los autores hacen parte de la descripción del inconformismo presente creciente visualizado en los estallidos sociales.

Ileana Andrea Gómez Gavinoser

ileanagavin@gmail.com

ARGENTINA

Título: Estudios sobre Diseño Latinoamericano

Subtítulo: Entrevista al artista argentino Juan Alberto Arjona

Institución: Grupo Universo (de Arte)

En este artículo, busco indagar en las raíces del imaginario estético precolombino para pensar y reflexionar sobre el futuro del diseño latinoamericano. Para ello, entrevisté a uno de sus exponentes actuales más importantes: el artista plástico Juan Alberto Arjona, quien nos dio su parecer acerca de nuestro tema.

Introducción: Volver a los orígenes de nuestra tierra latinoamericana y recorrer los surcos plásticos de la poética visual argentina es mi objetivo en este trabajo. Es importante para diseñar nuestro futuro, transitar las raíces más íntimas de nuestra tierra y mi objetivo es analizar el origen de la representación visual hasta nuestros días, para rever en breves trazos, la posibilidad de un diseño nuestro, auténticamente argentino, que vuelva a tomar como punto de partida nuestras raíces más profundas. Nuestro sueño es volver a una modernidad de vanguardia basada en lo telúrico americano, visionando un futuro del diseño visual ya sea en lo plástico, en lo arquitectónico, en lo gráfico y basado en nuestra idiosincrasia, que ya es mezcla de lo europeo y de lo latinoamericano. Para hacer un sentido homenaje a nuestra América, aquella que nos cobijó y que nos amalgamó como argentinos, proponemos una recuperación de nuestras más antiguas y profundos orígenes que siguen vigentes en el corazón de nuestro país. El lenguaje visual latinoamericano mezcló lo abstracto con lo figurativo e hizo una síntesis con una profunda tendencia hacia la abstracción que produjo la creación del arte abstracto en Europa y luego volvió al lugar de su nacimiento que es América y África. Aquí introduzco a un artista argentino, ganador de premios nacionales e internacionales en la disciplina del grabado, pintor, ceramista e grabador, Juan Alberto Arjona, oriundo de la provincia de Catamarca, y también ex docente de Grabado en distintas instituciones de la Argentina.

Ileana Andrea Gómez Gavinoser. Escritora, dibujante, pintora, fotógrafa y cineasta. Licenciada en Letras (UBA) y docente en la Carrera de Formación del Escritor (EMAC, Tres de Febrero, Pcia. De Buenos Aires). Publicó libros de Narrativa, Poesía y Teatro infantil. Obtuvo premios en literatura, fotografía y cine en Argentina y en el exterior. Fue jurado de concursos de literatura y cine también en Argentina y en el exterior.

Rafael Timón Gómez

rafael.timon@udit.es

ESPAÑA

Título: Dorothy Hayes: la importancia de la divulgación del diseño

Institución: Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT), Grupo de Diseño, Cultura visual y Género (Genius)

Dorothy Hayes (1935-2015) fue una diseñadora gráfica y profesora afroamericana, nacida en Mobile, Alabama. En 1958 se graduó en diseño gráfico en la Cooper Union School de Nueva York. Como ella misma explicaba, cuando llegó a New York no pudo encontrar a ningún afroamericano trabajando en el sector, lo que condicionó su trayectoria, teniendo que montar su propio estudio (Dorothy's Door), y dedicando parte de su tiempo a dar a conocer el trabajo de los diseñadores de color. Así, sus trabajos de diseño más conocidos son la identidad y las piezas gráficas que realizó para la exposición Black Artist in Graphic Communication en 1970, aunque, principalmente, es recordada por su labor como curadora de la misma, ya que es posible que fuera la primera muestra de diseño negro a escala nacional, y, especialmente, del trabajo de mujeres negras diseñadoras. Se pudo visitar durante más de un año y recorrió varias ciudades de Estados Unidos y Canadá, dedicándole, incluso, un artículo de 47 páginas la revista japonesa IDEA en 1972. También destaca su aportación a la muestra colectiva Black and White: A Portfolio of 40 Statesment of a Single Scene. A su labor como diseñadora y divulgadora se unió la de profesora de arte y diseño publicitario en el New York Technical Collegue.

Pamela Ramos Moya

pamela590rms@gmail.com

ECUADOR

Título: Herramientas para la gestión creativa

Institución: Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador

La creatividad es nata de los seres humanos en general, sin embargo, cuando no se tiene una estimulación idónea puede verse opacada por procesos técnicos. En cuanto el objetivo de este artículo es analizar la relación del aspecto creativo y la fundamentación metodológica en el proceso de diseño, la presente expone una visión amplia de cómo se correlacionan entre sí en su desarrollo. El estudio tiene como objetivo conocer la estre-

cha relación del desempeño creativo frente al aspecto metodológico, cuando se presenta una necesidad que requiera diseño. El rol de la creatividad se analiza durante el desarrollo del mismo, considerando su protagonismo y su relevancia dentro de las otras fases del diseño. La investigación toma forma a través del análisis de datos existentes, tanto de metodologías, como criterios brindados por expertos, mediante método inductivo, que permite obtener en esencia una reflexión acerca del estado del diseño, el mercado laboral del mismo, teniendo como resultado un estereotipo de diseñador basado en juicios de valor creativos contrastando con la fundamentación metodológica. Lo relevante es valorar la investigación en los procesos metodológicos de diseño y hacer una crítica de ello, mediante la apreciación de profesionales del mundo del diseño, demostrando la importancia de la fundamentación en la creación del diseño.

Pamela Ramos Moya. De Ecuador, con formación en Diseño Gráfico Publicitario (Universidad Técnica de Ambato), especializado en Gestión del Diseño (Universidad Nacional Chimborazo). Docente de Educación Cultural y Artística, Actualmente, trabajo en la docencia y capacitación en comunicación corporativa, marketing digital con asesorías a emprendimientos locales.

Jorge Hernando Sánchez Munevar

jorge.sanchez.m@uniminuto.edu / josamu@gmail.com
COLOMBIA

Título: Herencia Gráfica

Subtítulo: La Influencia De Las Técnicas Tradicionales En El Diseño Gráfico Contemporáneo

Institución: Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO

La investigación «Herencia Gráfica» explora la profunda influencia que las técnicas tradicionales de las artes gráficas ejercen en el diseño gráfico contemporáneo. A través de un análisis exhaustivo, se evidencia cómo los principios y habilidades desarrollados a lo largo de la historia, desde la imprenta hasta la xilografía, continúan siendo relevantes en la era digital. El estudio revela que los diseñadores gráficos contemporáneos recurren a técnicas tradicionales como una fuente de inspiración y autenticidad. La tipografía, la composición, la jerarquía visual y la elección de colores son elementos que han evolucionado desde las primeras manifestaciones gráficas y que siguen siendo fundamentales en el diseño actual. Asimismo, se examina cómo la digitali-

zación ha permitido reinterpretar y revitalizar técnicas tradicionales, creando nuevas posibilidades creativas. La investigación concluye que la herencia gráfica es un pilar fundamental del diseño contemporáneo, aportando profundidad, riqueza visual y un sentido de conexión con el pasado. Al comprender y valorar las técnicas tradicionales, los diseñadores pueden crear obras más significativas y duraderas, a la vez que contribuyen a preservar un legado artístico invaluable.

Ana Vicens Poveda

ana.vicens@udit.es

ESPAÑA

Título: el arte de Mary Blair en las producciones de Disney

Institución: Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT), Grupo de Diseño, Cultura visual y Género (Genius)

Mary Blair fue una artista estadounidense que destacó por sus ilustraciones infantiles y su trabajo en la productora Disney, primero con sus concept arts, y más tarde como diseñadora de espacios en sus parques temáticos. La figura de Blair es de suma importancia para todas las mujeres en la industria de la animación puesto que fue una de las pioneras en este sector de Hollywood, convirtiéndose en una de las ilustradoras más importantes de la productora. Sus concept arts fueron esenciales para la estética de obras tan importantes como Peter Pan (Geronimi et al., 1953) o Cenicienta (Geronimi et al., 1950). El uso del color de Blair fue un elemento clave para las películas en las que participó, además de convertirse en inspiración para los artistas de filmes posteriores. Este trabajo se propone visibilizar la figura de Blair como ilustradora, destacando sus obras y la influencia de éstos en las producciones cinematográficas de Disney Animation Studios.

COMISIÓN: TECNOLOGÍA, MATERIALES Y SUSTENTABILIDAD

26 de Febrero, 11:30 (Arg) - Sala 2 -

Director del proyecto: **Eduardo Ovidio Romero, Alfredo Panzolato, Carolina Agustina Klein, Maria Belem Yciz Dariomerlo, Leandro Julián Pérez Sánchez, Lara Elena Bressan, Lucia Bringas Martínez, Nicolle Ivette Bonessi Fea, Gabriela Agustina Tarasconi Ponce, Keila Kassel y Aixa Yasmin Yafar**

lara.e.b.disenos@gmail.com
lulibringas2002@gmail.com
carolinaa.klein@gmail.com
 ARGENTINA

Título: Biomimética regional y territorialización metodológica del diseño para la búsqueda y/o creación de nuevos materiales a partir de materias primas autóctonas de y para el Sur de la Provincia de Córdoba

Institución: Universidad de Mendoza, FAUD - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

En el marco de este proyecto se investigará el desarrollo de los potenciales aportes de la biomimética regional y territorializada en el sur de la provincia de Córdoba. En ese contexto, funcionará como indicador clave la indagación sobre cómo son los comportamientos de uso y consumo de textiles. Así mismo, se investigarán materiales de origen regional y se desarrollarán propuestas innovadoras para crear nuevos materiales textiles regionales, amigables con el medio ambiente y las tradiciones autóctonas, basados en la cultura e idiosincrasia del sur de la Provincia.

Dentro de este marco categorial, se analizarán tendencias internacionales que determinan, al menos en parte, la manera de actuar y vestir de los habitantes; lo anterior, se pretende, nos brinde datos relevantes sobre la evolución de la moda en el Sur de la Provincia. Los puntos clave en este proyecto serán: Por un lado, descubrir qué factores locales (como tradiciones, climas, o culturas) influyen en el vestir y, por otro, la búsqueda y/o creación de nuevos materiales naturales para el desarrollo de producciones. Con ello se produciría un doble impacto, tanto en la currícula de la carrera de Licenciatura en Diseño, como en la investigación y descubrimiento de nuevos materiales que nos permitan pensar y llevar adelante un diseño situado en y para el territorio. Esto significa plantear la posibilidad de un "diseño otro", no hegemónico, sino que subalterno que piensa, reflexiona y crea desde la periferia cultural epistemológica y metodológica. Pensar un "diseño otro" significa la visibilización de relatos y prácticas de producción de los pueblos autóctonos de la región.

Carolina Agustina Klein. Licenciada en Diseño y Comunicación Transmedia (Universidad Católica FASTA, 2024), Técnica Superior en Diseño Gráfico (Nivel Superior de la Pcia de Córdoba, 2022), Maestranda en Comunicación Transmedia (Universidad Tecnológica de México, 2024), Maestranda en Docencia Universitaria (Universidad Tecnológica de México, 2024), Diplomada

en Diseño y Producción Editorial (Fundación Gutenberg, 2024), Diplomada en Diseño Web y Multimedial (Universidad Tecnológica Nacional, 2023). Pertenencia a grupo de investigación en la Universidad de Mendoza. Diversos artículos de investigación publicados en revistas especializadas en Ciencias Sociales, Diseño y Comunicación. Múltiples exposiciones, individuales y colectivas, gráficas y artísticas en la Provincia de Córdoba, Argentina.

Lucia Bringas. Oriunda de Huinca Renancó, Córdoba, Argentina. Diseñadora de Indumentaria y Textil, y pronto Licenciada en Diseño, por la Universidad de Mendoza. Fundadora de la marca "De Lu bebés", dedicada al diseño de accesorios textiles para recién nacidos que prioriza la calidad, la sostenibilidad y la producción nacional. Coordinadora del taller de producción de la marca Claudia Arias, donde lidero equipos y procesos creativos. Con experiencia en patronaje, confección y diseño enfocado en el usuario, participante en proyectos de investigación sobre bio-textiles e innovación en diseño sostenible. Fiel defensora de la producción nacional y artesanal.

Lara Elena Bressan. Diseñadora de indumentaria y textil, próxima a graduarme como licenciada en Diseño en la Universidad de Mendoza (2024) y certificada como community manager por Coderhouse (2023). Mi formación incluye el módulo abierto «Estrategias de diseño para la sustentabilidad» cursado en la Escuela de Posgrado de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba (2021), lo que ha fortalecido mi enfoque hacia un diseño consciente y sostenible. He participado en proyectos de investigación en la Universidad de Mendoza, explorando tanto el diseño de alimentos textiles como herramienta educativa y de concientización nutricional en niños (2023), como en el desarrollo de bio-textiles e innovación en diseño sostenible (2024). Además, profundicé mis conocimientos en materiales innovadores a través del curso de biomateriales en Biomaterial Research Studio (2024-2025), integrando ciencia y creatividad en cada propuesta de diseño.

Jaime Ricardo Cortés Quintero

jcortes7223@bellasartes.edu.co
 COLOMBIA

Título: Estéticas de vida tecnológica: La fantasía erótica de los píxeles vivos

En este artículo se quiere mostrar los cambios significativos están surgiendo en los estilos de vida humanos a raíz de una inserción tecnológica invasiva, en procura

de un supuesto avance. El placer, el divertimento y el consumo masivo son estéticas que definen fronteras, que se entremezclan con la ciencia ficción y el criterio de verosimilitud, de veracidad han quedado al descubierto socioculturalmente. El hedonismo tecnológico ha mediatizado formas de pensar que se han convertido en patrones de mercantilización obsoletos, en los que se quiere hacer creer que hay una identidad. La verdad es que se impondrá la superficialidad el sentido de la vida y el rol del conocimiento postural.

Lugar de investigación: Quilmes, Provincia de Buenos Aires, Argentina.

Palabras clave: Modernidad, erótico, bulo, humor, realidad, contenidos, fronteras, estética.

Jaime Ricardo Cortés Quintero. Diseñador, investigador caleño. Estudió Diseño, Fotografía en el SENA y Bellas Artes (COL). En 2018 participó de un proyecto de mediación artística con madres comunitarias. En 2019 colaboró en la fase de investigación del proyecto cartas de Yurumanguí, en el cual se quería difundir información de valor histórico encontrada en manuscritos del siglo XVIII. En 2020 desarrolló su TDG entorno a la construcción teórica de estrategias de comunicación visual para un hogar infantil. También estuvo en la creación del sistema de identidad del sexto seminario de Diseño Entrevistas y la construcción de ilustraciones virtuales 360°. Actual estudiante de la UNA.

Covadonga Lorenzo Cueva

clorenzo@ceu.es

ESPAÑA

Título: Generación automática de formas plásticas: análisis conceptual del lenguaje plástico en las primeras obras de arte del Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid

Institución: Universidad San Pablo-CEU, CEU Universities

Con la irrupción de la inteligencia artificial generativa en el campo de la representación gráfica en las disciplinas creativas, parece pertinente estudiar algunas iniciativas pioneras relacionadas con la generación automática de formas plásticas a partir de computadores que se desarrollaron en los años sesenta en nuestro país, más concretamente en el Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid, un lugar de encuentro entre investigadores de distintas disciplinas que comenzaban a explorar las posibilidades de las nuevas tecnologías en el arte, la arquitectura, la música o la poesía. La investigación presenta

un análisis lógico y sistemático en torno al lenguaje de representación plástico empleado en las primeras obras de arte computacional que se realizaron en este centro de investigación. A través de esta exploración conceptual del lenguaje plástico, se indaga sobre los mecanismos que permitieron a estos creadores experimentar con formas computables ahondando en el conocimiento profundo de los procesos de creación artística, un tema que pueden tener interés en el contexto actual, en el que la inteligencia artificial está transformando las disciplinas creativas.

Covadonga Lorenzo Cueva. Profesora Titular del Departamento de Arquitectura y Diseño de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad San Pablo-CEU, donde es directora del Laboratorio de Fabricación Digital (Fab Lab Madrid CEU) y Subdirectora de Profesorado e Investigación de la EPS. Doctora Arquitecta por la Universidad de Navarra donde realizó el Máster en Diseño Arquitectónico, se graduó como Arquitecta en la Universidad Politécnica de Madrid.

Yuddy Gallegos Zamata y Carlos Zeballos

ygallegosza@unsa.edu.pe

PERÚ

Título: Diseño Biofílico: Redefiniendo la Salud Mental a través de la Arquitectura

Subtítulo: Un enfoque interdisciplinario en entornos terapéuticos

Institución: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa

Esta investigación explora el impacto del diseño biofílico en la salud mental, evaluando cómo los entornos arquitectónicos que integran elementos naturales pueden influir en las respuestas emocionales y cognitivas de los usuarios. A través de un enfoque interdisciplinario que conecta la arquitectura con la neurociencia, el estudio plantea la complejidad de cuantificar la experiencia arquitectónica, especialmente en términos de bienestar emocional y psicológico.

Desarrollado en colaboración con la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú, el proyecto no solo se enfoca en los efectos inmediatos, sino que busca establecer métricas confiables para medir cómo los entornos biofílicos influyen en la percepción del espacio, la reducción del estrés y la mejora del bienestar general. Los resultados iniciales sugieren que los entornos biofílicos tienen el potencial de mejorar los estados emocionales, pero el reto de traducir estas respuestas

subjetivas en datos cuantificables plantea interrogantes cruciales sobre la metodología más adecuada para este tipo de investigación.

Este estudio aporta una nueva perspectiva para el diseño arquitectónico en el ámbito de la salud, proponiendo la biofilia como un enfoque clave, al tiempo que cuestiona cómo medir de manera efectiva las interacciones emocionales en los espacios construidos, abriendo el debate sobre nuevas formas de evaluar la arquitectura desde una perspectiva experiencial.

Yuddy Gallegos Zamata. Diseñadora interdisciplinaria con formación en Arquitectura y Artes. Investigadora en Diseño Biofílico y Neuroarquitectura, enfocada en el bienestar emocional en entornos inmersivos. Certificada como Visual Designer, Product Design por la Pontificia Universidad Católica del Perú y Microsoft Certified Educator. Jefa Académica de Carreras de Diseño y Creatividad en la Escuela de Educación Superior CERTUS, liderando la innovación educativa con un enfoque interdisciplinario. Egresada de la Maestría en Artes Visuales Contemporáneas por la Universidad Nacional de San Agustín. Con formación en Gestión de Proyectos (PMI), Branding y User Experience. Ponente en el Creative WEEK Perú y en el Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (Arg.) Comprometida con el diseño social y la creación de espacios que conectan funcionalidad, estética y bienestar.

Mireya Lauren Gareca Apaza

Marcial Andrade Cueto

gareca.mireya@usfx.bo

BOLIVIA

Título: Ladrillos ecológicos a base de residuos de construcción y demolición (RCD)

Institución: Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat, Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca

El rubro de la construcción es uno de los mayores contaminantes del planeta con más del 34% de la demanda energética y un 37% de las emisiones de CO2 durante 2021, además, el proceso constructivo de muchos países no presenta un ciclo circular, por esta razón los residuos de las construcciones no son reutilizados, generando un impacto negativo en el medio ambiente. El objetivo de esta investigación fue determinar las características físicas y mecánicas de ladrillos ecológicos a base de Residuos de Construcción y Demolición (RCD). Se utilizó el método experimental, observación y me-

dición, con el uso de la técnica de bloques al azar. Se analizaron 100 probetas para cinco tipos diferentes de dosificaciones: TRAT 0: 0% RCD (sin incorporación de RCD), TRAT 1: 20% RCD, TRAT 2: 40% RCD, TRAT 3: 60% RCD y TRAT 4: 80% RCD. El estudio concluyó que es viable emplear RCD como sustituto de la arena en la fabricación de ladrillos macizos, estos ladrillos pueden utilizarse tanto para muros de relleno como para muros estructurales. Además, cumplen con los requisitos físico-mecánicos establecidos por normativas internacionales como Colombia, Perú, Chile y Bolivia. Además, contribuyen con el medio ambiente, a diferencia de los ladrillos tradicionales no requieren cocción, lo que significa que no emiten CO2 durante su producción. Por lo tanto, su adopción en el mercado puede ser beneficiosa para la sostenibilidad y la reducción de la huella de carbono.

Renata de Assunção Neves

renatanevesdesign@gmail.com

BRASIL

Título: Innovación y Resistencia en la Maternagem Atípica: Prácticas de Diseño Desarrolladas por Madres

Institución: PUC Rio

Este trabajo investiga las prácticas innovadoras y soluciones de diseño desarrolladas por madres en el contexto de la maternagem atípica, bajo la perspectiva de la teoría de la complejidad y el diseño feminista. La investigación busca comprender cómo estas madres, al enfrentar desafíos sociales, económicos y emocionales en la crianza de hijos con discapacidades o neurodivergencias, crean estrategias creativas e innovadoras que a menudo permanecen invisibles para el campo del diseño. Adoptando enfoques del feminismo matricéntrico y del diseño emocional, el estudio revela cómo estas experiencias pueden contribuir a repensar y transformar las prácticas de diseño en el ámbito académico y profesional, valorando la maternagem atípica como un espacio de resistencia, empoderamiento e innovación. La investigación no solo busca dar visibilidad a las voces de estas madres, sino también traducir sus prácticas en principios aplicables al diseño social, promoviendo soluciones más inclusivas y centradas en las necesidades reales de sus familias.

Quedo a disposición para cualquier consulta adicional. Agradezco nuevamente la oportunidad de participar en este evento y espero contribuir al diálogo sobre diseño desde esta perspectiva interdisciplinaria.

Renata de Assunção Neves. Diseñadora e investigadora enfocada en la integración de enfoques relacionales, inclusivos, emocionales y feministas dentro del diseño social. Con una sólida formación académica, actualmente cursa un doctorado en Diseño en la Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro (PUC-Rio), donde desarrolla la investigación «Maternagem Transformadora: Como as mães atípicas redesenham o ecossistema social». Además de su trayectoria académica, Renata cuenta con diversas especializaciones que enriquecen su experiencia en diseño, incluyendo Arquitectura e Iluminación, Neuroarquitectura y Diseño de Experiencia de Usuario.

María Camila Pérez Rojas, José Julián Mancilla Grimaldo y Ramón Galvis Centurión

mariacamilapr@ufps.edu.co

COLOMBIA

Título: Refugio del Pueblo: Arquitectura para la paz

Subtítulo: Solución Constructiva elaborada en paja para un equipamiento rural sostenible en Puerto Santander

Institución: Universidad Francisco de Paula Santander, Grupo de Investigación GRAMA

El proyecto Refugio del Pueblo aborda las secuelas del conflicto armado en Puerto Santander, Colombia diseñando una solución sostenible para mejorar la infraestructura rural y fomentar la cohesión social. La propuesta integra materiales locales, como la paja de arroz, un subproducto agrícola con propiedades constructivas destacadas, para crear el Módulo Eco-Paja 3 (MEP 3). Este sistema modular combina eficiencia térmica, sostenibilidad ambiental y facilidad de montaje, incorporando estructuras de madera y plataformas elevadas que optimizan las condiciones bioclimáticas. El diseño participativo incluyó a la comunidad local, asegurando que los espacios reflejen su identidad y necesidades. La cubierta termoacústica y los detalles constructivos rinden homenaje a los cultivos locales, mientras promueven prácticas ecoamigables. Más que una solución arquitectónica, el Refugio del Pueblo es un símbolo de resiliencia, proporcionando un espacio seguro para la interacción y el desarrollo cultural. Esta iniciativa no solo mejora la calidad de vida de las comunidades afectadas, sino que establece un modelo replicable en áreas rurales, destacando el valor de las soluciones sostenibles en la construcción. El proyecto ejemplifica cómo la innovación y el respeto por la identidad local pueden transformar realidades vulnerables, inspirando futuros desarrollos arquitectónicos responsables y eficientes.

Marcelo Adrián Santamaría Brunengo

Santiago Ferrándiz Bou

marsanbr@masters.upv.es

ESPAÑA

Título: Estabilización de politraumatismos que no requieren cirugía en extremidades de animales

Institución: Universidad Politécnica de Valencia

Este proyecto persigue identificar y resolver, o al menos paliar, determinadas problemáticas asociadas a las lesiones de extremidades en el área veterinaria, donde circunstancias habituales en el sector médico tienen soluciones simples, pero en animales representan procesos largos, dolorosos y en un número muy amplio de los casos la muerte.

La mayoría de los dispositivos existentes en el mercado han sido desarrollados a partir de sistemas usados anteriormente en medicina, pero no hay investigaciones específicas con resultados asequibles en el mercado, tanto a nivel de disponibilidad como de precio.

Existen un número muy grande de variables que hacen que las férulas y sistemas de estabilización habituales no sean suficientemente útiles en veterinaria, las dos más importantes son...

La diversidad de dimensiones:

Entre un percentil 5 y un percentil 95 humano, la diferencia dimensional es pequeña (percentil 5 1,53m 47 kg - percentil 95 1,96m 102kg) solo en canes la diferencia dimensional es mucho mayor (percentil 5 0,18m 0,3kg - percentil 95 0,8m 105kg)

Si tenemos en cuenta que los sistemas de estabilización deben utilizarse incluso en diferentes especies, esto es un gran problema.

La economía de escala: es menos habitual tratar animales que personas, por lo que los sistemas veterinarios son muy costosos, a esto debemos sumarle la diferencia entre el valor intrínseco asignado a la vida humana y a la animal.

Para este, previa consulta internacional de más de 120 veterinarios de casi 30 países, se han prediseñado dispositivos termoconformables encontrándonos con un obstáculo, el punto de ablandamiento de los materiales más adecuados es muy alto y podría quemar al paciente incluso vendado; y el módulo flector convendría que fuera mayor, especialmente para animales de gran tamaño. Aquí es donde comenzamos a desarrollar un material basado en una resina compostable (PLA) y un polvo obtenido a partir de cascarilla de arroz, el cual polimeriza dando como resultado un nuevo plástico (no actúa como carga) y otorga un menor punto de ablandamiento y casi triplica el módulo flector.

El proyecto está en su fase final y los primeros resultados son muy halagüeños.

María Regina González Canales, Elián Graniel Vázquez y Elí Josué Tello Bragado

eli.tello@udem.edu

MÉXICO

Título: Bio-MAGLEV

Subtítulo: Bio-Módulo asistente para la generación de manglares y levantamiento de ecosistemas vulnerables

Institución: Universidad de Monterrey (UDM)

El cambio climático es uno de los mayores desafíos que enfrenta nuestro planeta en la actualidad. Como sociedad, necesitamos abordar este problema de manera urgente y creativa, y es aquí donde el diseño especulativo puede desempeñar un papel clave.

Al adoptar un enfoque imaginativo y crítico, podemos explorar posibles futuros en los que los efectos del cambio climático se han mitigado o incluso revertido, y crear soluciones innovadoras que aborden este problema global.

En este proyecto, nos enfocamos en el diseño especulativo como una herramienta para abordar temas relacionados con el cambio climático. A través de la creación de escenarios futuros, objetos y narrativas, buscamos estimular la reflexión y el debate sobre las posibles soluciones para combatir el cambio climático. Para lograrlo, nuestro equipo ha trabajado en la identificación de las tendencias y desafíos más relevantes en la lucha contra el cambio climático y las posibles soluciones para ellos. En este proyecto, presentamos una investigación profunda de los temas más relevantes relacionados al cambio climático, sus posibles efectos y posibles soluciones, más adelante, decidimos enfocarnos en uno específico y local, los manglares en el sur de México y presentamos un diseño especulativo que explora una posible solución a su mantenimiento y cuidado.

Nuestro objetivo es inspirar y motivar a otros a pensar más allá de lo convencional y abordar este problema desde una perspectiva creativa y esperanzadora.

María Regina González Canales. Diseñadora industrial mexicana, egresada con honores de la Universidad de Monterrey. Sus intereses abarcan temas de sostenibilidad, mercadotecnia y arte. Actualmente trabaja en marketing digital para la startup internacional Hallow, mientras sigue desarrollando proyectos de diseño industrial de manera independiente. Ha participado activamente en grupos estudiantiles y realizó un intercambio inter-

nacional en Manchester, Inglaterra, siempre motivada por comprender diferentes perspectivas y problemáticas globales. Regina busca actuar y diseñar pensando en el bienestar del mundo, aplicando el diseño como una herramienta para crear experiencias significativas y soluciones innovadoras de gran impacto.

Elián Graniel Vázquez. Diseñador industrial egresado de la Universidad de Monterrey, especializado en diseño computacional e inteligencia artificial. Sus proyectos han sido expuestos en Abstract Zone 2023, publicados en tres ediciones consecutivas de la revista Dinnjournal y un proyecto galardonado en "Design Week Inédito 2024". Profesionalmente, se ha desarrollado en el diseño paramétrico y generativo, así como ha integrado conceptos novedosos de inteligencia artificial en su metodología de diseño, logrando crear propuestas innovadoras y destacando por su capacidad de crear trabajos y visuales de impacto que han alcanzado reconocimiento tanto nacional como internacional.

Elí Josué Tello Bragado. Profesor de Tiempo Completo en la Universidad de Monterrey (Nuevo León, México) y Dr. en Diseño por la Universidad Autónoma del Estado de México. Ha trabajado como Profesor colaborador en el Diploma de especialización en tecnologías interactivas y fabricación digital impartiendo las asignaturas de Interfaces naturales y Herramientas avanzadas para controles táctiles (2015-16); y la cátedra de Interfaces de prototipado dentro del Máster en tecnologías interactivas y fabricación digital (2016-17) para la Universitat Politècnica de València (España). Ha trabajado como profesor con diferentes Universidades públicas y privadas en México. Especialista en diseño y fabricación digital por medio de herramientas computacionales como lo son software de modelado tridimensional, así como lenguajes de programación visual. Uso de diseño paramétrico como principal herramienta en la exploración y materialización de artefactos de consumo industriales e informacionales, así como la aplicación de microcontroladores como herramientas potenciales para la creación de interfaces de comunicación usuario-artefacto.

COMISIÓN: MEDIOS, LENGUAJES Y DISCURSOS
26 de Febrero, 14:00 (Arg) - Sala 1 -

Ricardo Arrubla Sánchez

rarrubla@areandina.edu.co

COLOMBIA

Título: Dinámicas de significado en la interacción imagen-texto en narrativas transmedia: un estudio cualitativo desde una perspectiva fenomenológica

Subtítulo: El rol del diseño gráfico en la integración de imágenes y textos en narrativas transmedia complejas

Institución: Fundación Universitaria del Área Andina

La ponencia «Dinámicas de significado en la interacción imagen-texto en narrativas transmedia: Un estudio cualitativo desde una perspectiva fenomenológica» aborda el desafío de analizar y crear contenidos en entornos digitales transmedia, donde múltiples formas de comunicación—texto, imágenes, video, audio, y redes sociales—se entrelazan para formar narrativas complejas. En este contexto, el diseño gráfico juega un papel crucial al facilitar la integración de estos elementos multimodales en una narrativa coherente. Sin embargo, la multiplicidad de códigos y formatos complica la tarea de descifrar el significado completo de un mensaje, ya que cada medio aporta capas adicionales de interpretación. La ponencia subraya la necesidad de construir un modelo comunicativo con enfoque cognitivo y analítico robusto para entender cómo los diferentes elementos visuales y textuales interactúan y contribuyen al mensaje global. Utilizando una perspectiva fenomenológica, el estudio explora cómo los diseñadores gráficos pueden abordar estos desafíos, considerando la compleja interacción simbólica entre imágenes y textos en narrativas transmedia. La investigación destaca la importancia de un diseño consciente y reflexivo que no solo embellece, sino que también potencia la comprensión y el impacto del mensaje en un entorno digital fragmentado.

Ricardo Arrubla Sánchez. PhD en Ciencias de la Educación (Universidad de Cuauhtémoc, México), comunicador social y administrador de organizaciones sociales. Docente e investigador de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad del Área Andina (Bogotá, Colombia) e integrante del Grupo Interdisciplinar en Estudios de Desarrollo Social y Humano. Sus investigaciones abordan el humanismo digital, los cambios en la estructura simbólica y arquetipal, las gramáticas asignificantes, y las culturas arquetipológicas y figurativas en la web, así como el desarrollo del pensamiento crítico en contextos académicos.

Alejandro Flores Solís, Blanca Lilia Hernández Reyes y Alejandro García Carranco

jando37@gmail.com / blancaliliah@gmail.com
agarciaac@uaemex.mx
MÉXICO

Título: Representación de una narrativa audiovisual: Pornomiseria

Institución: Universidad Autónoma del Estado de México

El presente escrito es una reflexión sobre la producción cinematográfica denominada Pornomiseria que refleja la construcción mercantilista de la miseria a través de los medios y formas estéticas colonialistas que constituyen espacios de encuentros controvertidos entre los sentidos y significados generados a través mirada externa a la comunidad.

La construcción de modelos de representación visual generados desde esta perspectiva se articulan a partir de estrategias retóricas, mismas que pueden ser mediadas por el contexto y el conjunto de políticas desarrollistas que se relacionan con los intereses políticos imperantes tanto nacionales como internacionales.

Palabras clave: cine miserabilista, narrativas, ciudad, producción audiovisual.

María Martha Gama Castro

maria.gama@unimilitar.edu.co

COLOMBIA

Título: El diseño de los personajes femeninos para cortos, series y videojuegos, según el modelo del viaje de la heroína de Maureen Murdock

La historia de la animación ha hablado que la mayoría de sus héroes son masculinos, creándolos como únicas deidades que vienen a salvar a la humanidad y que manejan la ética y la honestidad a sus máximas expresiones de integridad. Pero ¿qué pasa con el género femenino como protagonistas de series y largometrajes?, poco se relacionan, pero no quiere decir que no hayan existido. Esta ponencia busca recuperar, por medio de la historia de los dibujos animados, los personajes femeninos protagonistas, recuperando la teoría del «Viaje de la heroína de Maureen Murdock» y así conceptualizar el diseño y el arco de la figura femenina en cortos, series y videojuegos donde los personajes principales son mujeres.

María Martha Gama Castro. Licenciada en Bellas Artes, Universidad de La Sabana, Maestra en Comunicación-Educación, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Altos estudios en Animación, Escuela Internacional de Cine y Tv de San Antonio de los Baños-Cuba. Docente asociada de planta, investigadora, del programa Ingeniería en Multimedia en Universidad Militar

Nueva Granada. Bogotá, Colombia. Docente universitaria desde el año 1997, enseñando Dibujos animados, Historia del arte, Diseño de guiones, Dibujo anatómico, Arte conceptual, Taller de Investigación, Cortometrajes, Transmedia. Investigadora principal en proyectos con líneas de investigación en Animación, Videojuegos, Narrativas digitales y Patrimonio. Autora del libro: Dibujos animados, el arte del movimiento.

David Fernando Jurado Montoya

dfjuradom@libertadores.edu.co

dajuradom@gmail.com

COLOMBIA

Título: Infografía en movimiento. La interfaz de la noticia en el ecosistema del diseño de información

Institución: Fundación Universitaria Los Libertadores

Este proyecto se centra en el estudio teórico y aplicado de la infografía periodística, explorando los métodos, técnicas y herramientas del diseño de información (Cisneros, 2010). También analiza las contribuciones de destacados exponentes de la infografía y los eventos que premian esta labor, como los premios SND Malofiej y ÑH (Society for News Design, 2024). Uno de los objetivos es diferenciar el desarrollo infográfico de otros estilos de escritura gráfica y estudiar la relación entre imagen y texto. Se busca entender cómo lenguajes gráficos como el cómic, la historieta, la fotografía y el cine, con su estructura secuencial, pueden influir en la creación de infografías dinámicas, mejorando la capacidad de comunicar datos complejos de manera clara. Asimismo, se investiga cómo evitar la ambigüedad y redundancia en la relación imagen-texto en infografías (Morea, 2017). El proyecto tiene un enfoque exploratorio y correlacional sobre las tendencias actuales en el consumo de información y la inmediatez en la construcción de sentido. Se plantea la creación de discursos de diseño de información que promuevan el pensamiento crítico y el razonamiento, utilizando estudios de caso y metodologías para la enseñanza en aula con estudiantes de la Fundación Universitaria Los Libertadores.

Andrea Daniela Larrea Solórzano

catpintora@yahoo.es

ECUADOR

Título: Informe final del Posdoctorado Multidisciplinar en Diseño: Estéticas y simbolismos del tambor salasaca

Institución: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Esta investigación posdoctoral fue dirigida por la Dra. Karen Avenburg, en el marco de la línea de investigación "Cruces entre cultura y diseño". El estudio se centró en analizar la pintura del tambor en Salasaca examinando tanto el discurso verbal como los elementos plásticos asociados, destacando las representaciones simbólicas y su transformación en contextos contemporáneos. Se exploró la relación del tambor con aspectos culturales, considerando su función en la sociedad y cómo las transformaciones visuales están influenciadas por factores generacionales y de género. El estudio también analizó el papel de las mujeres en la expresión artística salasaca, examinando las percepciones culturales y las barreras de género. En este proceso se pudo establecer los modos en que la pintura del tambor comunica aspectos culturales, históricos y sociales, mostrando la intersección entre tradición y contemporaneidad, convirtiéndose en un lenguaje visual que refleja la identidad indígena, la creatividad y la resistencia cultural.

Andrea Daniela Larrea Solórzano, Nacida en Santo Domingo, Ecuador. Diseñadora Gráfica Publicitaria (UTA, 2009). Magister en Docencia Universitaria (UTC, 2015). Magíster en Diseño Gráfico Digital (UNIR, 2020). Doctora en Diseño (UP, 2020). Becaria del Posdoctorado Multidisciplinar en Diseño (UP, 2024). Estudios complementarios en Visualidad, Antropología y Arte Contemporáneo; Museografía y Curaduría en FLACSO – Ecuador. Líneas de trabajo investigativo: iconografía, historia del diseño, diseño étnico, lowbrow. Docente Investigador DIDE, asignado a la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato.

Fabián Esteban Luna

fluna@untref.edu.ar

ARGENTINA

Título: Avances en investigación/producción de una Red de Circuitos Aurales

Institución: Universidad Nacional Tres de Febrero

La temática de la exposición está enmarcada dentro del proyecto de investigación denominado Red de Circuitos Aurales. Tal como disponemos del señalamiento de puntos geográficos de observación de un paisaje, y partiendo de un enfoque visual, este proyecto consiste en su equivalente auditivo sobre la creación de itinerarios de escucha de entornos o Paisajes sonoros. A través de estos circuitos –aurales– se focaliza en los sonidos característicos de cada uno de los recorridos propuestos. Esta es una investigación interdisciplinaria

que involucra los campos teóricos de la ecología acústica, los estudios sobre la auralidad o acustemología, la acústica y la psicoacústica. El proyecto también se enfoca en la relación del impacto sonoro que surge en los diferentes medioambientes situados en reservas, parques naturales, municipales, provinciales y reservas o áreas naturales públicas y privadas. Incluye además áreas urbanas. También se promueve una práctica de la audición consciente, además de sensibilizar a la sociedad sobre la dimensión acústica de estos entornos, y su valor e incidencia sobre el medioambiente y por ende sobre la vida de los habitantes. Para esto se abordan estrategias de preservación, monitoreo y concientización sonora medioambiental vinculadas a los campos teóricos mencionados, las cuales se describirán en la exposición.

Fabián Esteban Luna. Músico, compositor, docente y gestor cultural. Magister Psicología de la Música (Universidad Nacional La Plata) [<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/71574>]. Integrante grupos de investigación. Profesor, carreras de grado (UNTref), instituciones en música (ESEAM J. P. Esnaola y Conservatorio Ciudad A. Piazzolla) [<https://www.linkedin.com/in/fabianestebanluna/>]. Autor de artículos que abordan: relación imagen y sonido en cine, composición electroacústica, audio tecnología, montaje de films [<https://untref-ar.academia.edu/FabianEstebanLuna>]. Composiciones difundidas, editadas en Argentina y exterior. <https://soundcloud.com/fabianestebanluna> Fundador Red Poliedro / Composiciones colectivas en música a través de la web [<http://sistemapoliedro.blogspot.com/>]. Publicó libro Diseño de sonido para producciones audiovisuales. Estrategias aplicadas por sus realizadores, teorías afines (Club Burton). <http://imagenysonido-estrategias.blogspot.com/>

Celia Guadalupe Morales González

dralupitamorales16@gmail.com

COLOMBIA

Título: Proyectos de diseño con enfoque social. Diseño visual inclusivo y adaptativo al proceso de envejecimiento de los seres humanos

Institución: Universidad Autónoma del Estado de México

Desde el enfoque inclusivo del diseño se presenta una investigación que tiene por objetivo, analizar la problemática sobre la adaptabilidad de lo visualmente diseñado al proceso de envejecimiento de los seres humanos. Esto debido a que el crecimiento de la población

de adultos mayores en México ha sido significativo en las últimas décadas y en consecuencia el aumento de la esperanza de vida; en la actualidad se cuenta con una proyección de aceleramiento en el porcentaje de personas adultas mayores de 60 años del 17% que equivale actualmente a una población de 15 millones de personas con una estima de crecimiento al año 2050 del 25% del total de pobladores del país. Frente a este escenario significa que en el país se esta experimentando un proceso de envejecimiento que requiere atención para cubrir sus necesidades y demandas y hacer frente a grandes desafíos que abarcan aspectos: físicos, emocionales, sociales y culturales. Una de las problemáticas detectadas consiste en atender lo relacionado con la agudeza visual que afecta la movilidad y autonomía y la interacción con el entorno situación que afecta la autoestima y motivación de los adultos mayores. Por este motivo se piensa que el diseño gráfico con un enfoque inclusivo y accesible puede ayudar a romper algunas barreras, promoviendo la autonomía, la participación social y la autoconfianza y mejorar significativamente la calidad de vida de los adultos mayores al crear materiales que sean accesibles, intuitivos y atractivos.

Miguel Nigro y Alicia Vera

miguelngro50@gmail.com

escenografa.aliciavera@gmail.com

ARGENTINA

Título: La eficacia de la relación entre los sistemas de producción y la creación escenográfica teatral – Parte II

Institución: Instituto de Investigación de Artes Visuales – UNA

La instancia actual de investigación, así como todo el proceso iniciado en el 2015, se dirigen a dar una respuesta integral a la problemática planteada entre producción y escenografía como producto teatral. La relación siempre presenta controversias, de mayor o menor impacto en la escenografía, en los tres sistemas de producción teatral: el oficial, el comercial y el alternativo. Consideramos que la elaboración de un modelo teórico provisional, esbozado en el proyecto precedente, es una solución válida para mejorar la eficacia de este vínculo complejo.

Todo el recorrido nos condujo además a compartir la investigación organizando actividades de formación y debate. En tal sentido coordinamos y participamos en las Primeras Jornadas de Investigación en Escenografía, UNA, 2024, con la intervención de uno de los referentes actuales de la escenografía: Jorge Ferrari. Además, propusimos la mesa de diálogo La escenografía y los proce-

sos productivos en el teatro independiente, invitando a la productora Paula Travník y presentada las 3° Jornadas de Estudios sobre Teatro Independiente 2024, FILO-UBA. A través de esta modalidad pusimos en acción la producción teórica, ampliando, comparando y enriqueciendo nuestra inquietud inicial con artistas y productores. Satisfechos de los logros alcanzados, presentamos en esta ocasión un resumen de las conclusiones obtenidas de dichas actividades que interconectan los ejes centrales.

Miguel Nigro. Licenciado en Escenografía, Universidad Nacional de las Artes - UNA. Doctorando en el Doctorado en Artes de la UNA y profesor Titular y Adjunto en la Licenciatura en Escenografía, UNA. Participa como jurado y director de Tesinas de la Licenciatura en Escenografía de la UNA, y como director de becarios del CIN: Consejo Interuniversitario Nacional, Programa Beca de Estímulo a las Vocaciones Científicas. Obtiene la beca Fortalecimiento de Programas de Doctorados – UNA (período 2024). Se desempeña como miembro de comités evaluadores de publicaciones académicas. Trabaja profesionalmente en artes plásticas y teatro a nivel nacional e internacional. Dirige y codirige proyectos de investigación acreditados en la UNA, que abordan la problemática entre producción y escenografía teatral. Expositor en congresos, jornadas y encuentros de investigación. Autor y coautor de artículos académicos publicados en revistas especializadas en teatro y arte.

Alicia Vera. Escenógrafa. Egresada de la Universidad del Salvador. Profesora Titular Ordinaria de la Licenciatura en Escenografía, UNA. Directora y Codirectora de proyectos de investigación referidos al diseño y la producción de la Escenografía Teatral, acreditados en la UNA. Miembro Activo de la Red Internacional de Investigadores en Diseño. Codirectora de tesis de la Maestría en Teatro, Orientación en Diseño Escénico. Universidad del Centro de la Provincia de Buenos Aires. UNICEN. Directora y jurado de Tesinas de grado de la Licenciatura en Escenografía de la UNA. Expositora en congresos nacionales e internacionales, jornadas y encuentros de investigación. Publicó “La investigación en Escenografía”. Cuadernillo de Investigación. DAVPP. UNA. Es autora y coautora de varios artículos publicados en revistas académicas, de la especialidad y las artes escénicas. Obtuvo el Premio Florencio Sánchez en el rubro: Mejor Escenografía Realiza diseños y proyectos de escenografías para diferentes géneros teatrales, diversos espacios escénicos y sistemas de producción.

Helga Mariel Soto

hmarielsoto@gmail.com

ARGENTINA

Título: Entre hilos y píxeles: innovación y autorreferencialidad en el diseño textil contemporáneo

Institución: IAA (UBA) - CONICET

El diseño textil es un campo que se ha diversificado mucho en los últimos años, desde el boom del tejido artesanal hasta la utilización de la impresión 3D. En este nuevo panorama, es claro que el textil en la industria se ha vuelto autorreferencial. Por esta razón, esta ponencia se enfocará en los diversos modos en que el textil se evoca a sí mismo en las tendencias de moda y diseño del rubro argentino. Hoy en día, gracias a los avances tecnológicos en estampería y tejeduría, es posible imitar diversas texturas de otras técnicas; por ejemplo, dibujos que simulan ser bordados o estampados inspirados en el crochet. Es por eso que esta presentación hará foco en los diferentes recursos comunicacionales, materiales y simbólicos que se utiliza en el campo del diseño textil para hablar de sus propias características.

Helga Mariel Soto. Diseñadora Textil egresada de la Universidad de Buenos Aires. Se desempeña dentro de la FADU como docente en las materias de Historia del Diseño de Indumentaria y Textil 1 y 2 y como investigadora del Instituto de Arte Americano. Es especialista en Teoría del Diseño Comunicacional (FADU-UBA) y se encuentra escribiendo su tesis de maestría abordando el cruce entre técnicas textiles, redes sociales y género. Actualmente es becaria doctoral CONICET, cursando el Doctorado en diseño en FADU.

COMISIÓN: CREATIVIDAD, IMAGEN Y ARTE

26 de Febrero, 14:00 (Arg) - Sala 2 -

Bruno Borgna

borgnabruno@gmail.com

ARGENTINA

Título: Enciclopédica Digitalis

Institución: Universidad Nacional de las Artes, Área Transdepartamental de Artes Multimediales

Enciclopedia Digitalis es una propuesta de investigación colaborativa inspirada en el Atlas Mnemosyne de Aby Warburg y el Proyecto de las Arcadas de Walter Benjamin. Su objeto de investigación son las imágenes de la tecnología: las tendencias en diseño de produc-

tos tecnológicos, las interfaces de usuario, los géneros audiovisuales en los que la tecnología es representada, las visiones del ciberespacio y más. Esta investigación parte en base a la idea de que las imágenes que se generan para representar a la tecnología y más aún, la tecnología como imagen, contienen proyectos políticos y exploraciones de valores, miedos, esperanzas y conceptualizaciones de la tecnología misma. Las imágenes que son creadas son tanto proyecciones de lo que pensamos de la tecnología como el rol que tiene que cumplir en nuestras sociedades o los lugares a donde las hace avanzar, así como también su relación con la naturaleza y otras categorías del pensamiento filosófico. A través de la acumulación de imágenes, y en base a eso su comparación y contraste, se puede generar un conocimiento histórico de la forma que la tecnología se inserta en nuestras vidas y lo que pensamos de ella.

Bruno Borgna. Estudiante de la Licenciatura en Artes Multimediales (UNA, 2018), ensayista, productor e investigador. Receptor del premio FAUNA en Ensayo en 2019 y de la Mención de Honor en la misma categoría en 2022. En 2023 fue seleccionado junto con m7red para la Beca de Investigación de la Graham Foundation de Chicago, y en 2024 obtuvo la Beca de Estímulo a la Vocación Científica del CIN. Ha sido parte de muestras colectivas en Argentina, Chile, Guatemala y España. Su primer muestra individual fue en el Museo Xul Solar en 2022. Actualmente investiga la estética del internet y sus géneros visuales.

María Teresa Coronado

mariat.coronado@gmail.com

VENEZUELA

Título: Los discursos no verbales en los diseños escénicos de Efrén Rojas

Subtítulo: El signo y el símbolo teatral en el diseño escénico venezolano

Institución: Universidad Central de Venezuela

El mundo está compuesto de imágenes, muchas de ellas complejas y hermosas que precisan de una codificación especial para ser descifradas. El teatro como las demás artes no está exento de dicha codificación ya que cada autor tiene una manera particular y diferente de contar su interpretación de lo que el texto dramático le ha sugerido. El diseño escénico en el teatro tiene un rol fundamental al momento de la comprensión de lo que tanto el director como el dramaturgo de la pieza están queriendo decir. Muchas veces este enfoque viene dado

por el uso de imágenes que le permiten tanto al espectador como a quienes llevan a cabo la acción dramática entender los mismos códigos visuales que les permitan ubicarse en el mismo tiempo escénico y espacio. Esta doble interpretación semántica debe tener una cabeza que pueda guiar lo que se quiere decir y la forma en que el espectador va a recibir el mensaje que le está siendo enviado, es en este momento en la cual la figura del director de arte cobra vital importancia ya que es él quien se dará a la tarea de procesar y analizar cada una de las imágenes que estén tanto en el texto como las propuestas por el director de la obra. El fin de este estudio es, mediante el análisis de la puesta en escena del diseñador escénico venezolano Efrén Rojas (1962) señalar y esquematizar los códigos visuales escénico presentes en su extenso trabajo artístico con el fin de no solo resaltar su labor como creador sino también como una importante referencia dentro del hacer teatral venezolano.

Es mediante el análisis a la estética de este diseñador escénico venezolano que intentaremos hacer un acercamiento al estudio de los discursos no verbales en el teatro, un campo por demás poco estudiado debido a la complejidad que representa realizar un disertación en un arte como el teatro que siempre está en constante cambio y movimiento. Tanto teóricos del teatro como semiólogos no han podido desarrollar una teoría unificadora de este concepto y nosotros con la presente investigación tampoco lo pretendemos sin embargo nos valdremos que algunos postulados para realizar una aproximación más profunda al trabajo estético de Efrén Rojas.

Isabel Hidalgo Valencia y Consuelo Cano Gallardo

ihidalg@pucp.pe / consuelo.cano@pucp.edu.pe

PERÚ

Título: Educación en Diseño Gráfico, Packaging Sostenible y Funcional para Productos de Emprendedores Locales

Institución: PUCP - Pontificia Universidad Católica del Perú

Este artículo presenta una investigación basada en una experiencia educativa implementada en un curso de diseño gráfico, en la cual los estudiantes desarrollan empaques sostenibles con doble funcionalidad para productos de emprendedores locales. En respuesta a las tendencias de sostenibilidad y diferenciación de mercado, se aplica el modelo de Doble Diamante como marco metodológico para guiar el proceso de diseño. Este enfoque permite investigar, definir problemas y generar soluciones que protejan y presenten el produc-

to, integrando un uso práctico adicional que refuerza la conexión entre el usuario y la marca. Asimismo, se promueve el aprendizaje de investigación en diseño mediante el desarrollo de un concept paper que documenta el proceso creativo, contribuyendo a la generación de nuevo conocimiento en la disciplina. La interacción continua entre estudiantes y emprendedores, junto con la retroalimentación permanente, enriquece el aprendizaje y fomenta una visión integral del diseño como herramienta de innovación. Los resultados del enfoque forman diseñadores gráficos con competencias avanzadas en diseño tridimensional, y también incrementa la competitividad de los productos al añadir valor y responsabilidad ambiental fortaleciendo la identidad de marca y la conexión con el usuario al integrar sostenibilidad e innovación en el diseño de productos.

Fabián Kesler

fvkesler@gmail.com

ARGENTINA

Título: Hacia una multimedia escénica integrada y paramétrica

Subtítulo: Presentación de los avances de la serie DRK de software libre para la performance multimedial e interactiva

Institución: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Como programador en lenguaje Max MSP vengo desarrollando desde hace más de una década una serie de aplicaciones de sonido, imagen, video, dispositivos inalámbricos e iluminación para lo que es una integración tanto técnica así como estética de la multimedia utilizada en actividades escénicas como ser conciertos, danza, teatro, actividades mixtas y actividades académicas, muchas de las cuales se han presentado en los proyectos integradores de la UP.

Las aplicaciones buscan aspectos prácticos y de implementación basados en experiencias reales y apelando a un uso profundo y significativo con mínimos requerimientos y gastos por parte de los potenciales usuarios, para lo cual el hardware de soporte consiste en la resignificación de aparatos cotidianos como ser teléfonos celulares, tabletas, cámaras web, teclados, joysticks, mouse, tabletas de escritura, entre otros.

En este encuentro se expondrá el estado de situación de las últimas versiones, se explicará su funcionamiento, su aplicación en obras y sus posibles extensiones a futuro.

Fabián Kesler. Licenciado en composición electroacústica, programador Max MSP, diseñador sonoro, docente de materias relacionadas a música, arte y tecnología, tecladista, artista multimedia y diseñador de plantillas interactivas y sensores para la escena.

Ha programado y construido dispositivos escénicos interactivos para diversas obras y ha compuesto e interpretado música en conciertos, obras de danza, teatro, videoarte, conciertos multidisciplinarios, cortos e instalaciones.

Ha recibido becas de estudio, brindado conferencias y expuesto sus obras en eventos artísticos y científicos de diferentes países de América y Europa.

M. Mar Martínez-Oña

mariadelmar.martinez@udit.es

ESPAÑA

Título: Lola Castelló

Institución: Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT), Grupo de Diseño, Cultura visual y Género (Genius)

Lola Castelló es una diseñadora y empresaria española, su creación artística se desarrolla en el ámbito del diseño industrial y diseño de producto. Nace en el año 1947 en Aielo de Malferit, Castelló (Valencia, España) y actualmente se la considera como una pionera y figura clave en la escena del diseño valenciano y del diseño español, tras una carrera profesional de más de cinco décadas. Co-fundó la icónica empresa de muebles Punt Mobles, empresa que desarrolló un papel destacado en el resurgimiento del diseño moderno en España, concretamente Lola Castelló desarrolló sus productos en lo que se define como diseño mediterráneo. La principal característica en la obra de la diseñadora es la capacidad de fusionar la parte estética junto a la funcionalidad, creando objetos personales de gran modernidad estética.

M. Mar Martínez-Oña, actualmente es profesora e investigadora en la Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología - UDIT. En investigación, desde el curso 23/24 es IP del Grupo de Investigación UDIT de Diseño, Cultura Visual y Género (GENIUS). Posee un sexenio de investigación y las certificaciones ANECA en las figuras de Profesor Contratado Doctor, Profesor Universidad Privada, Profesor Ayudante Doctor. Destacar su amplia formación académica donde es Dra. en Estudios de las Mujeres y de Género por la Universidad de Granada y Licenciada en Historia del Arte por la Universidad de

Granada, posee diversos másteres oficiales, entre ellos el Máster en Comunicación y Arte por la Universidad Complutense de Madrid, Máster en Animación Digital por la Universidad de Salamanca, etc. A lo que se añaden las certificaciones oficiales de Adobe y de Microsoft. En investigación, destacan diferentes líneas de investigación, premios de investigación y publicaciones que profundizan en la representación de las mujeres a través de los arquetipos y su representación en la cultura visual actual, mujeres artistas, belleza femenina, etc. A todo ello, se debe añadir la amplia experiencia como formadora desde el año 2001, tanto en formación universitaria como en formación profesional para el empleo (donde está acreditada por la CAM, en diversos Certificados de Profesionalidad), en diseño gráfico, maquetación, diseño web, animación, videojuegos, etc. Desde el año 2001 realiza trabajos de maquetación, diseño gráfico y web, y animación como por ejemplo para el Boletín Oficial del Estado, Universidad Complutense, Mancomunidad del Suroeste, Editorial Nowtilus, etc.

Ilse Nataly Nina Valda

ilse.nina@ucb.edu.bo / natalyninavalda@gmail.com

BOLIVIA

Título: Juegadiseño: diseño de juegos de mesa y material didáctico lúdico como herramienta para la transformación social

Institución: Universidad Católica Boliviana "San Pablo"

El Proyecto tuvo como objetivo diseñar Juegos de Mesa y Material Didáctico Lúdico con temáticas específicas; Alfabetización Climática y el Manejo de Emociones en niñas, niños, adolescentes y jóvenes. Este proyecto se centra en analizar y accionar ante las necesidades y realidades de nuestro contexto, promoviendo soluciones desde el diseño que favorezcan el bienestar colectivo. El mismo se desarrolló con estudiantes del Departamento de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la Universidad Católica Boliviana "San Pablo" de la ciudad de La Paz/Bolivia, en co-creación con el público objetivo y expertos en diversas áreas. A través de metodologías como el Design Thinking, el Diseño Participativo y el Diseño Centrado en las personas, se ha logrado co-crear soluciones creativas e innovadoras acordes a las necesidades. Además de generar procesos conscientes y colaborativos centrado en el usuario. Su desarrollo permitió a los estudiantes una interacción real con el problema recopilando datos e información precisa. Posterior a ello, se analizaron los hallazgos identificando áreas de mejora y nuevas oportunidades de acción

para el diseño. El proceso de investigación y prototipado ha permitido crear piezas únicas que sean capaces de generar un cambio. La integración e importancia del diseño en materiales para educación, permite crear herramientas que estimulen un aprendizaje significativo, fomentando valores para la transformación social.

Mgtr. Ilse Nataly Nina Valda, Diseñadora Gráfica y Comunicadora Visual (Universidad Católica Boliviana "San Pablo", 2019). Magister en Comunicación, mención Visualidad y Diversidades / Comunicación Visual (Universidad Andina Simón Bolívar Ecuador, 2022). Actualmente se especializa en el área de Diseño Social con trascendencia en proyectos educativos, culturales y artísticos. Docente de la Universidad Católica Boliviana "San Pablo" del Departamento de Diseño, Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual. En su práctica como diseñadora y docente investigadora ha logrado generar herramientas visuales para sensibilizar, educar e inspirar a comunidades en procesos de participación activa.

Ernesto Pesci Gaytán y Gisela Orozco Luna

epesci@uaz.edu.mx / gi.rozco.luna@hotmail.com

MÉXICO

Título: El espíritu del color amarillo, una mirada al Giallo mexicano

Institución: Maestría en Investigaciones Humanísticas y Educativas (SNP-CONAHCYT), Universidad Autónoma de Zacatecas, UAZ

El Cine Giallo, "Cine Amarillo", como se traduce del italiano, surge a partir de los años 60's, suscitado por la literatura homónima. El trabajo tiene como objetivo realizar un estudio de cultura visual para llevar a cabo una aproximación a las influencias del Giallo en México, a través de la obra *La noche de los mil gatos* (Cardona, 1972), por medio del análisis del color que compagina elementos relacionados con las bases estilísticas de la propuesta europea Giallo. Así, se perfila una investigación con enfoque mediológico con la finalidad de profundizar en el pensamiento de la *techné* del autor, para lo cual se siguen los siguientes pasos: estudio de la visualidad, mediante la relación de los colores, a partir de una guía de observación como instrumento en la que se hace hincapié en el papel del color en la percepción de sensaciones; las recurrencias que trascienden en el imaginal, y los elementos similares de la obra con el género fílmico. Como resultados del estudio, se pretende arribar a una particular relacionalidad del color, conse-

cuencia de la selección de fotogramas, categorización de información y búsqueda de su interpretación para establecer relación entre ambos modelos.

Ernesto Pesci Gaytán, con formación en Diseño Gráfico (Universidad de la Vera-Cruz, 2011-2014), Miguel Ángel Espinoza Camacho, ha complementado su perfil con estudios especializados en artes visuales y medios audiovisuales. Participó en el Seminario de Artes Visuales del Museo de Arte Abstracto Manuel Felguérez y obtuvo un Diplomado en Producción de Diseño Gráfico. Su interés por el cine se refleja en cursos como Introducción al Montaje Cinematográfico, Cinefotografía y el taller Apreciación y Análisis del Lenguaje Cinematográfico (IMCINE-CAPP, 2024). Actualmente, cursa el cuarto semestre de la Maestría en Investigaciones Humanísticas y Educativas con orientación en Comunicación y Praxis (UAZ), integrando diseño, arte y narrativas audiovisuales en sus investigaciones.

Nixon Yamid Rodríguez Baquero

Camilo Andrés Comejo Perdomo

yamid.rodriquezb@gmail.com

kamicornejo@gmail.com

COLOMBIA

Título: La experiencia como signo de cultura

Subtítulo: Una mirada al concepto de inclusión desde la estética, el diseño digital y la democratización del conocimiento a partir de un caso de estudio

En un contexto digital cada vez más inclusivo, la estética ha evolucionado hacia una concepción que prioriza la diversidad y la accesibilidad. Este trabajo de investigación se centra en analizar cómo esta transformación está redefiniendo los paradigmas tradicionales de la estética, especialmente en el ámbito del diseño digital. A través del caso de estudio de «Text Appeal», un proyecto de enseñanza-aprendizaje sobre ortotipografía en redes sociales, buscamos identificar las necesidades de una audiencia diversa, incluyendo a personas con discapacidades. Nuestro objetivo es incluir las diez heurísticas de usabilidad según el método de Jakob Nielsen como criterio de evaluación de la percepción. A través de esto se analizarán las diferentes particularidades de nuestros usuarios y se definirá las categorías de discapacidades para presentar opciones que le permitan el acceso a los contenidos y por otro lado, a los creadores generar cuestionamientos acerca de la dificultad en la democratización de sus creaciones. Al contrastar este enfoque con los marcos políticos de

accesibilidad en Colombia, pretendemos implementar herramientas que permitan medir el grado de inclusión y aprehensión de nuestros contenidos con respecto al usuario y la estética del diseño.

Camilo Andrés Comejo Perdomo, estudiante de Human Centered Design (UCLA). Diseñador Gráfico (Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano). Especialista en Gerencia de Diseño (Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano). Investigador adscrito a la Red de Investigaciones de la Universidad de Palermo (Argentina). Coautor del libro Narrativas Pedagógicas y TIC. Coautor del libro Videoconferencias, streaming y aulas ubicuas en tiempos de pandemia. Coautor del artículo de investigación La ortotipografía del signo lingüístico: función sociocultural, estética y comunicativa en la Revista Latinoamericana en Comunicación, Educación e Historia. Miembro de la Red Latinoamericana COMEDHI (Comunicación, Educación e Historia). Catedrático Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Nixon Yamid Rodríguez Baquero, Diseñador Gráfico (Corporación Universitaria UNITEC). Miembro de la Red Latinoamericana COMEDHI (Comunicación, Educación e Historia). Coautor del libro Videoconferencias, streaming y aulas ubicuas en tiempos de pandemia. Coautor del artículo de investigación La ortotipografía del signo lingüístico: función sociocultural, estética y comunicativa en la Revista Latinoamericana en Comunicación, Educación e Historia. Ponente en congresos y foros sobre educación, diseño gráfico y comunicación.

Julia Sainz Cortés

julia.sainz@udit.es

ESPAÑA

Título: Luci Gutiérrez

Subtítulo: La complejidad de la sencillez

Institución: Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT), Grupo de Diseño, Cultura visual y Género (Genius)

Luci Gutiérrez nació en Barcelona en 1977. Tras estudiar ilustración en la Escuela Massana en la misma ciudad comenzó su carrera artística con trabajos para editoriales extranjeras. En 2007 residió en Nueva York. Desde entonces ha colaborado con importantes medios estadounidenses como The New York Times, The Washington Post, Time o The New Yorker. En España ha publicado varios libros de éxito en editoriales como Blackie Books o Mediavaca. También ha trabajado con

periódicos como El País y otras importantes entidades tanto públicas como privadas, haciendo llegar el estilo personal de sus ilustraciones a un público muy diverso. Su certera interpretación del mundo se plasma mediante la economía de los elementos y la precisión en los trazos. Los personajes transmiten ideas complejas con un elegante e inteligente sentido del humor que le valió el Premio Nacional de Ilustración en 2023, otorgado por el Ministerio de Cultura y Deporte.

COMISIÓN: COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN Y EPISTEMOLOGÍA

26 de Febrero, 16:30 (Arg) - Sala 1 -

María Trinidad Contreras González, Patricia Vilchis Esquivel y Joaquín Trinidad Iduarte Urbieto
mtcontrerasg@uaemex.mx
MÉXICO

Título: Representaciones simbólicas de la Imagen Interna

Subtítulo: Antifaces y máscaras del temperamento, carácter y personalidad

Institución: Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México

Dentro de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma del Estado de México, se imparte la Unidad de Aprendizaje de Identidad Profesional en el 9º semestre de la Licenciatura, la cual propone herramientas y procesos que permiten al alumnado ampliar su conocimiento personal y profesional para integrar las competencias adquiridas a lo largo de su formación como diseñadores gráficos, consolidando y estructurando su imagen profesional; es así que la asignatura consta de 3 unidades en donde la primera se enfoca en la imagen interna abarcando temas como temperamento, carácter y personalidad.

En dichas temáticas se les explicó a los alumnos los conceptos y bases teóricas para posteriormente identificar sus clasificaciones y representaciones. Particularmente para estos temas se decidió implementar con el alumnado una dinámica de generación de antifaces y máscaras en donde cada uno a partir de su propio proceso creativo y técnica libre lograran representar su imagen interna. Los resultados fueron totalmente diversos, enriquecedores, catárticos e ilustrativos.

María Trinidad Contreras González, Doctora en Diseño y docente en la Facultad de Arquitectura y Diseño (fad) de la UAEMéx. Además, es jefa del Departamento de

Gestión de Proyectos Culturales de la Dirección de Innovación Cultural de la Secretaría de Difusión Cultural, en la misma universidad. Forma parte del Comité de Género y del Cuerpo Académico "Tecnologías para el Diseño" de la FAD, UAEMéx. Es Candidata del Sistema Nacional de Investigadores (SNI) y actualmente realiza una estancia posdoctoral CONAHCYT sobre estudios de la imagen y perspectiva de género.

Patricia Vilchis Esquivel, Licenciada en Ciencias de la Comunicación (1998). Maestra en Ciencias de la Educación Familiar (2007). Doctora en Ciencias para la Familia (2021). Reconocida como PTC con Perfil Deseable (PRODEP, 2023). Diplomado en Educación para la Paz y Desarrollo Humano (2023); Diplomado en Tanatología (2021); Diplomado Aplicación de la Bioética en los Servicio de Salud (2021); Diplomado Superior en Competencias Informacionales para la Comunicación Científica (2018); Diplomado Formación de Psicoterapeuta con Enfoque Gestalt (2013); Diplomado en Psicoterapia Humanista. PTC en la UAEMéx. Docente en Tiffin University; Southern New Hampshire University; y la Universidad de La Rioja en México.

Joaquín Iduarte Urbieto, es doctor en Antropología Social por la Universidad Iberoamericana, graduado de la Maestría en Ciencias del Diseño de la Universidad Estatal de Arizona, con Especialidad en Diseño Estratégico por la UAEMéx, Diseñador Industrial UAEMéx. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores y PTC en el Centro de Investigación en Arquitectura y Diseño de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMéx, en donde ha sido Coordinador de Posgrado y de la Maestría en Diseño. Trabaja temas de administración y práctica del diseño industrial e investigación cualitativa aplicada al desarrollo de proyectos. Ha impartido cátedra en el ITESM, Universidad Ibero, Universidad Estatal de Arizona y Universidad de Granada.

Martina Cruz

martinacruz.design@gmail.com

ARGENTINA

Título: Aprender desde las pantallas

Subtítulo: Sobre el impacto (y el potencial) del diseño UX/UI en la educación

En este artículo, realizará un análisis acerca del impacto y las oportunidades que puede ofrecer el Diseño UX/UI en el ámbito educativo. Como casos de análisis, indagará en proyectos digitales como Duolingo y Mood-

le, explorando los problemas que abordan y cómo las soluciones que brindan tienen un enorme potencial para mejorar los procesos de aprendizaje en diferentes áreas. Además, esbozaré algunas ideas acerca de qué estrategias, desde UX/UI, podríamos implementar para fortalecer la educación.

Hacia el final, indagaré sobre la confluencia entre tecnología, diseño y educación, basándome en los principios que nuclea mi investigación y práctica profesional. Marcaré un punto de reflexión para pensar, en nuestro presente y futuro, sobre la gran capacidad del diseño para crear (o potenciar) herramientas que mejoren la calidad de vida, así como su contribución a la construcción de un mundo mejor.

Martina Cruz, Nació en Córdoba, Argentina. Actualmente cursa la Licenciatura en Sociología (UNC) y la Licenciatura en Diseño (UPC). Su formación combina los campos de la psicología, sociología, comunicación social, marketing, diseño y tecnología. Con especialización en diseño de experiencias de usuario, enfoca sus proyectos en educación, entretenimiento y videojuegos. A través de la investigación y la acción, promueve el diseño como una herramienta para crear un mundo mejor.

Liliana D'Angeli y Susana Parravicini

ldangeli@yahoo.com.ar

ARGENTINA

Título: Matemática y Arquitectura. Reformulaciones en los procedimientos didácticos

Institución: Universidad de Palermo / Facultad de Diseño y Comunicaciones / Carrera de Arquitectura

Abordamos el dictado de nuestros cursos de Matemática, con indagaciones previas, realizando implementaciones didácticas para que el trabajo intelectual de las y los estudiantes sea comparable a la actividad de investigación. Para lograrlo, buscamos generar en clase una micro-sociedad científica proponiendo situaciones en las cuales los conocimientos surjan como solución a los problemas planteados. La propuesta es arribar a los contenidos a través de exploraciones reflexivas, que partan de reconversión a lo geométrico para cada temática, pasando luego a lo analítico y en donde las fórmulas aparecen como resultado de la reflexión conjunta de los grupos. Esta complementariedad de marcos qué, además, con su aplicación a lo arquitectónico, busca una comprensión más estable y profunda. Se persigue articular situaciones de acción (descubrimientos de normas), situaciones de formulación (elaboración

de interrogantes, conjeturas), situaciones de validación (construcción de justificaciones) y de evocación (reconstrucción de lo explorado que opera el concepto). Es decir, entendemos que es el aspecto de búsqueda que, dando autonomía responsable, colabora al desarrollo de un sentido crítico en el proceso de conocimiento para discernir lo investigado.

Liliana D'Angeli, Arquitecta y Especialista en Lógica y Técnica de la Forma, FADU, UBA. Es docente e investigadora en temáticas relacionadas con procesos de comprensión del espacio, realizando investigaciones sobre la reformulación de procedimientos didácticos geométricos-matemáticos para su aplicación en el campo del Diseño. Es profesora de la Universidad de Palermo desde el año 2006 y, actualmente, es titular de la materia "Introducción al pensamiento matemático" en la carrera de Arquitectura. Además, es profesora de Morfología General, Arquitectónica y Urbana en la FADU, UBA. Codirige el Centro de Investigaciones del Habitar del Instituto de la Especialidad Humana de la FADU, UBA, del cual es vicedirectora. Ha publicado en libros, artículos y presentado ponencias en ámbitos nacionales e internacionales y dirigió proyectos de investigación, becarios y tesistas.

Susana Parravicini, Arquitecta UBA. Diplomatura en Bioarquitectura. UTN 2013 a la fecha, Universidad de Palermo. Matemáticas, carrera de Arquitectura. Asociada 1 1996 a la fecha, FADU, UBA, CBC, Dibujo y Proyectual, JTP. 2022 a la fecha, Proyecto C, Área de investigación. Coordinadora Pedagógica. Espacio dedicado a la investigación, innovación y puesta en práctica de nuevas pedagogías, alternativas a las tradicionales, desde la Educación Libre, la Educación Viva y otras. Colaboración en los encuentros EPEP. Participación en congresos de pedagogía universitaria. Investigaciones en desarrollo de la creatividad en la práctica docente, integrando la mirada con perspectivas en neurocognición. Asesoramientos curriculares. Desde 2022 reformulando la pertinencia en contenidos, vinculaciones, aplicación y dinámicas pedagógicas de la materia Matemáticas en la carrera de Arquitectura de la Universidad de Palermo. Aplicación de nuevas estrategias y herramientas para integrar el pensamiento matemático a las prácticas en obra y en procesos de diseño.

Adriana Dornas y Bruna Finelli

adrianadornasmoura@gmail.com

prof.caixeta@gmail.com

BRASIL

Título: Actividad de Extensión I

Institución: Fundación Educación y Cultura de Minas Gerais - FUMEC

El objetivo de la disciplina Actividad Extensionista I del curso de diseño de FUMEC es brindar los instrumentos conceptuales y metodológicos necesarios para ampliar líneas de acción multidisciplinarias, que permitan al estudiante desarrollar una mayor capacidad para interactuar y correlacionar contenidos con el mercado y la sociedad. Es necesario resaltar que esta fue la primera vez que se ofreció la temática en este curso, por lo que se decidió desarrollar la Exposición titulada: ¡Exposición Mixta!. En un principio optamos por presentar manifestaciones estéticas del diseño contemporáneo. El curso de Teoría del Color de la profesora Bruna Finelli estudia los principios y fundamentos del uso de los colores, sus propiedades y aplicaciones en diferentes contextos artísticos, técnicos y científicos. El objetivo es comprender cómo los colores influyen en la percepción humana, la comunicación visual y la creación estética en el diseño. En la asignatura de Historia del Arte y Diseño impartida por la profesora Adriana Dornas, los estudiantes fueron invitados a crear una miniatura de sillas a escala 1:7,5 de los diseñadores brasileños Fernando y Humberto Campana. Este ejercicio tuvo como objetivo aplicar conocimientos de escala, elementos de adaptación material, calidad de la solución final, la parte estructural de la silla y el estilo compositivo seleccionado por el alumno al elegir un material similar al de la silla real. El profesor Gilberto Almeida Júnior, responsable de las materias Estudio de la Forma y Composición 3D, Mobiliario y Diseño de Autor, también aportó trabajos desarrollados por los estudiantes de estas materias. La implicación de los estudiantes se desarrolló con la participación de una performance sobre el arte del graffiti, el desarrollo de la identidad visual y toda la producción y ejecución de la Exposición que tuvo lugar el 29 de noviembre de 2024.

Adriana Dornas, se licenció en diseño de producto (UEMG). Doctorado y Máster en Diseño (Universidad do Estado de Minas Gerais - UEMG). Investigadora y curadora de diseño contemporáneo en el MUC – Museu da Cadeira Brasileira, donde también es vicepresidenta. Profesor universitario del curso de diseño de la Fundação Mineira de Educação e Cultura – FUMEC. Forma parte del equipo de curadores de diseño del Iadé (Instituto de Artes y Diseño) de São Paulo. Miembro activo de la Red de Investigadores en Diseño (INFORED) ciclo 2022-2025. Actualmente propone como foco de investigación una reflexión sobre el diseño contempo-

ráneo brasileño e internacional, el diseño coleccionable y el diseño-arte, con énfasis en la curaduría y la teoría crítica del diseño.

Aura María Florian Morales, Valentina Bedoya Bustamante y Michelle Dayana Bermúdez Soto

aura.florianmo@amigo.edu.co

valentina.bedoyabu@amigo.edu.co

michelle.bermudezso@amigo.edu.co

COLOMBIA

Título: Apropiación del componente conceptual e investigativo de la Publicidad Social en la Universidad Católica Luis Amigó: caso estudiantes del programa de Publicidad – sede Medellín

Institución: Universidad Católica Luis Amigó, Programa de Publicidad

Este proyecto de investigación tiene como objetivo principal explorar la apropiación teórica de la Publicidad Social desde los Componentes Conceptual e Investigativo en estudiantes del programa de Publicidad de la Universidad Católica Luis Amigó durante el año 2024.

Para lograr esto, se utiliza una metodología cualitativa enfocada en el estudio de caso que incluye grupo focal, entrevista semiestructura y encuestas cerradas. Se dialoga con los conceptos y autores que han apropiado y ejecutado la Publicidad Social y el proceso liderado desde un análisis de contenido, para así dejar caminos abiertos a futuros estudios en la relación que siempre tendrá con lo social y humanístico en la gran diversidad de lenguajes que permitan interpretar caminos más acertados para proyectos que involucren la Publicidad Social.

Aura María Florian Morales, Magíster en Educación con énfasis en Ambientes de Aprendizaje mediados por TIC, Universidad Pontificia Bolivariana. Licenciada en Humanidades y Lengua Castellana, Universidad de San Buenaventura. Diseñadora Gráfica Publicitaria. Docente de la Universidad Católica Luis Amigó, Facultad de Comunicación, Publicidad y Diseño Gráfico. Medellín – Colombia. Docente desde hace 15 años con destrezas en organización y planeación, al igual que una sólida formación humanística, ética y estética. Soy una fiel creyente en los procesos investigativos como actividad generadora del conocimiento, así como el desarrollo de propuestas pedagógicas que permitan el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Valentina Bedoya Bustamante, Técnica en Comunicaciones y Medios Periodísticos del Instituto Metropolitano de Educación (2018) y estudiante de Pregrado en

Publicidad de la Universidad Católica Luis Amigó (actualmente). Diplomado en Edición de Contenidos Multiplataforma (2018) y Diplomado en Diseño de Estrategias de Marketing Digital (actualmente). Habilidades en la redacción creativa, creación de pautas, análisis de métricas y producción audiovisual. Cinco años de experiencia laboral en el medio publicitario, entre trabajos a tiempo completo y trabajos freelance. Actualmente realizo mis prácticas en el Laboratorio de Mercadeo de la Universidad EAFIT, apoyando funciones relacionadas con publicidad, comunicación, diseño y administración. ¡Escribir es lo que más me gusta hacer! Creo que las buenas historias necesitan creatividad, complicidad y más de una taza de café.

Michelle Dayana Bermúdez Soto, estudiante de Publicidad en la Universidad Católica Luis Amigó. Cuento con tres años de experiencia en la planificación estratégica de campañas, branding, y creación de identidad corporativa, tanto en roles académicos como laborales. Actualmente, realizo mis prácticas profesionales en el área de Imagen y Reputación de Empresas Públicas de Medellín (EPM), apoyando en diseño y planificación estratégica de campañas publicitarias. Además, me destaco como publicista freelance en la creación y edición de videos, colaborando con diversas marcas para lograr resultados memorables e innovadores. Soy apasionada por la transformación digital, el análisis de datos y la aplicación de tecnologías emergentes, con un enfoque detallado y comprometido en cada proyecto.

Ramón Galvis Centurión
ramoneduardogc@ufps.edu.co
 COLOMBIA

Título: Prototipos Morfológicos: Exploraciones en Diseño Generativo

Subtítulo: Procesos, Herramientas y Resultados de un Enfoque Académico en el Diseño Paramétrico

Institución: Universidad Francisco de Paula Santander, Grupo de Investigación GRAMA

El presente trabajo expone los resultados obtenidos durante los últimos dos años en el Taller de Diseño Generativo, asignatura que forma parte del programa de Arquitectura de la UFPS. Este curso propone un enfoque pedagógico basado en la exploración y materialización de prototipos morfológicos sustentados en la lógica del Diseño Generativo.

A partir de herramientas digitales como Grasshopper y Rhinoceros 3D, los estudiantes desarrollan procesos

iterativos que integran parámetros geométricos, algoritmos y condicionantes proyectuales. Los prototipos resultantes no solo evidencian resultados formales innovadores, sino también una documentación exhaustiva del proceso, comunicada mediante diagramas, esquemas y visualizaciones digitales.

El análisis se centra en el impacto del ejercicio en la comprensión de los principios generativos, así como en la implementación de tecnologías digitales en el diseño. Se presenta una selección de los trabajos más destacados, acompañados de reflexiones sobre la pertinencia de este enfoque en la formación arquitectónica y su potencial interdisciplinario.

La exposición invita a la discusión sobre cómo la lógica generativa fomenta nuevas formas de proyectar y enseñar, alineándose con las demandas contemporáneas del diseño digital y la fabricación avanzada.

Ariel Matías Ibarra y Virginia Aloe
aidisarg@gmail.com
 ARGENTINA

Título: Prescripción, comparación y tradición en la educación de las disciplinas proyectuales. Un abordaje curricular de los planes de estudio de la Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño de la Universidad Nacional de Rosario

Institución: Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño. Universidad Nacional de Rosario

Se sostiene que uno de los modos de lograr la profesionalización de la docencia en el ámbito universitario es a través del proceso de formación permanente. En ese sentido, este trabajo se propone destacar algunos aspectos pedagógicos y curriculares que se desarrollaron en el marco del Seminario Taller de "Planificación de Espacios Curriculares Optativos 2024" en la Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño de la Universidad Nacional de Rosario. En especial, se realiza un abordaje desde diferentes dimensiones de los tres planes de estudio de las carreras de grado que se dictan en la actualidad (Arquitectura, Diseño Industrial y Diseño Gráfico) con el objetivo de detectar similitudes y diferencias en su configuración. A su vez, se propone realizar una lectura desde las teorías curriculares en Educación Superior para contextualizarlos en torno a los debates actuales focalizando en el proceso de flexibilidad curricular.

Ariel Matías Ibarra, es Técnico superior en Diseño Gráfico, por el ISCEPEC. Arquitecto y Profesor en Arquitec-

tura egresado de la “Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño” de la Universidad Nacional de Rosario (UNR). Miembro desde 2023 de la Red de Investigadores en Diseño (UP). Actualmente se encuentra cursando una Maestría en Docencia Universitaria y se desempeña como docente Profesor Adjunto en Curriculum y didáctica, perteneciente al Profesorado de Arquitectura y Jefe de Trabajos Prácticos en Tipografía de la Licenciatura en Diseño gráfico, todas carreras de la UNR.

Marcelo Eliezer Roberts

arq.robertseliezer@gmail.com

ARGENTINA

Título: La ralentización de la trayectoria teórica de los estudiantes universitarios, en las facultades y escuelas de arquitectura en argentina, (2010-2020)

Institución: Universidad Nacional de La Plata - Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación /Secretaría de Posgrado. Maestría en Educación - modalidad a distancia

La presente investigación se desarrolla dentro del marco de la Maestría en Educación, con modalidad a distancia de la Universidad Nacional de La Plata. Y es en el marco de este posgrado que se propone analizar de qué manera los modelos educativos implementados en las carreras de arquitectura en argentina, en los periodos 2010 a 2020, pueden influenciar en el proceso formativo de los estudiantes y en cierto modo contribuyen a la ralentización del trayecto teórico de cada alumno. La relevancia de este trabajo, radica en su potencial para identificar posibles prácticas (pedagógicas, didácticas o curriculares) que pueden estar generando una dificultad en la formación, haciendo el proceso académico menos eficiente y accesible, sacrificando indirectamente la calidad profesional que la disciplina requiere. De este modo, se trata de comprender de qué manera el análisis de los modelos educativos implementados en las carreras de arquitectura en Argentina, pueden convertirse en un vehículo más para abordar algunos de los problemas estructurales en la educación superior como ser la falta de eficiencia en los tiempos propuestos para los trayectos formativos. De otro modo, ofrecer también algunas propuestas para mejorar la experiencia formativa de los estudiantes de la disciplina arquitectónica; favoreciendo su egreso en tiempos razonables y preparándolos para responder a las demandas de la profesión.

Anna María Tripaldi Proaño, Toa Tripaldi Proaño, Diego Jadán Heredia, Piercosimo Tripaldi Cappelletti, Paúl Carrión Martínez y Santiago Vanegas Peña

atripaldi@uazuay.edu.ec

ECUADOR

Título: Propaganda gráfica: Caracterización visual de la propaganda del siglo XX y XXI

Institución: Grupo de investigación en historia, teoría y epistemología del diseño.

Universidad del Azuay, Cuenca - Ecuador

En el marco de la comunicación y el marketing político, los estados nación, a partir del siglo XX se valieron del uso de imágenes gráficas que buscaban la movilización de las masas, cambios de pensamiento o la difusión de ideologías. No es menor, en la historia del siglo XX y XXI, el efecto de la comunicación visual en los sucesos que determinaron los tiempos, a pesar de ello, son escasos estudios que abordan la problemática y reflexión acerca de la propaganda visual. El presente proyecto de investigación propone un recorrido teórico analítico por la propaganda visual del siglo XX y XXI con la finalidad de identificar las estrategias y recursos visuales que caracterizan este tipo de comunicación, posibles agrupamientos y elementos que perduran aún hasta la actualidad. Para alcanzar los objetivos planteados se proponen tres fases de trabajo: una primera fase de análisis teórico e historiográfico sobre la propaganda y los sucesos del siglo XX y XXI, una segunda fase en la que se realizará el análisis morfosemántico de los contenidos visuales de un corpus extenso de carteles propagandísticos, y, una fase final de teorización y caracterización de los estilos de propaganda.

Anna María Tripaldi Proaño, Licenciada en Comunicación Social, Magister en Estudios de la Cultura con mención en Diseño y Arte. PhD en Diseño. Profesora e investigadora titular de la Universidad del Azuay. Ha publicado varios artículos, capítulos de libros y libros, entre otros: Diseñar Hoy (2016), Diseño y Arquitectura: Una mirada a las disciplinas desde la academia (2017), Una breve historia sobre la interdisciplinariedad del diseño occidental (2024), Diseño orientado a las prácticas sociales (2024), Experiencias de Gestión Cultural Universitaria (2024). Actualmente dicta cátedras de Teoría y Epistemología del Diseño, Historia del Diseño, Estética, Comunicación Visual. Miembro del Grupo de investigación en Historia, Teoría y Epistemología del Diseño. Desde el 2015 es Directora de Cultura de la Universidad del Azuay.

COMISIÓN: MEDIOS, LENGUAJES Y DISCURSOS
26 de Febrero, 16:30 (Arg) - Sala 2 -

Guadalupe Ciocoletto

ciocoletto.g@gmail.com

ARGENTINA

Título: Arcos Culturales

Subtítulo: Co-Creación y Diversidad en la Milano Design Week. Milán, Italia

Esta propuesta analiza el papel del diseño participativo en la transformación de espacios urbanos en contextos de alta diversidad cultural, centrándose en la Zona Sarpi, el Chinatown de Milán, durante la Milano Design Week 2024. A través de un enfoque transversal, se estudian iniciativas donde la comunidad local y la comunidad china participaron activamente en proyectos creativos como la instalación del arco simbólico temporal, resultado de la colaboración entre niños de escuelas locales y el Centro Cultural Chino. Este proyecto destaca cómo la co-creación puede fomentar un diálogo intercultural, enriqueciendo tanto los espacios públicos como las relaciones sociales en un entorno históricamente multicultural. La reflexión también aborda los retos de integrar voces diversas en eventos de alto impacto como la Milano Design Week, donde las estrategias de branding y estetización urbana pueden desdibujar las narrativas comunitarias. Sin embargo, la Zona Sarpi ejemplifica cómo el diseño participativo puede visibilizar identidades culturales diversas, revalorar las memorias locales y fortalecer la cohesión social. Esta propuesta busca aportar un análisis profundo de metodologías y resultados para inspirar prácticas replicables en otros contextos urbanos globales, fomentando la creación de espacios inclusivos y representativos.

Guadalupe Ciocoletto, Arquitecta (UBA, 2008), Laurea Magistrale in Architettura (Politecnico di Milano, 2013), Doctora en Urbanismo (UBA, 2021). Su especialización incluye estudios de comunicación intercultural y diversidad urbana, con un enfoque en la transformación de las ciudades. Ha sido docente en el Doctorado de Urbanismo en la FAU-UBA y en la carrera de Arquitectura en UBA y Universidad de La Matanza. También ha sido asistente en el curso de Inclusive Design en Politecnico di Milano. Cofundadora de OUSIA arquitectos (2009) En la actualidad Arquitecto en DONTSTOP ARCHITETTURA – PCMR INTERNATIONAL, donde se desarrollan proyectos de arquitectura contemporánea.

Taña E. Escobar Guanoluiza, Marina Z. Castro Solórzano y Galo A. Tibán Perdomo

taniaeescobar@uta.edu.ec

ECUADOR

Título: Aproximaciones al estudio de los sistemas vestimentarios del chulla quiteño: el discurso moral entorno a sus vestiduras

Institución: Universidad Técnica de Ambato

El estudio de tipos ecuatorianos han sido objeto de análisis sociológico, historiográfico y literario, debido a su arraigo en la identidad regional. El presente artículo centra su estudio en las vestiduras del chulla quiteño, arquetipo popular de la capital ecuatoriana. La metodología se centra en un estudio de archivo y análisis de la imagen que encapsulan los sistemas vestimentarios de este personaje emblemático de la capital ecuatoriana. El traje de este personaje, en el que sobresale su chulla leva, muestra una gama de atributos, que van desde la elegancia y sofisticación hasta la vanidad y la superficialidad. Desde las visualidades, los sistemas vestimentarios dan cuenta de los discursos morales generados entorno al chulla quiteño. Aunque estos estereotipos reflejan aspectos esenciales de la identidad cultural, también pueden contribuir a la perpetuación de prejuicios y desigualdades en la sociedad quiteña y ecuatoriana.

Mariel García Hernández y Adris Díaz Fernández

mariel.garciah@udem.edu / adris.diaz@udem.edu

MÉXICO

Título: El Diseño de Información en la Configuración de una Herramienta de Detección de la Violencia en la Pareja: Perspectiva de Género e Inclusión Social

Institución: Universidad de Monterrey

Este artículo presenta el desarrollo y validación de una Herramienta de Detección de la Violencia en la Pareja (HDVP) diseñada desde una perspectiva de género e inclusión social.

La herramienta busca facilitar la identificación de dinámicas de violencia en relaciones de pareja, abordando las necesidades específicas de personas con discapacidad y miembros de la comunidad LGBTQI+. A través de un enfoque mixto que combina análisis cualitativo y cuantitativo de herramientas existentes, junto con el desarrollo y prueba de la HDVP en un entorno educativo, se exploran dos preguntas clave: ¿cómo puede el diseño de información influir en la eficacia de las herramientas de detección de violencia?, y ¿cuáles son los factores

esenciales para garantizar que estas herramientas sean inclusivas y accesibles?

Los resultados preliminares indican que un diseño de información claro, inclusivo y adaptado a diversas poblaciones puede mejorar significativamente la comprensión y aplicación de las herramientas de detección. Se concluye que la integración de principios de accesibilidad y equidad de género es fundamental para desarrollar herramientas eficaces en la detección de la violencia en la pareja.

Mariel García Hernández. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, doctora en Diseño y Visualización de la Información por la UAM Azcapotzalco. Especialista en Producción Editorial y Maestra en Diseño de Información por la Universidad de las Américas Puebla, con formación adicional en UX Research and Design por la Universidad de Michigan. Profesora de tiempo completo en la Universidad de Monterrey y profesora invitada en la Maestría en Diseño de Información en la Universidad de Guadalajara. Su investigación abarca el diseño de información y la visualización de información. Ha publicado artículos científicos y desarrollado proyectos con impacto social.

Raquel Analía López, L.N. Gianella Montenegro, Madiam Magalí Mazzeletti, Ángelo Gonzalo Muckenhein, Christian Piatti, Adriana Bernardy y Mauricio Franco

raquel.lopez@fayd.unam.edu.ar

ARGENTINA

Título: Sistematización de los diseños de packaging

Subtítulo: Ordenamiento de las experiencias de la comunidad mbyá guaraní Jasy Porã

Institución: Facultad de Arte y Diseño, Universidad Nacional de Misiones (UNaM)

El presente trabajo tiene como objetivo la sistematización de los diseños de packaging, a partir del ordenamiento de las experiencias y resultados obtenidos en proyectos anteriores con la comunidad Mbyá Guaraní Jasy Porã. Estos proyectos han abordado la intervención del diseño en las manifestaciones artísticas de los Mbyá, particularmente en la creación de empaques para sus productos artesanales. A lo largo de este proceso, hemos logrado identificar y comprender las características y necesidades específicas de las artesanías Mbyá, lo que ha permitido una visión más clara de sus métodos de producción. El propósito de este trabajo es generar una guía práctica que sistematice los modelos de dise-

ño de empaques creados por la comunidad, con el fin de fortalecer la comercialización de sus productos. Esta guía servirá como herramienta para otras comunidades interesadas en crear empaques para sus propias producciones artesanales, ofreciendo lineamientos sobre formatos, materiales y técnicas empleadas. De esta manera, se busca fomentar el intercambio de conocimientos y la adopción de métodos replicables para la difusión y promoción de sus productos.

Jhon Esteban Morales Quintero, Fernanda Garro López y Carolina Velásquez Álvarez

john.moralesqu@amigo.edu.co

fernanda.garrolo@amigo.edu.co

carolina.velasquezal@amigo.edu.co

COLOMBIA

Título: El Poder del Storytelling en la Publicidad de Perfumes: Estrategias Persuasivas en la Decisión de Compra

Institución: Universidad Católica Luis Amigó, Programa de Publicidad

Esta investigación aborda cómo el storytelling con enfoque publicitario influye en la atención del consumidor y su motivación de compra de perfumes promocionados en revistas comerciales enfocadas en la venta directa y por catálogo en Colombia. El estudio se centra en la marca Natura, reconocida por su diversa oferta de fragancias y perfumes, analizando los factores claves que influyen en la decisión de compra de los consumidores. Puntualmente, se exploran los elementos visuales que son utilizados como estrategias publicitarias para la persuasión, teniendo en cuenta la selección de modelos, la construcción del contexto visual y simbólico en los anuncios y la diagramación de los elementos en las páginas del catálogo. A partir de esto, la investigación se centra en desentrañar cómo estos elementos logran formar una imagen que refuerza el atractivo emocional del perfume y cómo la narrativa impacta en las decisiones de compra del consumidor final. Un hallazgo parcial que se tiene está relacionado en la elección de modelos con diversidad en rasgos, reflejando así la estrategia inclusiva de la marca, que apela a una base de consumidores diversa, mejorando la percepción de accesibilidad y atractivo del producto.

Jhon Esteban Morales Quintero. Magíster en Educación de la Universidad Católica de Oriente. Especialista en pedagogía y didáctica de la Universidad Católica de Oriente. Ingeniero de sonido de la Universidad San

Buenaventura Medellín. Tecnólogo en producción multimedia del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). Técnico en electrónica digital con énfasis en telecomunicaciones de la Universidad Autónoma del Caribe. Docente investigador del programa de Publicidad de la Universidad Católica Luis Amigó. Coordinador del Semillero de Investigación Publicitaria Émico. Con más de 11 años de experiencia docente y sus áreas de interés abarcan la creación de material audiovisual e interactivo para publicidad, el audio publicitario y los podcasts.

Fernanda Garro López. Estudiante del programa de Publicidad de la Universidad Católica Luis Amigó. Integrante del Semillero de Investigación Publicitaria Émico. Ha participado en diversos proyectos académicos y profesionales, como la creación de la identidad de marca dentro de una iniciativa de apoyo a emprendimientos emergentes y la producción de una parrilla de contenidos basada en Storytelling. Ha sido reconocida con el premio a la "Creación Visual" en la Universidad Católica Luis Amigó y ganadora del reto de diseño de campaña estratégica.

Carolina Velásquez Álvarez. Estudiante del programa de Publicidad de la Universidad Católica Luis Amigó. Integrante del Semillero de Investigación Publicitaria Émico. Ha participado en diversos proyectos académicos y profesionales como la creación de la identidad de marca para un cliente real en el municipio de San Pedro de los Milagros, Antioquia. Ha sido reconocida con el premio al "Mejor Storytelling en Radio" en la Universidad Católica Luis Amigó y ganadora del reto de diseño de campaña estratégica para EPM con su servicio "EPM a tu Puerta".

María Teresa Olalde Ramos

mtor@azc.uam.mx

MÉXICO

Título: La composición visual en el aprendizaje virtual

Institución: Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco

Es una investigación que acorde a la problemática nacional de la educación, que se trabaja desde un enfoque conceptual del estudio teórico sobre la composición visual y de las nuevas tendencias de la Semiótica, busca enriquecer el concepto de la Sintaxis del Lenguaje Visual y su repercusión en la interpretación y comprensión de significados para el aprendizaje virtual. Asimismo, a través de un proceso metodológico de análisis y experi-

mentación, estudiar su influencia en los procesos cognitivos aplicados en aprendizajes virtuales.

Con la finalidad desarrollar un modelo de recurso didáctico para el aprendizaje virtual, utilizando como estrategia didáctica la composición visual, de acuerdo a los procesos cognitivos del aprendizaje, las características de un recurso didáctico y las estrategias didácticas del diseño instruccional. Tomando en cuenta las necesidades actuales y futuras de contar con este tipo de modelos replicables.

María Teresa Olalde Ramos. Diseñadora de la Comunicación Gráfica con maestría en Educación y doctorado en Visualización de la Información. Tiene reconocimiento académico de perfil PRODEP, desde 2010 a la fecha, y pertenece al SNI nivel -1. Es profesora investigadora de la Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco y miembro del Área de Investigación de Semiótica del Diseño, su trabajo se ha enfocado en el estudio de la alfabetidad y el lenguaje visual, la composición visual en el aprendizaje virtual y el análisis semiótico de la comunicación visual en los espacios urbanos, ha publicado libros, capítulos de libros y artículos en memorias y revistas especializadas de investigación.

José Antonio Pantoja

doc.joseantonio.pantoja.sa@unifranz.edu.bo

BOLIVIA

Título: Vinculación de 2 campañas publicitarias

Subtítulo: Mediante el diseño que adhiera herramientas y materiales similares tratar de usar una campaña exitosa con una nueva campaña de similar temática pero menor envergadura

Institución: SKYWORTH

En esta conferencia se analizará cómo aprovechar gráficamente una campaña publicitaria que ya ha concluido, reutilizando sus elementos visuales y herramientas de diseño para una nueva campaña de menor envergadura. Se explorará cómo extraer valor de una campaña finalizada, adaptando sus recursos gráficos para crear continuidad y resonancia en el público sin que la nueva campaña pierda su identidad propia. A través de ejemplos prácticos, se demostrará cómo se puede maximizar el impacto visual y emocional de una campaña anterior para potenciar una nueva, optimizando recursos y generando sinergias que aumentan.

Pablo Rubén Tenagliapablo.tenaglia@unc.edu.ar

ARGENTINA

Título: El diario y su transformación en la historia social contemporánea y reciente**Subtítulo:** Aportes desde las TIC y el diseño para el trabajo áulico**Institución:** Universidad Nacional de Córdoba - Red Latinoamericana COMEDHI

En el siglo XIX la prensa tradicional era el principal medio de comunicación de ciertos grupos sociales. El aumento gradual de las tiradas y el sustancioso ingreso de publicidad hicieron que los diarios fueran un negocio rentable. El siglo XX estuvo coronado por sus avances tecnológicos que posibilitaron nuevos aparatos como la radio y la televisión. Sin embargo, esto no puso en riesgo la existencia de la prensa gráfica. Luego, en los años noventa, llegó el Internet, pero no estuvo al alcance de la sociedad en general, sino más bien, reducida al ámbito académico y científico.

No obstante, esto significó el principio de una revolución tecnológica en el cual, la prensa tal como se la conocía tuvo su conversión al diario digital. El proyecto surge en el marco de inquietudes de docentes que vienen investigando sobre la temática de la prensa y del diario como actor político en la sociedad, y más específicamente de su inserción en el ámbito educativo siendo considerado una herramienta de comunicación pedagógica y/o recurso educativo de gran valor simbólico en las aulas. En esta investigación, se propone explorar, describir e indagar sobre las continuidades, cambios y mutaciones de los diarios en su traspaso del formato papel a digital. De aspectos ligados a las connotaciones en sus formas de producción, edición, circulación y modos de lectura. Como también, de usos, aplicaciones y las posibles potencialidades que presenta el periódico —en ambos formatos— tanto para la enseñanza como para el aprendizaje en el área de las ciencias sociales y específicamente en el espacio curricular historia.

Pablo Rubén Tenaglia. Investigador categoría III en el Programa Nacional de Incentivos de Argentina. Director Adjunto de la Red Latinoamericana en Comunicación, Educación e Historia -COMEDHI- (2019-2024). Docente adjunto y regular por concurso en la FCC-UNC. Director de Proyectos de Investigación y Extensión subsidiados por SECyT-UNC y SEU-UNC Becario de finalización de doctorado CONICET (2014-2015). Becario con estancia en Roma Italia en el marco de un convenio de coopera-

ción internacional con subsidio de CNR Italia y CONICET de Argentina. (2012) Evaluador de artículos en revistas científicas indexadas de Latinoamérica y Estados Unidos. Ha participado como jurado en concursos académicos internacionales organizados por varias universidades en Colombia.

Carlos Alfonso Vargas Cuesta, Juan Pablo González Morales, Jorge Arturo González Castro, Rodrigo Lombana Riaño, Daniel Martínez Molkes y Fredy Alexander Niño Morales

carlos-vargas1@unipiloto.edu.co

COLOMBIA

Título: Modelo de Montaje Transmedia Prisma**Institución:** Universidad Piloto de Colombia, Facultad de Arquitectura y Artes

Modelo de Montaje Transmedia y Conectividad

La propuesta de creación procesual - Modelo de Montaje Transmedia- desarrolla su propuesta por medio de analogías que involucran la cotidianidad de la vida desde sus ritualidades, los encuentros y desencuentros con el ámbito social, y las proyecciones expresivas que interpelan la cultura de los contextos a intervenir, es por esto que la propuesta es pertinente es posibilitadora de vínculos y conexiones críticas, que emergen de la sensibilidad humana aprovechando herramientas que ofrece la era de la información y la comunicación. Esta propuesta estratégica de comunicación transmedia busca empoderar al usuario mediante la integración reflexiva y activa, que trasciende lo mediático para generar un impacto significativo y mediador de quien se vea involucrado en la propuesta, donde las prácticas cotidianas y la conciencia colectiva son fundamentales para su puesta en escena.

La Conectividad en su esencia no solo representa la interrelación de sistemas biológicos o para este caso, teniendo en cuenta el concepto transmedial, también los tecnológicos, sino que se proyecta a la autorreferencia evolutiva de los diferentes ecosistemas que constituyen nuestro escenario vital, las redes sociales y las culturas del hombre. Este es un concepto que propicia a su vez la convergencia y divergencia de saberes, valores, diálogos y prácticas, permitiendo una coexistencia armónica y tolerante entre el entorno natural, el ámbito tecnológico y las dinámicas socioculturales. Siendo la vida en su diversidad, las manifestaciones de la sociedad en su complejidad y la cultura en su riqueza simbólica los componentes que articulan la conectividad, es por ello que se considera la analogía del espacio teatral como

emulación de los diversos escenarios de interacción constante de la persona, lugares indeterminados donde el diálogo, entre lo personal y lo colectivo, o lo local y lo global son imprescindibles para evidenciar el potencial de la comunicación desde la expresión humana para construir estados de conectividad.

El modelo conceptualmente despliega en tres niveles reflexivos y de acción, que en su esencia constituyen una apuesta por la conectividad, cada uno de estos componentes o capas estimulan al usuario a ser partícipe de iniciativas de enunciación, que, aunque inciertas, buscan en un sentido ontológico, lograr su propósito al impactar a un espectador, siguiendo la analogía anteriormente expuesta, la puesta en escena pierde su significación si no hay quien presencie la función, cada uno de estos niveles aproximan al usuario a asumir un rol, un personaje.

Expansiones Rituales: En este primer nivel, la comunicación transmedia explora la cotidianidad del espacio en el que se encuentra el usuario, reconociendo las cotidianidades en las que él hace parte, sus narrativas son descriptivas y su potencial de expresión tiende a la imitación, los que ofrece equilibrio con otras voces. Las expansiones rituales permiten la inmersión en historias que rescatan y celebran la tradición y el pasado, facilitando una conexión con las raíces del espacio, posibilitando principios de revaloración del territorio.

Rupturas Rizomáticas: Este nivel está orientado hacia las rupturas críticas de patrones establecidos que limitan la comprensión y la generación de otras valoraciones. Aquí se desafían las narrativas totalitarias y hegemónicas, desde una visión crítica y pluralista que promueve estados más creativos. Las rupturas rizomáticas impulsan el pensamiento divergente, donde se dejan entrever otras formas de interacción y comprensión de los fenómenos y a su vez del papel que cumple el usuario en la escena.

COMISIÓN: NEGOCIOS, EMPRENDIMIENTOS Y PROFESIONES

26 de Febrero, 19:00 (Arg) - Sala 1 -

Aníbal Alexis Arias Landaverde

Rodolfo Alirio Cornejo Fajardo

anibal.arias@udb.edu.sv

EL SALVADOR

Título: Impacto de la implementación de metodologías de diseño para la innovación en la dinamización del emprendimiento social en El Salvador. (Proyecto de investigación a desarrollarse en 2025)

Subtítulo: Metodologías de diseño para la innovación como motor de cambio en el emprendimiento social: un enfoque centrado en la sostenibilidad y la inclusión

Institución: Escuela de Diseño Gráfico e Industrial de la Universidad Don Bosco, El Salvador

El emprendimiento social, a nivel mundial, ha logrado permear a diversas tipologías de organizaciones, las cuales han volcado sus esfuerzos en apoyar y dinamizar acciones en beneficio de los estratos sociales que lo demandan. El panorama de El Salvador expone que no se ha logrado un amplio alcance e impacto, en comparación con otros países de la región, incluso dentro del ecosistema de emprendimiento tradicional (López et al., 2016). Se desconoce si esto responde a la implementación, por parte de los emprendedores salvadoreños, de metodologías tradicionales para la resolución de problemas que no han logrado dar respuestas efectivas, creativas e innovadoras, lo cual imposibilita que estos incidan positivamente en la búsqueda de soluciones a problemáticas.

Partiendo de lo antes expuesto es clave responder: ¿Cómo las metodologías de diseño para la innovación logran un impacto en la dinamización de emprendimientos sociales salvadoreños?, en este sentido será imperante comprender el impacto que tiene la implementación de metodologías de diseño para la innovación como método dinamizador en el desarrollo de emprendimientos sociales del Área Metropolitana de San Salvador, a partir de consideraciones teóricas existentes y recopilación de datos testimoniales. A partir del conocimiento recopilado, los emprendedores podrán redefinir sus propuestas de valor de productos y servicios orientada a futuros negocios de orden social.

Aníbal Alexis Arias Landaverde. Arquitecto y docente-investigador universitario, graduado en Arquitectura, Maestría en Entornos Virtuales de Aprendizaje y maestrando en Diseño de Producto. Especializado en creatividad, diseño centrado en la persona e innovación social. Desde 2016, ha trabajado como docente universitario en la Escuela de Diseño Gráfico e Industrial de la Universidad Don Bosco (UDB) en El Salvador, impartiendo cátedras enfocadas en el proceso creativo de diseño, desarrollo de productos y emprendimiento e innovación, para estudiantes de las licenciaturas en Diseño Industrial y Diseño Gráfico. En 2024 se integra al área de investigación de la Escuela de Diseño UDB.

Luisa Fernanda Castañeda Martínezal2193051395@azc.uam.mx

MÉXICO

Título: El diseño existe y resiste

Subtítulo: Como hablar de la divulgación como diseñadores

Institución: UAM - Universidad Autónoma de México, unidad Azcapotzalco

Este año he contado con la gran oportunidad de asistir a diferentes eventos científicos acerca de divulgación, es impresionante ver qué a pesar de que somos más abiertos en una cuestión de ideologías y metodologías, el papel del diseñador no se considera en estas esferas. Cuando la participación de uno puede ayudar a potencializar procesos de comunicación para llegar a contribuir a la educación, ciencia, comunidad, etc.

Este trabajo pretende hablar acerca de cómo involucrando al diseño podemos llegar a nuevas metas científicas.

Luisa Fernanda Castañeda Martínez Apasionada por la enseñanza y la difusión del conocimiento. Actualmente, soy tallerista e instructora, comprometida en hacer que el conocimiento sea accesible para todos. He participado en eventos como Librofest Metropolitano 2022 y como ponente en congresos como el XXIII Congreso Nacional de Divulgación de la Ciencia y la Técnica, COMCAPLA 2024 y el Congreso Falling Walls 2024. Realicé el servicio social en el MNA en el departamento de comunicación educativa. Además, soy consejera de la división de CyAD UAM AZC. Tengo experiencia en ventas y gerencia, y soy apasionada del aprendizaje continuo, la fotografía y la museografía.

Enrique D'Amicodamico.enrique@gmail.com

ARGENTINA

Título: Diseño industrial y cultura discursiva: iniciativas emprendedoras de egresados/as de la Universidad Nacional de La Plata en el ecosistema bonaerense (2009-2019)

Institución: UNLP - Universidad Nacional de La Plata

Al emprender desde el diseño industrial, se entrelazan y confrontan dos culturas distintas: la del diseño y la empresarial. Por ello, este estudio de caso múltiple se propuso analizar en profundidad los discursos empleados y la percepción de los diseñadores industriales respecto a su rol emprendedor. Se enfocó específicamente

en ocho iniciativas emprendedoras desarrolladas entre 2009 y 2019 por egresados de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata, dentro del ecosistema emprendedor bonaerense. Metodológicamente, el trabajo se estructuró a partir de una tríada emprendedora compuesta por el emprendedor, su emprendimiento y el ecosistema en el que se desarrollan. Se llevaron a cabo veintiocho entrevistas semiestructuradas con diseñadores y otros informantes clave, lo que permitió reconstruir detalladamente los procesos emprendedores. Estos relatos no solo exploraron la dinámica del trabajo autoorganizado, sino también su influencia en los proyectos de vida personales de los emprendedores y las diferentes culturas discursivas presentes en esta comunidad profesional.

Gloria Escobar Guilléngcescobar@url.edu.gt

GUATEMALA

Título: Libro: Morfos 2022: dimensiones, volumen II. Campos de acción del diseñador industrial landivariano

Institución: Universidad Rafael Landívar

Morfos 2022: Dimensiones. Campos de acción del diseñador industrial landivariano es el segundo volumen de la serie Morfos 2020, que destaca el trabajo de egresados de Diseño Industrial de la Universidad Rafael Landívar. Su objetivo fue examinar, tanto cuantitativa como cualitativamente, el estado actual de las áreas en las que se desempeñan los diseñadores industriales en Guatemala. Se empleó una metodología mixta que incluyó la investigación cuantitativa y el análisis cualitativo.

La información se recopiló mediante proyectos presentados por profesionales y estudiantes de Diseño Industrial, un jurado experto seleccionó a veintinueve proyectos para aparecer en esta publicación, algunos con menciones honoríficas en categorías como innovación, emprendimiento, sostenibilidad y diseño icónico.

El libro incluye un análisis visual y descriptivo de los proyectos seleccionados, y explora los perfiles de los diseñadores, así como las tecnologías, materiales y métodos que emplean. Además, dejar ver cómo estos profesionales se adaptan y evolucionan en diferentes áreas de trabajo según su contexto.

La publicación, organizada en cinco capítulos, analiza desde los conceptos y enfoques metodológicos hasta los proyectos seleccionados, y sirve de base para futuras investigaciones sobre el desarrollo del diseño industrial en Guatemala.

Gloria Escobar Guillén. Diseñadora industrial guatemalteca con amplia experiencia en proyectos de investigación, innovación y diseño. Actualmente es doctoranda en Proyectos en UNINI, México. Posee dos maestrías, una en Ecodiseño y Ecoinnovación, obtenida en Italia, y otra en Reingeniería y Tecnologías de Aseguramiento, en Guatemala. Ha escrito varios libros, además de publicar diversos artículos y ensayos en revistas nacionales e internacionales. Con experiencia en investigación de más de 10 años, actualmente es investigadora a tiempo completo en el Instituto de Investigación en Ciencias Naturales y Tecnología (Iarna) de la Universidad Rafael Landívar, donde lidera la comunidad de Tecnología para el bien común.

Erick Sebastián Pérez Carvajal
Walter Esteban Velasco Contreras
Jesús Antonio Figueroa Guerrero
est_es.perez@fesc.edu.co
est_we.velasco@fesc.edu.co
doc_ja.figueroag@fesc.edu.co
 COLOMBIA

Título: Proyecto de investigación del semillero IDSE/ FESC desarrollado para la optimización de los procesos administrativos y académicos en la Fundación de Estudios Superiores Comfanorte – FESC
Institución: Fundación de Estudios Superiores Comfanorte – FESC

El proyecto en desarrollo tiene como objetivo proponer un sistema de información que integrara los procesos administrativos y académicos de la Fundación de Estudios Superiores Comfanorte (FESC), una institución universitaria en Colombia. Esta propuesta busca mejorar la gestión, eficiencia y comunicación interna, abordando tanto las operaciones administrativas como académicas que son esenciales en universidades del país. En el ámbito administrativo, se incluyeron procesos clave como la gestión de matrículas, facturación, aulas virtuales, bienestar, control de pagos, manejo de paz y salvo, y seguimiento de estudiantes, los cuales son fundamentales para garantizar la operatividad de las instituciones de educación superior en Colombia. En el área académica, la propuesta abarca la organización de semestres, asignación de asignaturas, programación de horarios, vinculación de profesores, gestión de calificaciones, control de asistencia y otros elementos críticos para el monitoreo del rendimiento académico.

Zharick Nicolle Acevedo Ascanio
Andrés Esteban Sandoval Carreño
Jesús Antonio Figueroa Guerrero
est_zn_acevedo@fesc.edu.co
est_ae_sandoval@fesc.edu.co
doc_ja_figueroag@fesc.edu.co
 COLOMBIA

Título: Propuesta de un sistema de información para la gestión de inventarios en FAYMESS ubicado en el municipio de los patios
Institución: Fundación de Estudios Superiores Comfanorte – FESC

La propuesta del proyecto se centra en los desafíos que enfrenta Faymesst, una empresa localizada en Los Patios Cúcuta, dedicada al sector de seguridad y salud en el trabajo, específicamente en la gestión de su inventario de equipos de protección personal y otros insumos. La investigación busca mejorar la eficiencia lógica y reducir los errores mediante la implementación de un sistema tecnológico de gestión de inventarios. El nuevo sistema propuesto incluye funcionalidades como seguimiento en tiempo real mediante código de barras y RFID, clasificación de productos según su rotación y valor; generación automática de informes. Este enfoque apunta a mejorar la precisión, disponibilidad y el flujo de materiales dentro de la organización.

Pablo Ernesto Giraldo Bustamante
pgiraldob@unimayor.edu.co
 COLOMBIA

Título: Proyecto de investigación Portal Web Portafolios Creativos Unimayor Plataforma web interactiva para portafolios y emprendimientos creativos de la comunidad Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca
Institución: Institución Universitaria Colegio Mayor Del Cauca

La creciente demanda de iniciativas empresariales (emprendimientos, agencias, portafolios) dentro de la comunidad universitaria Unimayor, en especial en el ámbito creativo ha generado la posibilidad de adoptar modelos que permitan la circulación y difusión de los proyectos estudiantiles y de la comunidad universitaria, promover una participación más activa con soluciones a las problemáticas locales y regionales. El sistema de interrelaciones que se brinda desde los entramados de redes digitales, que ha gestado un auge significativo, potencia las ideas innovadoras y fortalece el nempoderamiento de las comunidades estudiantiles como

agentes de cambio ante la sociedad, las apuestas al emprendimiento social, portafolios creativos, economías circulares, colaborativas y diversos modelos actuales de negocio generan apertura al emprender, dinamizar el conocimiento, establecer las conexiones con el entorno y el deseo de concretar las propuestas desde la viabilidad en el mercado.

¿Cómo generar mayor visibilidad, difusión y circulación a las iniciativas de emprendimiento, agenciamiento y portafolios creativos de la comunidad Unimayor hacia el entorno productivo y/o social?

Se plantea un escenario de difusión a través de una plataforma web que permita la interacción de la comunidad en general y el relacionamiento con el entorno a fin de poder potencializar y visibilizar los proyectos universitarios grupales y unipersonales.

Patricio Mantilla Manjarrés

pmantillam@gmail.com

ECUADOR

Título: FED: Fortalezas | Eventos | Decisiones

Subtítulo: Un framework para decidir de forma objetiva desde la evidencia de consumidor y mercado

Institución: Universidad Indoamérica (ECU)

En los negocios y la estrategia se trata de asumir riesgos y tomar decisiones de forma adecuada, el problema es que hay mucha incertidumbre sobre la mesa a la hora de decidir sobre las variables de mercado referentes a macroeconomía y consumo.

El análisis presentado nos lleva al desarrollo de un modelo ejecutivo y funcional denominado FED, que permite acercarse a la generación de hipótesis de diseño y modelo de negocio de forma más asertiva.

La herramienta facilita el análisis y ordenamiento adecuado de las dinámicas internas y externas de una organización para facilitar la toma de decisiones.

La mencionada herramienta condensa y potencia los enfoques de teorías y herramientas probadas como: 5 fuerzas del mercado, FODA, PEST, orquestación estratégica y la estrategia emergente, las mismas que sirvieron de perspectivas para la construcción de esta solución. Condensa y potencia los enfoques de teorías y herramientas probadas: 5 fuerzas del mercado, FODA, PEST. Orquestación estratégica La intención conseguida para la usabilidad del producto es que con acciones sencillas, lógicas y secuenciales, se llega a un primer borrador -bastante confiable- de las opciones estratégicas más viables que son elegibles para este caso.

Patricio Mantilla Manjarrés. Docente, speaker y consultor empresarial ecuatoriano, con amplia experiencia en cargos directivos en la empresa privada ecuatoriana. Titulado como Diseñador Gráfico por la Universidad Técnica de Ambato, Magister en Gestión de Marketing y Servicio al Cliente por la Escuela Superior Politécnica del Chimborazo y actualmente cursa un Doctorado en Proyectos de Gestión Empresarial en la Universidad Internacional Iberoamericana (UNINI). Se desempeña como docente de pregrado y posgrado en varias universidades de Ecuador.

Mantilla Manjarrés forma parte de la Red de Investigadores en Diseño del Instituto de Investigación en Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, como miembro adherente, presentando con frecuencia en eventos de la universidad y otras a nivel regional artículos y ponencias.

Martha Constanza Martínez Martínez

marthaconstanzamartinezmartinez@gmail.com

COLOMBIA

Título: Ambiente Virtual de Aprendizaje en la Industria de la Moda

Subtítulo: AVA para Emprendedores en la Industria de la Moda visión desde la Neuroeducación

Institución: Universidad San Tomas

Este proyecto de innovación presenta un aporte social, comunitario y educativo desde el apoyo y acompañamiento en procesos productivos a emprendedores, estudiantes y mujeres cabeza de hogar que quiere crear o dar continuidad a un negocio en la industria de la moda con el fin a aportar económicamente a su familia y generar trabajo a la comunidad. El proyecto permite que desde un AVA Ambiente Virtual de Aprendizaje se acceda a información, conocimiento y experiencias para solucionar, obtener e implementar en tiempo real procesos técnicos que requieren mejoramiento en cada unidad de negocio. Que la experiencia tenga un componente cercano, práctico y de acompañamiento dado desde la experiencia de los docentes, asesores y consultores. El proyecto contempla alinear conceptos de neuroeducación término que estudia la manera como el cerebro aprende, y enfatizar en que lineamientos deben reconocer y aplicar los docentes para enseñar.

Martha Constanza Martínez Martínez Diseñador, docente y consultor para empresas de manufactura en producción de moda. Actualmente cursando una maestría en innovación educativa. Con experiencia en

mejoramiento de procesos productivos para confección, calzado y marroquinería. Fundador de un canal en YouTube titulado: "Centro de Innovación y Productividad para la industria de la moda" centrado en el aprendizaje de escalado y patronaje industrial, con proyección hacia integrar herramientas digitales, redes sociales y ambientes virtuales. En 2025, participa como ponente en la Universidad de Palermo, Argentina, compartiendo su visión sobre la moda, la educación y la transformación entornos de aprendizaje digitales.

Guillermo Sánchez Borrero

grsanchez@puce.edu.ec

ECUADOR

Título: Alfabetización en Inteligencia Artificial: Redefiniendo el Diseño Gráfico en la Era Digital

Subtítulo: Creatividad Transformacional, Exploratoria y los Desafíos Éticos de la Colaboración Humano-Máquina

Institución: Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Se reflexiona sobre el impacto de la inteligencia artificial (IA) en el diseño gráfico, subrayando su capacidad para transformar los procesos creativos y fomentar la colaboración entre humanos y máquinas. A partir de un análisis de la creatividad transformacional y exploratoria, se destacan las oportunidades que la IA ofrece para ampliar los horizontes visuales y optimizar la eficiencia operativa. Al mismo tiempo, el documento reflexiona sobre los desafíos éticos relacionados con la autoría y la propiedad intelectual en un contexto donde las herramientas tecnológicas son cada vez más prevalentes. Por último, se propone un marco conceptual que integra estas tecnologías en la práctica profesional y que preserva la esencia artística y los valores éticos del diseño gráfico.

Guillermo Sánchez Borrero. Diseñador por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), Diplomado en Comunicación Corporativa por la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), Máster en Dirección de Comunicación Corporativa (DirCom) por la Universidad de las Américas (UDLA). Doctor en Diseño por la Universidad de Palermo (UP) (Argentina). Docente a tiempo completo de la Carrera de Diseño Gráfico de la PUCE. Coordinador de la Carrera de Diseño Gráfico y de la Maestría en Educación y Diseño de Recursos Didácticos. Ex subdecano de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes de la FADA. Jefe nacional de Diseño en diario La Hora entre 2006 y 2014. Docente investigador: Diseño para educación, El diseño gráfico en la pedagogía. La enseñanza del diseño gráfico. Psicología del color. Diseño e Inteligencia Artificial.

COMISIÓN: CREATIVIDAD, IMAGEN Y ARTE

26 de Febrero, 19:00 (Arg) - Sala 2 -

Anderson Diego Almeida, Fernando Soares y Vitor Feitosa

andersondiego.almeida@gmail.com

BRASIL

Título: O design cangaceiro e a tramas do vestir

Institución: Universidade Federal de Alagoas

O design cangaceiro se mostra em sua costura, alinhavo, na dimensão estética construída pelo grupo de Lampião e Maria Bonita, principais líderes do grupo que eclodiu um movimento que perpassa entre o político, religioso e artístico. O trabalho pretende apresentar alguns pontos de produção que corroboram com a estética peculiar desenvolvida em complexidade às invasões do bando.

Anderson Diego Almeida. Professor da Universidade Federal de Alagoas - UFAL (Brasil). Doutor em Artes Visuais: História, Teoria e Crítica da Arte (UFRGS). Leciona no Programa de Pós-Graduação em História (PPGH/UFAL) e no programa de Pós-Graduação em Arte e Sociedade (UFAL). Desenvolve pesquisas sobre História da Arte e Design.

Diana María Bustamante Parra

Catherine Preciado Santa

diana.bustamante@colmayor.edu.co

catherine.preciado@colmayor.edu.co

COLOMBIA

Título: Experiencia grupo de estudio: Procesos editoriales en arquitectura

Institución: Universitaria Colegio Mayor de Antioquia

El grupo de estudio en Procesos Editoriales en Arquitectura de la Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia busca explorar la interrelación entre el diseño arquitectónico y editorial. A través de una metodología práctica, este colectivo analiza cómo los elementos gráficos y textuales pueden integrarse para la representación gráfica de las ideas. Ambos campos comparten principios como la composición de formas, colores, texturas y profundidades, además del uso de reglas y patrones para organizar ideas en un espacio determinado. En esta presentación, se compartirán las experiencias investigativas y los productos que han surgido de estos procesos, destacando el valor de las creaciones realizadas por los estudiantes.

Fernanda Ciccolellafercicco@gmail.com

ARGENTINA

Título: La Producción de lo Visible: Las Portadas y el Diseño Gráfico en Argentina

Coincidiendo con Devalle (2009), quien destaca que a menudo se subestima la importancia de la “producción de lo visible”, este trabajo explora el papel central del diseño gráfico en la creación de significado visual, con un enfoque en las portadas editoriales como caso de estudio. Analizaremos cómo el diseño gráfico desafía y redefine los modos de comunicación y representación, generando tensiones y diálogos visuales que reflejan y comentan las transformaciones culturales y sociales de su tiempo.

En la década de 1990, la apertura económica y la masificación de las tecnologías digitales transformaron profundamente el mundo editorial. Según Longinotti (2016), esta etapa, denominada “la primera era digital”, marcó la explosión del branding y supuso un cambio radical en las prácticas editoriales. En este contexto, las portadas dejaron de ser simples contenedores para convertirse en potentes vehículos de narrativa visual y cultural.

Para entender los cambios en el diseño gráfico argentino, es necesario considerar el contexto histórico del país. Argentina, como nación joven, ha enfrentado desafíos significativos en su desarrollo político, económico y social. Estas circunstancias han influido directamente en la evolución del diseño gráfico, dotándolo de una identidad rica en contrastes y resiliencia a lo largo del siglo XX.

Conclusiones preliminares: Los cambios en el diseño gráfico argentino responden tanto a la creciente influencia de las tecnologías digitales como al impacto de las tendencias globalizadas. Comprender esta transformación es esencial para apreciar cómo estas dinámicas han moldeado la práctica del diseño y redefinido la disciplina en su conjunto.

Fernanda Ciccolella. Maestranda en Diseño Comunicacional, Dicom, FADU, UBA (2024). Licenciatura en Diseño Gráfico (UP, 2019). Dirección de Arte, Asociación Argentina de Agencias de Publicidad (AAP) (2003-2005). Diseñadora gráfica, ORT (1993). Asistente de Cátedra, Historia del diseño I. UP. Cátedra Ratinoff (2019, / 2024) Presentación en Congreso Virtual Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (29 de julio 2020) Comisión: A14 Docentes Investigadores A. UP. “La

Construcción en shock”. Premio Estímulo 2018: En la Universidad de Palermo, Mejor promedio Turno Noche en el primer cuatrimestre en la Licenciatura de Diseño Gráfico. Premio Ensayos sobre la Imagen y Ensayos Contemporáneos 2018: 1º Premio «Tomás Maldonado», un pensador disruptivo. Realiza su actividad profesional como diseñadora gráfica en la Defensoría del Pueblo de CABA.

Martha Rocío Cisneros Contreras**Fernando Soto Moreno**martha_cisneros7082@uaeh.edu.mx

MÉXICO

Título: La gráfica popular se digitaliza

Subtítulo: Desafíos y Oportunidades: Una reflexión en Pachuca de Soto de Hidalgo

Institución: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo UAEH

Los establecimientos comerciales de cualquier giro requieren rotulaciones profesionales que garanticen el atractivo de sus locales, pero cada día es más raro encontrar figuras o anuncios hechos por los rotulistas, artesanos o artistas no formales. El objetivo de esta investigación es realizar un análisis del estado actual de la gráfica popular mexicana, al utilizar los ejemplos de gráfica en dos lugares de México: La ciudad de Pachuca y el entorno metropolitano en la región de Actopan Hidalgo. La gráfica popular es parte de lo que da identidad a nuestra cultura mexicana y proporciona una vista colorida, artística y divertida al paisaje urbano; se reconoce en ella, elementos gráficos como diversidad de colores, tipografías e imágenes. Se mostrarán los avances tecnológicos y de innovación que se relacionan con este ramo. Ante ello se puede comprender el carácter prospectivo del estudio. Esta investigación es de orden documental, por lo que el estudio se realiza con diseñadores y áreas multidisciplinarias, donde el diseño orienta las experiencias de los usuarios intermedios y finales; además de mostrar y debatir las tareas tradicionales y las nuevas ante el empleo del uso de la tecnología e innovación en la academia y en el mercado.

Martha Rocío Cisneros Contreras. Diseñadora Gráfica (ITLA, 2002). Tiene una especialidad en Semiótica (CUC, 2005) y una maestría en Ciencias de la Educación (UVM, 2008). Profesora e Investigadora de tiempo completo en el programa educativo de Diseño Gráfico en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Ha sido miembro de comisiones y academias a lo largo de casi dieciséis años. Ha gestionado diversas exposicio-

nes y expo-ventas en plazas comerciales, así como en espacios universitarios con alumnos de diseño gráfico.

Fernando Soto Moreno. Licenciado en Economía (UAM, 1992). Tiene estudios de posgrado en la UAEH (2007) de maestría en Ciencias de la Educación con área de especialización en Tecnología e Innovación Educativa. Doctor en Ciencias Sociales con área de especialización en Economía de la Innovación (UAEH, 2017), obtuvo el premio Mérito Garza al mejor promedio de los programas de doctorado. Su línea de investigación es Innovación y Ciudades inteligentes, se desempeña como profesor de tiempo completo en la Universidad Autónoma del Estado Hidalgo, producción de dos libros, capítulos y una serie de artículos indexados.

Luz Collioud

luzis_mcr@hotmail.com / lrodri45@palermo.edu
ARGENTINA

Título: Desempeño del cine de superhéroes en la taquilla argentina 2020-2024

Institución: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

El subgénero del cine de superhéroes nace de varios géneros cinematográficos, una mezcla de acción, aventura, ciencia ficción, comedia, e incluso terror en varias ocasiones. El género tuvo una explosión de popularidad en 2008 luego del lanzamiento de Iron Man, que vio más de una década de prosperidad en la taquilla global, incluyendo Argentina. Esta investigación se basa en que, después del lanzamiento del gran éxito Avengers: Endgame en 2019, la popularidad de este subgénero comenzó a perder terreno. Así, se explora este declive a partir de 2020, llegando a su potencial repunte en 2024, visto desde los ojos de la taquilla argentina, analizando los posibles motivos por los que el público de este subgénero se redujo, explorando los breves momentos de crecimiento y sus razones, y cómo la expansión del contenido de superhéroes a la televisión pudo haber influenciado en los hábitos de consumo del espectador argentino de este tipo de películas, buscando dar un pantallazo del subgénero en ese período en Argentina.

José Héctor López Aguado Aguilar

hector.lopezaguado@cidi.unam.mx
MÉXICO

Título: Diseño y Neurorehabilitación

Subtítulo: Diseño de equipos de bajo costo para rehabilitación en el hogar

Institución: Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (CIDI). Facultad de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)

La neurorehabilitación se enfoca en el desarrollo y fortalecimiento de nuevas rutas neuronales (reentrenamiento) del cerebro mediante la repetición de movimientos. Se fundamenta en la plasticidad cerebral, que es la capacidad de las células del sistema nervioso para regenerarse morfológica y funcionalmente. La neurorehabilitación actual se realiza con personal capacitado, en espacios a los cuales debe trasladarse las personas para su proceso de rehabilitación invirtiendo tiempo y dinero para trasladarse. La recuperación depende del número de sesiones realizadas, lo ideal sería que no fuera necesario trasladarse y utilizar equipamiento que pueda trasladarse sin dificultad. La solución del LANR del Instituto de Fisiología Celular en colaboración con el Laboratorio de Salud y Bienestar del CIDI, ambos pertenecientes a la UNAM, es el desarrollo de aplicaciones interactivas (videojuegos serios), asociadas a distintos tipos de sensores de posición y movimiento, enfocadas al reentrenamiento de funciones motrices y cognitivas en pacientes con discapacidad a consecuencia de un daño neurológico. El diseño de productos que integren los sensores correspondientes, sean de bajo costo, puedan trasladarse y utilizarse en casa y, sobre todo, que eviten el aburrimiento que ocasiona la repetición constante de los mismos movimientos permite la recuperación más rápida de estas personas.

Carlos Eduardo López Escobar

chalito.com@gmail.com
ECUADOR

Título: Diseño No Visual

Subtítulo: Como el desarrollo de las tecnologías ayudan al diseño tradicional para las personas con discapacidad visual

El diseño gráfico también juega un papel esencial en la experiencia de compra y uso de productos y servicios para personas con discapacidad y personas mayores. Un diseño bien pensado puede hacer que la experiencia sea más agradable y eficiente para ellos. Ejemplos:

a. Packaging accesible: Un diseño de empaque que tenga en cuenta las necesidades de las personas con discapacidades motoras o artritis puede hacer que los productos sean más fáciles de identificar y abrir.

Ejemplo: Un fabricante de medicamentos para personas mayores utiliza botellas con tapas de fácil apertura y

braille en las etiquetas para que las personas con discapacidad visual puedan identificar los medicamentos correctamente.

b. Instrucciones claras y visuales: El uso de ilustraciones claras y concisas en las instrucciones de productos facilita la comprensión y el uso para todas las personas, especialmente para aquellas con dificultades para leer textos extensos.

Ejemplo: En el diseño de un dispositivo médico, se incluyen ilustraciones paso a paso junto con texto descriptivo para guiar a las personas con discapacidad cognitiva o visual en el proceso de uso.

c. Diseño intuitivo: Un diseño intuitivo y fácil de usar beneficia a todas las personas, pero es especialmente útil para personas mayores que pueden tener menos familiaridad con la tecnología.

El diseño para personas con discapacidad es otro espacio amplio, necesario y con mucho terreno

Los proyectos abordan el tema con algún eje transversal que los determina. Estos ejes son los contextos que hacen de cada propuesta un sistema que combina sus particularidades, problemas, actores involucrados y muchos otros aspectos. Un modelo que permite, no solamente saber quien lo usa y quien los produce, sino en términos económicos el "modelo de negocio" que se necesita para viabilizar cada proyecto.

Uno de esos ejes se refiere a la movilidad. Las personas con discapacidad visual encuentran serios problemas para transitar con facilidad en la ciudad. Espacios llenos de barreras que no han sido pensados para esta población o que fueron construidos con impericia, miopía o incapacidad gerencial en el desarrollo y operación del espacio urbano. Según la Organización Mundial de la Salud, «en el mundo hay aproximadamente 314 millones de personas con discapacidad visual, 45 millones son ciegos.

Jhon Esteban Morales Quintero, Carlos Mario Berrio Meneses y Johnny Alejandro Galvis Mejia

john.moralesqu@amigo.edu.co

carlos.berriome@amigo.edu.co

johny.galvisme@amigo.edu.co

COLOMBIA

Título: El Reggaetón de Medellín como Plataforma de Emplazamiento de las Grandes Marcas

Institución: Universidad Católica Luis Amigó

El reggaetón se ha convertido en un fenómeno mundial que no solo ha impactado profundamente a la industria de la música, sino a la cultura, convirtiendo a sus

artistas, letras y estéticas en referentes globales de comportamiento para millones de personas. Las letras del reggaetón suelen ser pegadizas y controversiales, abordando múltiples temas de interés para las audiencias que se declaran fanáticas de este estilo musical. Si bien las grandes marcas son mencionadas constantemente en las líricas de este género musical, a la fecha no existen investigaciones que indaguen por la relación entre el reggaetón y las grandes marcas. Por tal razón, esta investigación se plantea comprender la manera en que las grandes marcas son representadas en este género musical producido en Medellín, debido a que esta ciudad puede considerarse hoy día como un hub donde convergen diferentes actores de la industria musical como artistas, disqueras y productoras audiovisuales. Para tal fin, se realizó un análisis de contenido de 22 canciones que hacen referencia a esta ciudad y cuentan con notables niveles de popularidad. Se ha descubierto que las marcas emplazadas en las letras están asociadas a valores hedonistas reflejados en las estéticas de los artistas.

Palabras Clave: Publicidad; Marca Registrada; Música Pop; Cultura; Estilo Musical (Tesauro UNESCO).

Carlos Mario Berrio Meneses. Doctor en Comunicación audiovisual, publicidad y Relaciones Públicas de la Universidad Complutense de Madrid. Magister en Estudios Políticos de la Universidad Pontificia Bolivariana y publicista de la misma institución. Actualmente, se desempeña como docente investigador de la Universidad Católica Luis Amigó y lidera el grupo de investigación Urbanitas, categoría A de Minciencias. Cuenta con más de 15 años de experiencia docente y de investigación y sus áreas de interés giran en torno a la comunicación política, las narrativas estratégicas, los relatos simbólicos, el branding y la analítica de datos.

Jhon Esteban Morales Quintero. Magister en Educación de la Universidad Católica de Oriente. Especialista en pedagogía y didáctica de la Universidad Católica de Oriente. Ingeniero de sonido de la Universidad San Buenaventura Medellín. Tecnólogo en producción multimedia del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). Técnico en electrónica digital con énfasis en telecomunicaciones de la Universidad Autónoma del Caribe. Docente investigador del programa de Publicidad de la Universidad Católica Luis Amigó. Coordinador del Semillero de Investigación Publicitaria Émico. Con más de 11 años de experiencia docente y sus áreas de interés abarcan la creación de material audiovisual e interactivo para publicidad, el audio publicitario y los podcasts.

Johny Alejandro Galvis Mejía. Magíster en Comunicación Transmedia de la Universidad EAFIT Medellín. Comunicador Audiovisual del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Técnico en Producción de Televisión del Politécnico Central. Director del documental La Tarde del Silencio nominado a los premios India Catalina en el año 2023. Docente del programa de Publicidad de la Universidad Católica Luis Amigó. Cuenta con experiencia docente y sus áreas de interés abarcan la elaboración de guion y estructuras narrativas, producción y postproducción audiovisual, fotografía publicitaria y dirección de arte.

Sergio J. Paredes Mayor

fsparedes@zegel.pe / sepamayor@gmail.com

PERÚ

Título: La iconografía prehispánica - Una visión mitológica, simbólica y estética y su aporte en el diseño contemporáneo

Institución: Zegel

Este artículo explora la aplicación de la iconografía prehispánica en el diseño contemporáneo, desentrañando su estética, patrones visuales y riqueza conceptual, espiritual y mitológica. A través de un análisis profundo, se examinan los arquetipos y simbolismos psicológicos, sociales y tribales que han moldeado la identidad de estas culturas, revelando cómo sus elementos figurativos pueden enriquecer las creaciones visuales actuales. Se presentan ejemplos artísticos que trascienden lo estético, estableciendo un diálogo creativo entre el pasado y la modernidad. Esta conexión fortalece los lazos entre épocas dispares y demuestra la atemporalidad y versatilidad de la iconografía prehispánica como fuente de inspiración. Más allá de su contexto original, este legado visual se erige como un recurso dinámico y en constante evolución dentro del diseño contemporáneo. El proceso genera un enriquecedor encuentro entre culturas, donde lo ancestral y lo moderno convergen en un panorama fascinante, abriendo nuevas posibilidades creativas. Así, la iconografía prehispánica no solo preserva su relevancia histórica, sino que también se adapta a las nuevas formas de expresión visual, ofreciendo una fuente continua de innovación para diseñadores que buscan conectar con sus raíces culturales y revitalizar el arte visual actual.

Sergio J. Paredes Mayor. Profesional en diseño gráfico, especializado en ilustración digital y diseño 3D. Mi experiencia abarca tanto el ámbito docente como la consultoría curricular, perteneciendo y colaborando con di-

versas instituciones educativas, entre las que destacan las Escuelas de Diseño Zegel y Corriente Alterna. He participado en la implementación de programas educativos innovadores, en la asesoría para el licenciamiento de carreras creativas, así como en la capacitación exitosa de estudiantes para competencias internacionales. Actualmente, me enfoco en la investigación de nuevas metodologías para la enseñanza del diseño, así como en el estudio de la estética prehispánica y su influencia en el diseño contemporáneo.

Fabiola Isabel Varnoux Bustillos

faby.varnoux@gmail.com

BOLIVIA

Título: Diseño de la identidad visual para la ciclovía de la región metropolitana Kanata

Subtítulo: Creación de una marca visual y un manual de uso para promover el uso y reconocimiento de la ciclovía metropolitana

Institución: Gobierno Autónomo Departamental de Cochabamba - UNIFRANZ sede Cochabamba

El presente proyecto titulado «Diseño de la identidad visual para la ciclovía de la región metropolitana Kanata» aborda el desarrollo de una identidad de marca con el propósito de generar un reconocimiento distintivo para la ciclovía metropolitana, fomentando su uso y creando un vínculo positivo con la ciudadanía. La investigación parte del análisis del contexto urbano, donde la movilidad sostenible y el uso de bicicletas se han convertido en una prioridad en muchas ciudades contemporáneas. La marca visual propuesta buscará articular los valores de sostenibilidad, accesibilidad y conectividad, adaptándose a las necesidades de una red de transporte alternativa. El diseño incluirá una marca distintiva, una paleta de colores que evoque naturaleza y movilidad, así como elementos gráficos coherentes que faciliten la aplicación de la marca en distintos soportes.

El proyecto también examina cómo la identidad visual puede contribuir a la percepción pública, generando una sensación de pertenencia y orgullo en los usuarios. El resultado final será una identidad visual integral que consolide a la ciclovía como una parte esencial del entorno urbano de Kanata.

Fabiola Isabel Varnoux Bustillos. Licenciada en Diseño Gráfico y Comunicación Visual. Con una trayectoria de varios años en docencia universitaria, imparte asignaturas como Identidad Visual, Fundamentos del Diseño Gráfico y Tipografía, donde orienta a sus estudiantes

en proyectos de gestión de marca, gestión editorial y experimentación tipográfica. Como diseñadora gráfica es Directora de Arte del estudio creativo Kaleidos, trabajando en proyectos de diseño editorial, diseño de imagen corporativa y campañas BTL para clientes como Unicef, Banco Unión, Delipal, Vicepresidencia de Bolivia, Ministerio de Culturas de Bolivia y con el Gobierno Autónomo Municipal de Cochabamba.

∴ 27 DE FEBRERO 2025 ∴

COMISIÓN: CREATIVIDAD, IMAGEN Y ARTE
27 de Febrero, 9:00 (Arg) - Sala 1 -

Alicia María Álvarez

alvarezalicia91@gmail.com

REPÚBLICA DOMINICANA

Título: La Tipografía como Lenguaje Visual: Casos de Éxito en Branding Corporativo

Institución: Universidad APEC. República Dominicana

En un entorno empresarial altamente competitivo, las marcas deben destacar y comunicarse de manera efectiva con sus públicos. La tipografía, como un elemento fundamental del diseño visual, juega un papel crucial en la creación de una identidad coherente y en la transmisión de los valores de la marca. Sin embargo, muchas organizaciones subestiman el impacto potencial de la elección tipográfica en la percepción y la conexión emocional que los consumidores establecen con la marca. Aunque la mayoría de las marcas reconocidas mundialmente cuentan con tipografías cuidadosamente seleccionadas que representan sus valores y personalidad, muchas pequeñas y medianas empresas carecen de una estrategia tipográfica clara. Esto puede resultar en una imagen incoherente, dificultando la diferenciación frente a la competencia y afectando la fidelización del cliente. Además, el avance tecnológico y la transición hacia entornos digitales presenta nuevos retos.

Por lo tanto, surge la necesidad de explorar cómo la tipografía contribuye a la construcción de una marca fuerte, cómo influye en la percepción pública y qué consideraciones deben tener en cuenta las organizaciones para elegir las tipografías adecuadas, especialmente en el contexto actual de transformación digital.

Objetivo General: Analizar el impacto de la tipografía en la construcción y fortalecimiento de la identidad de marca, así como su influencia en la percepción del consumidor y la efectividad en la comunicación visual de las empresas.

Se utiliza Enfoque cualitativo-descriptivo y exploratorio: Cualitativo: Permite una comprensión profunda de cómo la tipografía influye en la construcción de la identidad de marca y en la percepción de los consumidores.

Descriptivo y exploratorio: Busca describir las características de las tipografías utilizadas por marcas exitosas y explorar cómo estas impactan en la imagen corporativa y la relación con el público.

Alicia María Álvarez Álvarez. Doctora en Comunicación Social, por las universidades Abat Oliba- CEU, San Pablo – CEU y Cardenal Herrera – CEU, España (2021). Es Diseñadora de Comunicación Visual (Instituto Superior de Diseño (ISDI) y Máster en Ciencias de la Comunicación, especialidad Comunicación Organizacional (Facultad de Comunicación), ambos de la Universidad de la Habana, Cuba. En su labor académica se desempeña como directora de la Escuela de Artes y Comunicación, Facultad de Humanidades de la Universidad APEC en Santo Domingo. Es docente investigadora de grado y posgrado. Miembro de la Red de Investigadores en Diseño, y de la Red Iberoamericana de Investigadores en Publicidad. Es directora Región Caribe de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social (FELAFACS).

Agustín Amate Bonachera

agustin.amate@udit.es

ESPAÑA

Título: Isabel Muñoz: La fuerza del cuerpo en la imagen

Subtítulo: Retrato y cultura en blanco y negro

Institución: Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT), Grupo de Diseño, Cultura visual y Género (Genius)

Isabel Muñoz, nacida en 1951, es una fotógrafa española reconocida mundialmente por sus poderosos retratos en blanco y negro, que exploran la identidad, el cuerpo y la cultura. Sus imágenes, que destacan por su impresionante técnica y emotividad, abordan temas como la diversidad cultural, el mestizaje y las danzas tradicionales de distintas regiones del mundo. Muñoz utiliza procesos analógicos y técnicas de impresión de alto contraste, resaltando texturas y detalles de la piel, lo que permite al espectador conectar profundamente con la esencia humana. En 2016, recibió el Premio Nacional de Fotografía en España, consolidando su posición como una de las grandes referentes de la fotografía contemporánea. A través de su obra, Isabel Muñoz invita a reflexio-

nar sobre el cuerpo como un lenguaje universal y una herramienta para el diálogo intercultural.

Agustín Amate Bonachera. Investigador, fotógrafo publicitario con más de 30 años de experiencia y PhD Internacional en Comunicación Audiovisual y Publicidad. Imparte clases de fotografía y oratoria en UDIT y coordina el Simposio «Diseño e Innovación Visual». Su investigación explora la simetría dinámica y composición visual aplicada al arte y la fotografía. Ha publicado en revistas indexadas, participado en congresos internacionales y desarrollados proyectos de IA y diseño. Su obra conecta teoría y práctica creativa, destacando en el análisis geométrico de las artes visuales, especialmente en la relación entre la imagen y la narrativa visual.

Olga Ampuero Canellas, Jimena González-del Río, Begoña Jordá Albiñana y Nereida Tarazona Belenguer

olamca@upv.es / jigondel@degi.upv.es
bego@mag.upv.es / bnetabe@upv.es
 ESPAÑA

Título: Tipografía: arte y diseño

Subtítulo: Más de 10 años de experimentación tipográfica dentro de la formación continua

Institución: Centro de Investigación en Tecnologías Gráficas. Universitat Politècnica de València (España)

Los códigos archivados en nuestra memoria nos permiten reconocer la intención comunicativa de cualquier pieza gráfica, pero cuando esa pieza contiene elementos ajenos a nuestros códigos, se rompe esta relación y el mensaje se vuelve más atractivo. A su vez, las imágenes son más memorables que los textos escritos.

Partiendo de estas dos afirmaciones, la experimentación tipográfica se propone convertir la letra en imagen para hacerla más atractiva y memorable. La aplicación de técnicas artísticas y artesanales consigue restar regularidad a los caracteres tipográficos y separarlos de su función lingüística para crear así nuevos significados y expresiones creativas.

Desde hace más de 10 años, el Máster en Artes Gráficas de la Universitat Politècnica de València trabaja con la experimentación tipográfica dentro de su Taller de diseño gráfico 3. Esta ponencia pretende presentar la metodología docente que se ha ido afianzando y perfeccionando con los años y los resultados obtenidos que se concretan en 11 exposiciones con más de 150 artistas y 350 obras. Su objetivo final es reivindicar el papel de la experimentación tipográfica como una metodología

válida para la resolución eficaz de problemas de diseño gráfico presentando una gran variedad de soluciones que sirvan de inspiración a otros diseñadores.

Ramiro de León de Armas

info@ramirodeleon.com / rdeleon@ude.edu.uy
 URUGUAY

Título: Estilo sustentable

Subtítulo: Estrategias para rediseñar la moda sustentable hacia una propuesta estilística aspiracional y comercialmente competitiva

Institución: Universidad de la Empresa (UDE). Montevideo. Uruguay

Este estudio analiza las tensiones entre la moda sustentable y la moda tradicional, destacando cómo su estética característica y su enfoque de «moda lenta» limitan su integración en el diseño y creación de modelos aspiracionales y comercialmente exitosos, especialmente en el sector del lujo. Se argumenta que para superar estas barreras, la moda sustentable debe replantear su estética y estrategia, manteniendo su compromiso ambiental sin adoptar las dinámicas de la «moda rápida». En este contexto, el proyecto «Estilo sustentable» propone el diseño de colecciones que combinen materiales, procesos y estrategias sostenibles, con una visión estética inspirada en diseñadores con un estilo reconocible e icónico, distanciándose de las convenciones habituales de la moda sustentable. Este enfoque busca revisar el abordaje del concepto de sostenibilidad, haciéndolo más atractivo y viable desde una perspectiva estilística y comercial.

Ramiro de León de Armas. Diseñador de Moda y director de su marca homónima desde 1990. Decano de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de la Empresa Uruguay (2022 - actualidad). Licenciado en Diseño de Indumentaria (Magna Cum Laude) por la misma universidad (2008). Premiado en la bid_ (Bienal Iberoamericana de Diseño de Madrid) en 2010 y 2014. Doctorando en Diseño por la Universidad de Palermo (Argentina).

Lony Fernández Álvarez

lonyfernandez@gmail.com
 REPÚBLICA DOMINICANA

Título: Construcción de mensajes visuales en la comunicación corporativa del sector bancario dominicano

Institución: Universidad APEC (UNAPEC)

Esta presentación es un avance de la tesis doctoral titulada Construcción de mensajes visuales en la comunicación corporativa del sector bancario dominicano, cuyo propósito es compartir los progresos alcanzados. La creación de mensajes visuales en la comunicación corporativa responde a la necesidad de transmitir de manera eficiente información que refuerce la identidad y los valores de una organización. En este contexto, los mensajes van más allá de lo oral o lo escrito, y los elementos visuales juegan un papel crucial en su difusión. Esta investigación se centra en el sector bancario dominicano y busca comprender cómo estos mensajes visuales influyen en la percepción de la marca y la reputación corporativa. Asimismo, explora las mejores prácticas para crear mensajes coherentes, evaluar su impacto y asegurar la alineación entre la filosofía corporativa y su comunicación visual.

Lony Fernández Álvarez. Diseñador Gráfico (UNAPEC, 2006). Máster en Gerencia de la Comunicación Corporativa (2009). Actualmente cursa un Doctorado en Comunicación en UNAPEC. Con más de 20 años de experiencia en diseño gráfico, arte visual y docencia, es Profesor Titular y Coordinador de la Licenciatura en Diseño Gráfico en UNAPEC. Ha trabajado como Director de Arte y Asesor en Diseño Editorial para diversas instituciones. Autor de Diseño gráfico: creatividad y negocio (2023) e Introducción al Diseño Gráfico (2022). Ha participado en exposiciones, conferencias y publicaciones académicas, aportando su visión innovadora en el diseño y la comunicación visual en entornos educativos y profesionales.

María Fernanda Guizada Durán

doc.mariafernanda.guizada.du@unifranz.edu.bo
BOLIVIA

Título: Imagen, arte y diseño

Subtítulo: El arte de nuestro tiempo

Institución: Universidad Franz Tamayo, Carrera de Diseño gráfico, sede El Alto, La Paz, Bolivia

La función de la imagen pasa de la ritualidad a lo estético, educativo y a la búsqueda por documentar de la manera más fiel la realidad. Sin embargo, la imagen, tan dúctil como es, no se mantendrá en estas esferas y cambiará su función al plasmar escenas de poder reforzando estructuras sociales y políticas. El Barroco, el Rococó y el Romanticismo son testimonio de ello.

El modernismo, con las vanguardias, crea una ruptura de los conceptos arraigados en el arte de entonces,

explorando la percepción y las nuevas formas de expresión. Así, la imagen se convierte en un medio para indagar el inconsciente, las emociones y la apreciación subjetiva del mundo. En ese sentido, el arte se interioriza y deja de ser una búsqueda por documentar la realidad externa, política, simbólica o natural, e indaga en variedad de realidades que se antagonizan, desde un dulce y luminoso impresionismo francés, hasta un desafiante y depresivo expresionismo alemán.

La imagen y el arte han sido el punto de partida para cocinar lo que hoy entendemos como diseño y en esa medida ha evolucionado, pero ¿habrá dejado de ser arte como tal?

María Fernanda Guizada Durán. Profesional en Artes Plásticas por la Academia Nacional de Bellas Artes Hernando Siles, con mención en Gráficas y especialidad en Grabado; y en Diseño Gráfico por el Instituto Técnico ESCA S.R.L. Complementa su formación con la fotografía, curaduría e historia del arte, destacando con diversos reconocimientos en artes plásticas, ilustración y diseño. Diplomada en Educación Superior y Gestión de Educación por Competencias, además de Museología y Museografía. Artista registrada en el Sistema Plurinacional de Artistas Bolivianos, y autora del libro "Tiempos Mejores" publicado por la editorial 3600. Hoy está dedicada a la ilustración y a la docencia en la UNIFRANZ El Alto, Bolivia.

Fernanda Krumreich Helms

fernandahelms.pl174@academico.ifsul.edu.br
BRASIL

Título: Branding territorial como herramienta de desarrollo turístico: La Creación de Identidad Visual para el Turismo de Sol y Playa en São Lourenço do Sul, Brasil

Institución: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul Rio Grandense

Esta investigación explora el papel del branding territorial como herramienta estratégica para el desarrollo turístico, con un enfoque en la creación de identidad visual. Utilizando el estudio de caso de São Lourenço do Sul, un municipio ubicado en el sur de Brasil y conocido por sus playas en la Laguna de los Patos, la investigación se propuso crear una marca que reflejara la identidad turística local. La metodología aplicada se basó en el modelo proyectual de Alina Wheeler (2012), considerando los aspectos culturales, históricos y naturales de la región. El estudio destaca cómo la construcción de una marca sólida y coherente puede influir positiva-

mente en el posicionamiento y la atracción de destinos turísticos emergentes, contribuyendo al fortalecimiento de su competitividad en el mercado. El trabajo también analiza la importancia de la participación de los stakeholders locales en el proceso de creación de marcas territoriales. Con este enfoque, la investigación se alinea perfectamente con el objetivo del evento, abordando una investigación proyectual en diseño, con implicaciones prácticas para el desarrollo de estrategias visuales y comunicacionales aplicadas al turismo.

Fernanda Krumreich Helms. Licenciada en Diseño (2024). Con experiencia en branding e identidad visual, trabajó durante más de cinco años en la Coordinación de Comunicación de la Municipalidad de São Lourenço do Sul - RS. Fue responsable de la organización de eventos culturales y turísticos de gran magnitud en el municipio. Actualmente, se desempeña como Directora de Arte en la Agencia de Comunicación Integrada Yaih, liderando proyectos de diseño en diversas áreas.

Matías Lien Benítez

matiaslienbenitez@gmail.com

ARGENTINA

Título: La forma del vacío: organización geométrica del espacio

El objetivo de la presente investigación es indagar sobre las formas de representación del espacio a partir del estudio de una serie de casos no canónicos de vivienda, en particular se trabajará sobre el análisis gráfico del comportamiento espacial en la vivienda unifamiliar en Japón entre los años 60 y 80. La motivación de la investigación consiste en traer nuevamente a la agenda el problema de cómo describir el comportamiento espacial, su representación y conceptualización. Considerando al vacío como uno más de los materiales que conforman la arquitectura pudiendo ser también modelado o proyectado y no solo el resultado de una operación material-formal. Se estudiará también la relación entre el comportamiento exterior sintetizado bajo la forma de envolvente y el espacio interior. Para el estudio de este problema se pretende utilizar herramientas gráficas propias de la tradición presente en disciplina desde sus orígenes: los sistemas de representación geométrica. Entendemos que la organización geométrica es fundamental para describir las cualidades de la arquitectura, por lo que se propone poner en evidencia estas cualidades al describir con precisión las formas de organización, sus relaciones de medida y proporción,

sus sistemas de simetría, patrones, formas de repetición, modulación, etc. Mediante una sistematización de la representación para volver a los resultados uniformes y comparables entre sí.

Melina Rapimán

melinarapiman@gmail.com

prapimanrisco@uandresbello.edu

CHILE

Título: Representaciones gráficas del cuerpo vestido en Chile: Figurines de moda en las revistas Eva y Rosita (1942-1972)

Institución: Universidad Andrés Bello

A través de esta investigación se propone analizar las representaciones gráficas del cuerpo vestido y figurines de moda de mediados del siglo XX a través del caso de las revistas chilenas Eva y Rosita entre 1942 y 1972, pasando por el auge de las revistas ilustradas, hasta su extinción por la masificación de la fotografía en los principios de la década del setenta. La nueva noción de lo femenino, muy distinta a la que se encuentra a mediados del siglo XX, cuando comienzan estas publicaciones, cambia por la política efervescente de fines de los sesenta y principio de los setenta, poniendo énfasis en otras prioridades que no se actualizarán en estas publicaciones, dejando así obsoletas el imaginario estético de antaño. Por otra parte, uno de los objetivos de este trabajo será comparar estas dos revistas, publicadas a nivel internacional por la revista zig-zag a otros países de latinoamérica, cuyos públicos son disímiles ¿cómo se ilustra para uno y otro tipo de mujer? ¿cuáles son las características formales de estos figurines?.

Melina Rapimán. Nacida en Los Andes, Chile (1977). Ilustradora de modas. Es Diseñadora de vestuario, Licenciada en Artes y Magister en Historia del Arte. En 2022 realizó una Residencia Artística en School of Visual Arts (SVA) en Nueva York, gracias a la beca de movilidad para docentes Santander. Docente e investigadora en la Escuela de Diseño en Campus Creativo, Universidad Andrés Bello. Su área de investigación se centra en el patrimonio gráfico, así como en la cultura visual y los estudios de la imagen.

**COMISIÓN: COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN
Y EPISTEMOLOGÍA****27 de Febrero, 9:00 (Arg) - Sala 2 -****Wolfgang Alejandro Breuer y Paz Villalobos Pino**wbreuer@ubiobio.cl / pvillalobos@ubiobio.cl

CHILE

Título: Aplicación del método de la observación y sus valores expositivos intrínsecos en la formación inicial de Diseño Industrial

Institución: Facultad de Arquitectura, Construcción y Diseño de la Universidad del Bío Bío, Concepción, Chile

La presente investigación aborda los alcances expositivos del método de la observación y como este es capaz de construir un campo lingüístico desde la experiencia del contexto, el acto y los actores, representados en distintos niveles expositivos del contenido del Taller 2 para la formación de diseñadores industriales en la Universidad del Bío Bío en Concepción, Chile.

Esta construcción ordenada desde el dibujo y la palabra, recoge impresiones directas e inéditas de la realidad del contexto social y urbano hasta la composición de lenguaje formal disciplinar. La relación de conceptos es un primer nivel expositivo personal a partir de lo registrado. Este insumo es un léxico único e individual que permite tener la idea sin solución y sin una forma definida.

Un segundo nivel expositivo lo conforma la materialización de valores conceptuales derivados del registro. Esta transformación exploratoria de los conceptos de diseño, como evidencia del proceso educativo vinculado al taller de diseño.

Un último nivel expositivo es en conjunto, donde los conceptos y la forma, son capaces de presentar nuevos atributos, expresados a partir de la unidad de los hallazgos conceptuales del Taller 2. Un valor expositivo que deja de ser íntimo y pasa a formar el discurso del taller, el cual alcanza vinculaciones con actores diferentes, con intereses metodológicos comunes.

Maria Beatriz Costa da Silvabeatriz.c.silva@ulife.com.br

BRASIL

Título: Um aplicativo de troca e doação entre estudantes do ensino superior privado. Estudo de caso do aplicativo Ânima Social

Institución: Projeto de iniciação científica e extensão (Squad Media Lab) desenvolvido no Centro Universitário IBMR pelos estudantes do Ecossistema Ânima Educação

O projeto surgiu da necessidade de levar auxílio a estudantes dentro de uma instituição de ensino superior privada localizada na Barra da Tijuca – Rio de Janeiro. A ideia inicial era criar um aplicativo onde os estudantes pudessem cadastrar objetos que utilizam nos cursos, e que após o semestre concluído, não serão mais utilizados para que outros estudantes pudessem ter acesso, dando a prioridade aos alunos bolsistas da instituição. Esta necessidade foi observada e a partir dela, pensamos na solução da criação deste aplicativo que se chama Ânima Social. No atual momento, o aplicativo está em fase de teste, com a prototipação em alta realizada e criada pelos alunos. Esse projeto reúne 40 alunos do Brasil como um todo que remete ao Ecossistema Ânima Educação e está sendo desenvolvido desde o segundo semestre de 2023. A proposta para além do aplicativo é engajar os alunos na concepção de ajudar aqueles que precisam, promover o uso consciente dos objetos pertencentes a cada curso e a sustentabilidade.

Rodrigo Fernandes Pissettirodrigo.pissetti@hotmail.com

BRASIL

Título: Projeto Integrado de Extensão (PIEX): resultados sociais e culturais das atividades de extensão curricular do Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia do UniDomBosco

Institución: Centro Universitário Dom Bosco – UniDomBosco

No Brasil, a Resolução CNE/CES nº 7 de 18/12/2018, que estabelece as diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira, regulamenta que os cursos de graduação devem incorporar atividades acadêmicas de extensão na forma de componentes curriculares. Conforme seu Art. 4º, as atividades de extensão devem compor, no mínimo, 10% da carga horária curricular dos cursos de graduação.

Em sua matriz curricular implementada a partir de 2023, o Curso Superior de Tecnologia em Produção Multimídia do Centro Universitário Dom Bosco adota a concepção e a prática das diretrizes estabelecidas pela Resolução CNE/CES nº 7 de: contribuição na formação integral do estudante, estimulando sua formação como cidadão crítico e responsável; estabelecimento de diálogo construtivo e transformador com os demais setores da sociedade brasileira e internacional, respeitando e promovendo a interculturalidade; promoção de iniciativas que expressem o compromisso social das instituições de ensino superior com todas as áreas, em

especial, as de comunicação, cultura, direitos humanos e justiça, educação, meio ambiente, saúde, tecnologia e produção, e trabalho, em consonância com as políticas ligadas às diretrizes para a educação ambiental, educação étnico-racial, direitos humanos e educação indígena; promoção da reflexão ética quanto à dimensão social do ensino e da pesquisa.

Rodrigo Fernandes Pissetti. Graduado em Comunicação Social. Mestre em Comunicação e Linguagens. Coordenador de cursos de graduação, pós-graduação e superiores de tecnologia em Design, Marketing, Marketing Digital e Produção Multimídia. Docente e pesquisador nas áreas de design, mídias digitais, educação e design instrucional. Instituições de ensino: Universidade Estadual do Paraná (Unespar), Centro Universitário Dom Bosco (UniDomBosco), Centro Universitário da Serra Gaúcha (FSG), Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI).

Marcia Tatiana López Toro

marcialopez@santotomas.cl

CHILE

Título: La Creatividad en el Diseño Gráfico: Integración de la Inteligencia Artificial en la Formación Académica. Percepción en Estudiantes de Diseño Gráfico

Institución: Santo Tomás

Es una investigación en proceso que explora la relación entre la creatividad y su percepción en estudiantes de Diseño Gráfico en Santo Tomás, Santiago de Chile; estableciendo una reflexión a posteriori del uso de la Inteligencia Artificial (IA) como herramienta creativa en el contexto académico. Considerando que la creatividad se define como un acto de asociación, conexión de ideas, procesos perceptivos y de observación, configurados de forma innovadora. En nuestra institución, se han implementado actividades para fomentar la creatividad, tales como talleres en línea, festivales internacionales del comic, capacitaciones IA entre otras.

Metodológicamente se aplicó una encuesta sobre percepción de la creatividad, recopilando datos de nuestros estudiantes, quienes el 40% considera el uso de la IA como método que motiva su creatividad, porcentaje bajo con relación a otras técnicas análogas como el Desarrollo de Bocetos con un 70%.

De esta manera surge la necesidad, dado el creciente interés digital, de reflexionar sobre regulación académica de la IA en la formación del Diseño, similares a las normas APA, que aseguren el uso ético y responsable.

¿Cómo generamos una propuesta normativa del uso de la IA en el aula, evidenciando su papel como herramienta que fomente la creatividad?

Marcia Tatiana López Toro. Diseñadora en Comunicación Visual (UTEM,1996). Magíster en Educación, mención Pedagogía en Educación Superior (Universidad Santo Tomás, 2021). Expositora II Congreso Académico Internacional CAISEB (Ecuador 2024). Expositora Seminario “Buenas Prácticas para la Innovación Docente” (UST, 2021). Diplomada Gestión de Recursos Educativos (Universidad Complutense de Madrid 2004. España). Certificación Graphic Design & Illustration - Visual Design using Adobe Illustration - Photoshop, (2023). Actualmente desarrolla Docencia en Diseño Gráfico con 22 años de experiencia en Chile. Universidad del Espíritu Santo y Espol Guayaquil, Ecuador (2010). Docente guía en talleres de diseño, observación, comunicación visual, Proyectos y seminarios de Titulación. Artista Visual.

Jesús Eduardo Meléndez Carrera

jesus.eduardo.melendez@gmail.com

VENEZUELA

Título: Aula Universitaria: Significancia del Diseño en las Clases Impartidas para la Formación en Ingeniería

Subtítulo: Experiencia desde la Función Docente

Institución: Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM)

Detrás del inicio, desarrollo y cierre de una clase, se esconde el arduo trabajo docente, el cual ha sido planificado para conectar con el estudiante que aspira lograr profesionalizarse en su Universidad. En tal sentido, la construcción del perfil de egreso, desde la base de experiencias innovadoras enfocadas a alcanzar el aprendizaje significativo, se hace hoy más necesario en el espacio universitario; siendo ello adicionalmente, una oportunidad para la aplicación del concepto de Diseño por parte del profesorado y la enseñanza de esta disciplina en el alumnado atendido. Así, el uso de Aulas Virtuales junto a metodologías activas presenciales como las Aulas Invertidas o Proyectos, permiten mejorar la planificación educativa y promover la integración holística de contenidos, creatividad, autoaprendizaje y pensamiento crítico dentro de programas académicos exigentes y afines a la Ingeniería. Un hecho, que es necesario para aportar al impulso de un cambio en la realidad educativa latinoamericana de éste siglo XXI.

Jesús Eduardo Meléndez Carrera. Docente Instructor desde el año: 2016 en el programa académico de Ingeniería Industrial y en el programa académico de Ingeniería Mecánica; para las cátedras de Dibujo Técnico, Calidad y Productividad, así como Control de Producción de la Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda; Estado Lara; Venezuela.

Profesional de elevado espíritu ético e investigador, con títulos en Educación (Universidad Bolivariana de Venezuela; 2010) e Ingeniería Agroindustrial (Universidad Centro Occidental Lisandro Alvarado; 2012), actualmente estudiando maestrías en Administración Educativa, Gestión de la Calidad y Productividad. Posee experiencia como inspector de instalaciones alimentarias; analista de alimentos y envases asépticos; auditor observador de procesos e información bajo sistema de gestión de calidad ISO; organizador, participante o ponente de eventos académicos y culturales; alfabetizador en comunidad; tutor y jurado nivel pregrado universitario; diseñador de prototipos y aulas virtuales de aprendizaje; además de instructor y evaluador de grupos en Industria y Universidad.

Mariana Pelliza

mpelliza@businesspress.com.ar

ARGENTINA

Título: La teoría del flow y su papel en los juegos empresariales

Institución: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

La teoría del flow, introducida por Mihaly Csikszentmihalyi (1975), describe un estado óptimo de experiencia humana caracterizado por una concentración profunda, disfrute y motivación intrínseca. Esta teoría ha sido estudiada en contextos artísticos, deportivos y educativos. En este artículo, se exploran las posibilidades de revitalizar el concepto de flow en actividades lúdicas como alternativa a los métodos tradicionales de aprendizaje, especialmente en escenarios empresariales vinculados a las nuevas generaciones digitales. Se argumenta que el flow no solo promueve el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias, sino que también genera un entorno emocional positivo, esencial para la internalización de conocimientos y habilidades. El artículo analiza las condiciones necesarias para crear ese estado, su relación con la creación de experiencias formativas que estimulen el compromiso y la creatividad y también, las críticas y tensiones que ha generado en la comunidad académica.

Mariana Pittaluga

marianapittaluga@gmail.com

ARGENTINA

Título: El caso de la tipografía Montserrat: un análisis desde la perspectiva decolonial y de género

Institución: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Se trata de un análisis que aborda el estudio desde una perspectiva decolonial y de género de la tipografía Montserrat. Esta investigación examina cómo esta tipografía, creada por la diseñadora argentina Julieta Ulanovsky, se posiciona en el contexto del diseño tipográfico global y local, y se termina consagrando cuando es elegida como tipografía de uso en el rediseño de los billetes de curso legal de \$2000 (dos mil pesos argentinos). La relevancia de este estudio radica en la necesidad de cuestionar y desmontar las narrativas hegemónicas dentro del diseño tipográfico, que tradicionalmente han sido dominadas por perspectivas eurocéntricas y patriarcales. Montserrat, al ser una tipografía que nace en Buenos Aires y refleja la identidad de un barrio histórico, ofrece una oportunidad para explorar cómo el diseño tipográfico puede ser una herramienta de resistencia y afirmación cultural. Los motivos de la elección de este tema incluyen la creciente atención hacia las prácticas de diseño no excluyentes, así como el interés por rescatar y valorar las contribuciones de diseñadoras en un campo dominado por hombres. Además, este análisis espera revelar cómo las tipografías pueden transmitir no solo información visual, sino también mensajes socioculturales implícitos. Se espera que la investigación logre un entendimiento más profundo de cómo las tipografías como Montserrat pueden desafiar y redefinir las normas establecidas del Diseño, promoviendo una mayor diversidad y representación. El alcance del estudio incluye un análisis histórico de la tipografía, entrevistas con la creadora y una revisión crítica del uso de Montserrat en distintos contextos comunicacionales. En última instancia, esta investigación aspira a contribuir al discurso académico sobre diseño decolonial y de género, ofreciendo nuevas perspectivas y metodologías para futuros estudios.

Mariana Pittaluga. Posdoctora (UBA). Doctora en Artes (UNLP). Especialista en Diseño Comunicacional (UBA). Diseñadora gráfica (UBA). Ha presentado ponencias y artículos en congresos y revistas académicas nacionales e internacionales. Autora de varios libros sobre la temática. Dictaminadora de la Revista académica de Di-

seño de la Universidad de Guadalajara; ha sido dictaminadora del comité editorial de la Universidad Autónoma Metropolitana de México. Actualmente se desempeña como profesora de grado y posgrado en áreas de investigación y diseño y dirige la Diplomatura de Diseño Latinoamericano, Decolonial e inclusivo de la Universidad Nacional de Río Negro. Dirige tesis de posgrado y coordina Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo bajo la temática de Diseño decolonial.

Julio Enrique Putallaz y Marcelo Barrios D'Ambra
julioputallaz@gmail.com
 ARGENTINA

Título: El diseño universal como eje transversal en la enseñanza de la arquitectura

Subtítulo: Experiencias en el Taller de diseño del Ciclo Disciplinar de la Carrera

Institución: Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Nacional del Nordeste – UNNE

La arquitectura y su enseñanza se han visto impactadas en las últimas décadas por la importancia creciente que la sociedad le ha asignado al desarrollo sustentable, lo que ha generado cambios en los planes de estudio de las carreras de arquitectura con nuevos contenidos, competencias y estrategias didácticas. En la carrera de Arquitectura de la UNNE (Argentina), se viene desarrollando desde más de 15 años un enfoque que hace énfasis en el proceso de diseño que sigue el estudiante, incorporando a la accesibilidad y el ambiente como temáticas transversales.

Las motivaciones que originaron este enfoque parten de la preocupación de miembros del plantel docente de Arquitectura II por la dimensión humana de la arquitectura. El planteo metodológico se enmarca en la perspectiva de la investigación - acción, que consiste en ir generando nuevas estrategias de enseñanza en el ámbito del taller de arquitectura a partir de las propias intervenciones que se hacen con los estudiantes que a su vez son utilizadas para ser aplicadas en años subsiguientes. Las experiencias de los últimos años en el ciclo disciplinar de la carrera ponen de manifiesto la concordancia de este enfoque con nuevos abordajes en particular en el campo del diseño.

Julio Enrique Putallaz. Arquitecto (UNNE, 1986) y artista gráfico. Especializado en Gestión Ambiental y Ecología con grado de Magíster y en Docencia Universitaria como Especialista (UNNE, 2003 y 2005). Profesor

Titular (UNNE) se desempeñó como Decano de la FAU (2008 - 2012). Investigador Categoría III, ha participado y dirigido Proyectos de Investigación acreditados ante la SGCyT - UNNE, liderando equipos en Accesibilidad y Diseño Universal con funciones como Responsable de la Cátedra Libre Diseño Universal e Inclusión UNNE (2015 y sigue), Coordinador del Programa UNNE INCLUSIVA (2015 - 2022) y Representante y Coordinador Ejecutivo de la RID – CIN Argentina (2017 – 2020) entre otras.

Claudia Vargas Gorená
doc.claudia.vargas.go@unifranz.edu.bo
 BOLIVIA

Título: Desarrollo de Competencias en Estudiantes de Primer Semestre de la carrera de Diseño Gráfico y Producción Cross Media a través de la Creación de Carteles Publicitarios Inspirados en Obras de Arte

Subtítulo: Creación de carteles publicitarios inspirados en la historia del arte como estrategia de enseñanza para estudiantes de Diseño Gráfico y Producción Cross Media

Institución: Universidad Franz Tamayo, sede El Alto, La Paz, Bolivia

El diseño gráfico y la reflexión artística son campos que se encuentran y complementan, proporcionando a los estudiantes una base sólida en la creación visual. Este estudio se enfoca en identificar y analizar las competencias y habilidades técnicas desarrolladas por los estudiantes del primer semestre de la Universidad Franz Tamayo durante la creación de carteles publicitarios inspirados en obras de arte anteriores al siglo XX. Se utilizó una metodología de investigación cualitativa descriptiva, donde el principal instrumento de investigación fue una entrevista estructurada aplicada a 31 estudiantes. Entre las principales habilidades adquiridas con esta estrategia de enseñanza se encuentran las habilidades técnicas de edición y diseño, y la composición. Entre las competencias más aprovechadas destacan la comunicación y el trabajo en equipo. Además, entre sus principales estrategias de trabajo se encuentran la creación de conceptos creativos y la división de tareas según las habilidades de cada integrante del equipo.

Claudia Vargas Gorená. Licenciada en Derecho por la Universidad Mayor de San Andrés y Técnica Superior en Diseño Gráfico y Comunicación Visual. Tiene estudios en Arte Moderno y Contemporáneo, además de diplomados en Educación Superior y Marketing Digital. Se ha formado en Dirección de Arte en Barco Brasil,

Creatividad con Roberto Valcárcel y Arte y Educación en Itaú Cultural, São Paulo. Trabaja como profesora universitaria, diseñadora gráfica e ilustradora, ha trabajado en proyectos de libros infantiles y cartelistas. Actualmente, se enfoca en temas de identidad, género y educación, desempeñándose también como creadora de contenido y Community Manager.

Alison Paulina Ramírez Ramos. Me encuentro cursando el sexto semestre de la carrera de Comunicación en la Universidad Nacional de Chimborazo de Ecuador. He participado como ponente en el XXII Congreso Internacional Eugenio Espejo con el tema «Cibercultura semiótica del avatar y los mundos virtuales en relación con el medio ambiente», Además, pertenezco al semillero de investigación “Cine y Televisión.”

Carla Jeovanna Torres Santacruz. Me encuentro cursando el sexto semestre de la carrera de Comunicación en la Universidad Nacional de Chimborazo. He participado como ponente en tres ocasiones con los temas: “La Influencia del Periodismo Ambiental en Ecuador: Un Análisis Crítico de las Noticias Ambientales”, “Evaluación y análisis del impacto de las estrategias de comunicación en línea aplicadas en el GADPCH” y “Comunicación gubernamental y gestión de crisis por subsidios en Ecuador”. Además, pertenezco al semillero de Cine y Televisión y el semillero de Investigación: Comunicación, derechos y ciudadanía.

COMISIÓN: MEDIOS, LENGUAJES Y DISCURSOS

27 de Febrero, 11:30 (Arg) - Sala 1 -

Ángel Humberto Alarcón Ortega

Galo Vásconez Merino

angel.alarcon@unach.edu.ec

gvasconez@unach.edu.ec

ECUADOR

Título: La narrativa documental y el periodismo en “Neisi: La fuerza de un sueño” dirigida por Daniel Yépez, cineasta ecuatoriano

Institución: Universidad Nacional de Chimborazo

El deporte ha formado una parte clave dentro de la sociedad, debido a que este, por un lado, le da cierta identidad a una sociedad, y por otro, le brinda una oportunidad para salir de una rutina en la cotidianidad. Para esto el periodismo deportivo especializado se ha encargado de guardar la historia de muchos deportistas en diferentes ámbitos y categorías, donde el ser humano

desafía sus propias habilidades. Domínguez J, (2019) menciona que “Al igual que en el cine o en el teatro, el del periodismo deportivo es un espectáculo planeado y muy bien estructurado” (p.9).

Por otro lado, la narrativa documental dentro del mundo deportivo por años ha funcionado bien, debido a que esta estructura ayuda a la audiencia a tener una conexión más cercana con el deportista que admira. Salinas, C., et al, (2023) comenta que dentro de la narrativa documental “Lo novedoso es la compulsión de las imágenes audiovisuales que pretenden documentar, representar o rememorar la historia de una nación, de un acontecimiento significativo o de grupos particulares de una sociedad” (p.4). De esta manera, generando archivos de historia que servirán en un futuro para identificar de mejor manera un acontecimiento y junto con esto, un entorno, una realidad.

Neisi Patricia Dajomes Barrera es la primera mujer ecuatoriana en ganar un oro olímpico en halterofilia en la historia del país. Debido a su trayectoria y a su talento deportivo. Nace el documental titulado “Neisi: La fuerza de un sueño”. Un documental de 90 minutos dirigido por el ecuatoriano Daniel Yépez Brito, en el cual, durante 7 años han seguido su carrera de cerca y han podido retratar, la familia, las caídas, el luto y la realidad de la deportista, desde sus pequeños pasos dentro de la halterofilia hasta capturar la emoción de Neisi en ganar el oro olímpico en los Juegos de Tokio 2020.

El largometraje identifica la realidad de la deportista, así mismo, recopila información, partiendo desde lo más personal de Neisi, desde sus primeros inicios en la halterofilia. Recopilando todas las competencias en las que ha participado, publicando tanto los resultados fallidos como los positivos. Este documental encierra al espectador en un ambiente narrativo motivacional logrando una montaña de emociones y sentimientos encontrados en la audiencia, por todo el trabajo que se ve reflejado en la vida de Neisi. Así mismo, Daniel Yépez logra capturar momentos tristes en la vida de la deportista, la muerte de su hermano y mamá años antes de ella ganar el oro olímpico.

Entonces, se podría mencionar con este documental que el periodismo deportivo ofrece una diversidad de narrativas para informar, educar y entretener a la sociedad. Generando lasos locales e internacionales fuertes gracias al deporte. Y es importante saber cómo contar la historia, para que esta quede guardada no solamente en la mente de la sociedad, sino que sirva como ejemplo para las nuevas generaciones.

Ángel Humberto Alarcón Ortega. Estudiante de la Carrera de Comunicación de la Universidad Nacional de Chimborazo. Fundador de Rubik Estudio teniendo experiencia como fotógrafo, filmmaker, editor desde el año 2023. En todo este tiempo a sido ganador de múltiples concursos relacionados a la producción audiovisual y la fotografía a nivel nacional e internacional. En la parte académica ha sido miembro de semilleros de investigación sobre cine y televisión. Ha sido ponente en el Congreso Internacional Eugenio Espejo con su investigación sobre inteligencia artificial y cine.

Galo Vásconez Merino. Docente de la carrera de Comunicación de la Universidad de Chimborazo, en la ciudad de Riobamba-Ecuador. Doctor en Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Complutense de Madrid. Magister en Comunicación Audiovisual por la Universidad Católica Argentina y Máster en Creación de guiones audiovisuales por la Universidad Internacional de La Rioja. Licenciado en Comunicación Social, con mención en producción de televisión. Productor audiovisual orientado al documental. Investigador en temas de cine, sobre todo sobre comedia negra, ciencia ficción y posmodernidad. Tiene varios artículos científicos publicados en revistas latinoamericanas de comunicación y capítulos de libros editados.

Ricardo Arrubla Sánchez

rarrubla@areandina.edu.co

COLOMBIA

Título: Dinámicas de significado en la interacción imagen-texto en narrativas transmedia de la plataforma tik tok

Institución: Fundación Universitaria del Área Andina

Esta ponencia aborda la relación entre la imagen y el texto en narrativas transmedia, explorando cómo ambos elementos interactúan para construir y transformar significados en contextos de consumo mediático contemporáneo. El estudio se fundamenta en la creciente importancia de las narrativas transmedia, donde una historia se desarrolla a través de múltiples plataformas, utilizando una combinación de texto e imagen para atraer a las audiencias. El proyecto adopta una perspectiva fenomenológica para examinar la experiencia del usuario, buscando comprender cómo los significados emergen y se modifican a través de la interacción entre imágenes y textos.

La propuesta de investigación contribuye a la comprensión de varios campos clave en las narrativas trans-

media y el análisis fenomenológico. En primer lugar, aborda la relación teórico-pragmática al explorar cómo la imagen y el texto interactúan para construir y transformar significados a través de múltiples plataformas mediáticas. Este conocimiento es fundamental para el diseño de planes de medios y estrategias de comunicación, estudios culturales, etnografía digital, etc.; así como para la intervención mediática en entornos de consumo digital creciente. La capacidad de interpretar estas interacciones en un contexto transmedia resulta esencial para adaptar las prácticas comunicativas a las demandas del ecosistema digital actual (Jenkins, 2006; Scolari, 2013). De manera complementaria, se puede argumentar que la interacción entre la imagen y el texto en las narrativas transmedia desempeña un papel crucial en la construcción de significados y en la forma como las audiencias son influidas e interpretan estas relaciones. Al tener múltiples plataformas, se amplían las posibilidades comunicativas, se transforma la experiencia del receptor, quien se convierte en co-creador de sentido. Desde el ámbito de las ciencias sociales y humanas, este enfoque es esencial para comprender cómo las audiencias negocian, reinterpretan y se apropian de los mensajes mediáticos en entornos digitales (Scolari, 2013) en una economía política del signo y del valor de cambio que vuelve obsoletas las tendencias emergentes y genera una nueva tensión y lucha entre los referentes hegemónicos y los referentes subalternos. Así, se profundiza en el análisis de cómo la convergencia de medios moldea la cultura contemporánea, influyendo en la construcción de identidades, valores y comportamientos sociales (Jenkins, 2006). Así mismo, la investigación contribuye con el desarrollo de un marco fenomenológico, que permite analizar la experiencia subjetiva de los usuarios al interactuar con narrativas transmedia, siendo una base para otras investigaciones al estar centradas en la forma como los significados emergen a través de la interacción multimodal. Ahora bien, el uso de metodologías digitales y modelos de comunicación digital, genera un aporte en las formas de investigar la interacción entre imagen y texto que sirve de referente para propuestas metodológicas y el mejoramiento de las herramientas de indagación.

Ricardo Arrubla Sánchez. PhD en Ciencias de la Educación (Universidad de Cuauhtémoc, México), comunicador social y administrador de organizaciones sociales. Docente e investigador de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad del Área Andina (Bogotá, Colombia) e integrante del Grupo Interdisciplinar en Estudios de Desarrollo Social y Humano.

Sus investigaciones abordan el humanismo digital, los cambios en la estructura simbólica y arquetipal, las gramáticas asignificantes, y las culturas arquetipológicas y figurativas en la web, así como el desarrollo del pensamiento crítico en contextos académicos.

Belén Castaldo

b.castaldo@hotmail.com

ARGENTINA

Título: La rebelión de los 80. El punk registrado a través de la fotografía

Institución: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

El movimiento punk, surgido en la década de 1970 en Inglaterra, representó una forma de resistencia juvenil frente a la crisis económica y el autoritarismo estatal. Con una fuerte raíz contracultural, este movimiento se manifestó a través de diversas expresiones artísticas, entre ellas, la fotografía, que capturó su estética rupturista y su espíritu de protesta. A partir de un análisis comparativo de dos fotografías que tomaron de referencia este movimiento una década después, uno en Inglaterra y otro en Argentina, esta ponencia examina cómo la imagen se constituyó en un testimonio visual de las diferencias y similitudes entre ambos contextos sociopolíticos. Asimismo, se reflexiona sobre la función de la imagen como herramienta de resistencia y memoria histórica.

Ada Fernández

adafer2007@gmail.com

COLOMBIA

Título: La vorágine: Una mirada infográfica a la obra literaria en su centenario

Institución: Universidad Nacional de Colombia

La novela del escritor colombiano José Eustasio Rivera está considerada como un clásico de la literatura colombiana y en 2024 cumple 100 años de su publicación. Es un momento de alta conciencia histórica ya que la novela encarna el espíritu de la Colombia del siglo pasado: sus territorios abandonados, su brutal deforestación, su capitalismo extractivista; y retrata de manera magistral la explotación que sufrieron miles de personas debido al boom de la llamada "fiebre del caucho". En el marco de esta conmemoración se diseña una pieza infográfica que invita a los lectores contemporáneos a descifrar y reinterpretar una obra canónica de la denuncia social en Latinoamérica.

Marcelo Lalli

formarparacine@gmail.com

ARGENTINA

Título: El laberinto audiovisual: ficción de vanguardia vs ficción de redes

Institución: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Durante el siglo XX, los géneros cinematográficos de ficción y documental, han sido entendidos como entidades separadas, compartimentos aislados sin demasiados vasos comunicantes. En lo que va de este milenio, y de manera premeditada, ese límite ha probado ser atravesado de múltiples maneras. Desde el lenguaje, muchos contenidos de redes han sido el resultado de esos desprendimientos. El vertiginoso stream, plantea una nueva instancia tal vez no emparentada con ninguna de ellas pero que a la vez, y de forma inevitable, utiliza elementos de esos grandes géneros. La investigación plantea una línea de tiempo que parte del cine constructivista soviético, con un análisis del film de Dziga Vertov, El hombre de la cámara, para vincularlo con los tiempos de Tik Tok, pasando por Orson Welles y Mariano Llinás, en lo que a mecanismos de ficción y de representación refiere. En este aspecto, el amplio abanico entre lo que antes se consideraba ficción y no ficción, ofrece una gama de posibilidades, en un sentido distanciado e irónico (en cuanto al tono), que habilita una entrada a diversas formas de representación hoy utilizadas por la red mencionada. Los subgéneros propios de la red serán confrontados con films de estos realizadores a modo de "herencia audiovisual" para analizar el puente conector entre tan disímiles formatos.

Marcelo Lalli. Nació en Buenos Aires en 1967. Es docente, realizador audiovisual, camarógrafo y editor. Egresó del CIEVYC como Realizador en video y cine en 1995. Escribió y dirigió cortometrajes y medimetrajes de ficción en múltiples formatos. Desde 2004 fue docente en escuelas de cine y desde entonces hasta el 2021 dictó clases de dirección cinematográfica en el CIEVYC. Docente en la carrera de Operación técnica en el ISEC durante el 2022, a partir del 2018 participa en el área de investigación exponiendo en congresos de la Universidad de Palermo, donde dicta asignaturas de realización audiovisual desde el año 2010.

María Patricia Lopera Calle

plopera@pascualbravo.edu.co

COLOMBIA

Título: Aplicaciones de la IA en la creación de narrativas visuales para la conservación del patrimonio material e inmaterial en la región antioqueña de Colombia: Un enfoque de investigación- creación

Institución: Escuela Pública de Diseño EPDI. Institución Universitaria Pascual Bravo

Este proyecto de investigación explora las aplicaciones de la inteligencia artificial (IA) en la creación de narrativas visuales destinadas a la conservación del patrimonio material e inmaterial de la región antioqueña en Colombia, desde un enfoque de investigación-creación. El objetivo es desarrollar una metodología que integre la IA y la comunicación visual para diseñar narrativas gráficas innovadoras que preserven, resignifiquen y fortalezcan la identidad cultural de la región, al mismo tiempo que la posicionen como un destino destacado para experiencias turísticas y culturales. La metodología contempla la recopilación y análisis de datos culturales, incluyendo imágenes, textos históricos y registros orales, como base para entrenar algoritmos generativos diseñados para crear narrativas visuales auténticas y culturalmente representativas. Estas narrativas se integrarán estratégicamente en el ámbito del arte y el diseño gráfico, destacando el patrimonio cultural y fortaleciendo identidades locales con un alto valor simbólico. Este enfoque no solo busca preservar la riqueza cultural, sino también posicionarla como un recurso clave para atraer turismo e incentivar inversiones en la región.

Mariel Organista Camacho

Juan Manuel Romero Parma

organista.mariel@uabc.edu.mx

romeroj92@uabc.edu.mx

MÉXICO

Título: Habitar lo efímero: un diálogo entre la arquitectura y los desfiles de moda

Institución: Universidad Autónoma de Baja California (UABC) campus Sauzal en Ensenada, México

La Arquitectura crea espacios que albergan desfiles de moda contemporáneos, generando experiencias sensoriales e inmersivas. Este estudio pretende explicar la intersección entre el habitar y las pasarelas de moda con el fin de generar vínculos emocionales y experiencias duraderas desde el impacto de un diseño arquitectónico

efímero. Para ello, se analizaron imágenes de ambientes realizados por arquitectos para desfiles emblemáticos de la casa de modas francesa CHANEL. Esto fortalece la perspectiva creativa y sensorial en la producción artística, fusionando la arquitectura y la moda. Se busca obtener una comprensión profunda de cómo diseñar ambientes que impacten duraderamente en los espectadores.

Mariel Organista Camacho. Doctora en Ciencias del Hábitat por el Programa interinstitucional en Ciencias del Hábitat en la Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Profesora-Investigadora de Tiempo Completo de la Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma de Baja California, en Ensenada, México. Integrante del Cuerpo Académico: Arquitectura, Ciudad y Paisaje. Miembro del consejo universitario (2023- actualidad) Miembro del consejo técnico universitario (2021-2023) Presidenta del Subcomité de Estudios de Posgrado de la Línea 2. Urbanismo y Paisaje. Los temas de interés son: habitabilidad, Arquitectura, espacio público y modos de habitar.

Juan Manuel Romero Parma. Licenciado en Arquitectura por la Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma de Baja California, en Ensenada, México. Actualmente cursa un diplomado en Diseño de Interiores en la Universidad Xochicalco, Ensenada, México. Los temas de interés son: Arquitectura, interiorismo, moda y cine.

Elvia Mónica Rodríguez Alonso

monikalonso@gmail.com

801037@pcpuma.acatlan.unam.mx

MÉXICO

Título: Publicidad con propósito: Estrategias educativas para el diseño de campañas empáticas en defensa de los derechos humanos

Subtítulo: Publicidad social y educación afectiva

Institución: Facultad de Estudios Superiores Acatlán, UNAM

Esta propuesta se basa en la teoría de la publicidad social de Kotler y Zaltman (1971), que redefine la publicidad como una herramienta para influir positivamente en las actitudes y comportamientos para el bien común, relacionados con los objetivos del Buen Vivir (OBV) constituyen una alternativa a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), cuyos principios se sustentan en la equidad social, la redistribución, la reciprocidad, la sostenibilidad, la libertad, la democracia y la participación comunitaria.

En términos de enfoques educativos, Paulo Freire (1968) en "La Pedagogía del Oprimido" propuso un aprendizaje crítico y colaborativo para fomentar la acción transformadora. La inclusión empática como valor educativo en el diseño es consistente con el concepto de educación afectiva desarrollado por Daniel Goleman (1995), que enfatiza que la inteligencia emocional es indispensable para resolver problemáticas sociales complejas. El diseño es visto como un agente de cambio social, una visión de la que hizo eco Victor Papanek en *Design for the Real World* (1971), quien subraya el poder del diseño para transformar comunidades mediante la resolución de problemas sociales, culturales y éticos. Al combinar estas propuestas con una perspectiva de derechos humanos y de género, respondemos al llamado de un diseño gráfico que no sólo sea estéticamente agradable sino también consciente, inclusivo y comprometido con el bienestar colectivo.

Elvia Mónica Rodríguez Alonso. Doctoranda en Artes y Diseño en el Posgrado de la FAD con Maestría en Administración en Organizaciones y Licenciada en Diseño Gráfico (UNAM). Profesora de Asignatura Definitiva Nivel "B", cuenta con 25 años de actividad académica donde recibe el Reconocimiento a la labor Académica de los Profesores de Asignatura 2021 por la Licenciatura en Diseño Gráfico, FES Acatlán. Participación activa en conferencias nacionales e internacionales como miembro de diversas redes de investigadores. Trayectoria laboral dentro del campo del diseño gráfico, la creatividad, la mercadotecnia, la publicidad y la planeación estratégica en áreas como Creativo, Planning y Servicio al Cliente.

Carla Jeovanna Torres Santacruz

Alison Paulina Ramírez Ramos

carla.torres@unach.edu.ec

alison.ramirez@unach.edu.ec

ECUADOR

Título: La maternidad y las intersecciones de clase y género en el cine ecuatoriano contemporáneo

Institución: Universidad Nacional de Chimborazo, carrera de Comunicación, Riobamba, Ecuador

En el cine ecuatoriano la maternidad es representada por estándares que tiene la sociedad donde a las mujeres se les asigna el rol de responsables del hogar. En este artículo se analizó la representación de la maternidad, la intersección de clase y género en base a tres películas ecuatorianas: Alba (2016), Lo Invisible (2021)

y No robarás a menos que sea necesario (2013). Para lo cual, se utilizó un enfoque cualitativo donde se estudiaron categorías como la representación de personajes femeninos, las intersecciones de clase y género. Las tres películas analizadas muestran como la sociedad vincula a la maternidad con roles preestablecidos por el patriarcado, donde la mujer tiene que ser la única encargada de la crianza y cuidado de sus hijos. La interseccionalidad muestra la represión que afecta a la mujer sin importar los contextos de clase y género. Además, los films muestran que, dentro del cine ecuatoriano, en la clase social baja se refleja el esfuerzo que hacen muchos hogares para llevar un sustento económico a su hogar. En el caso de las clases sociales altas su estatus les impide mostrar sus propias emociones que en algunas ocasiones afectan a su salud mental.

COMISIÓN: SOCIEDAD, CULTURA Y PATRIMONIO

27 de Febrero, 11:30 (Arg) - Sala 2 -

Daniel Camilo Gil Agudelo

Dgila@unal.edu.co

COLOMBIA

Título: Método integrado de diseño participativo e Individual, aplicado en el desarrollo de Vivienda social sostenible, mono y Multinuclear

Subtítulo: Trabajo Dirigido de Grado (TDG) desarrollado mediante Investigación Experimental y evaluado en curso de vivienda social sostenible

Institución: Facultad de Arquitectura, Universidad Nacional de Colombia sede Medellín

Este trabajo analiza la vivienda contemporánea y su rol en la configuración urbana, abordando desafíos como el crecimiento desordenado y la falta de planificación, que generan asimetrías socio-espaciales y ocupación informal. Presenta un método integrado de diseño participativo e individual aplicado a la vivienda social sostenible, mono y multinuclear, parte de una investigación experimental para obtener el título de arquitecto. El objetivo es desarrollar un «manual» de diseño adaptable, mitigando la ocupación informal y promoviendo un hábitat sostenible. El enfoque combina estudios de casos y bibliografía, proponiendo un método inductivo que integra el contexto local, las necesidades de los usuarios y la regeneración ecosistémica. La investigación crítica el enfoque deductivo tradicional por su limitación creativa y su énfasis en la producción masiva, afectando la eficiencia y el ciclo de vida de los proyectos. Se aplicó en Turbo (ecosistema marino), Rionegro (urbano) y Belmira (páramo),

municipios con dinámicas ecosistémicas diferenciales y potencial de replicación. El curso «PAE Vivienda Social Sostenible» actuó como incubadora de propuestas, con la participación de 24 estudiantes, 4 investigadores y 9 maestros. Este trabajo resalta la importancia del diseño participativo y adaptativo para enfrentar la crisis ecológica mediante un enfoque transdisciplinar que integre dimensiones espaciales, sociales, ambientales, políticas y económicas.

Andrea Daniela Larrea Solórzano

ad.larrea@uta.edu.ec

ECUADOR

Título: Construcciones simbólicas en torno a la iconografía Salasaca

Institución: Facultad de Diseño y Arquitectura, Universidad Técnica de Ambato

El estudio es parte de la investigación “Diseño y memoria. Sentidos expuestos en la iconografía salasaca”, que tiene como objetivo clasificar las representaciones visuales de la comunidad indígena Salasaca, famosa por sus textiles. El estudio analiza el significado y las influencias culturales de estas representaciones, que reflejan la historia y tradiciones de Salasaca. La investigación se enfoca en la funcionalidad de estas representaciones en rituales, creando un sistema de clasificación iconográfica basado en características estéticas. A partir del análisis de los íconos, se han definido ocho categorías iconográficas, las cuales proporcionan un marco sistemático para comprender la producción gráfica de este sector, destacando la riqueza cultural y la habilidad artística del pueblo, así como su conexión con la espiritualidad y su cosmovisión. Los resultados de la investigación buscan servir como guía para futuros estudios y contribuir a la preservación de esta expresión artística ancestral.

Andrea Daniela Larrea Solórzano. Nacida en Santo Domingo, Ecuador. Diseñadora Gráfica Publicitaria (UTA, 2009). Magíster en Docencia Universitaria (UTC, 2015). Magíster en Diseño Gráfico Digital (UNIR, 2020). Doctora en Diseño (UP, 2020). Becaria del Posdoctorado Multidisciplinario en Diseño (UP, 2024). Estudios complementarios en Visualidad, Antropología y Arte Contemporáneo; Museografía y Curaduría en FLACSO – Ecuador. Líneas de trabajo investigativo: iconografía, historia del diseño, diseño étnico, lowbrow. Docente Investigador DIDE, asignado a la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato.

Cristina Amalia López

christa_galadriel@yahoo.com.ar

ARGENTINA

Título: Gentrificación e Impacto del Turismo

Institución: Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

La gentrificación y el turismo son fenómenos a menudo interconectados, que tienen un impacto significativo en las comunidades locales y el desarrollo urbano. Ambas fuerzas pueden revitalizar destinos, generar ingresos y atraer inversiones, pero también provocar desplazamientos, pérdida de identidad cultural y desigualdades socioeconómicas.

A medida que los residentes originales se ven obligados a abandonar sus hogares debido a la subida de los precios, se pierden lazos comunitarios y redes de apoyo social.

Los nuevos residentes y/o negocios pueden no compartir los mismos valores-tradiciones- sentido de pertenencia, provocando tensiones con fragmentación de la comunidad.

Culturalmente, la gentrificación impulsada por el turismo puede conducir a la homogeneización, donde los elementos culturales distintivos son reemplazados por experiencias-productos comercializados para visitantes. Esto no solo reduce la diversidad cultural y el carácter local, sino que también puede llevar a la pérdida de patrimonio intangible, como tradiciones, lenguas y prácticas comunitarias.

Involucrar a las comunidades locales en los procesos de planificación y desarrollo es crucial para garantizar que el crecimiento económico y el turismo beneficien a todos los residentes.

Abordar estos desafíos requiere planificación cuidadosa, políticas inclusivas y un enfoque en el turismo sostenible y responsable, con el objetivo de crear comunidades más justas y resilientes.

Cristina Amalia López. Profesional en protocolo diplomático, ceremonial oficial, social y empresario con experiencia en las relaciones públicas, humanas y sociales. Su labor como investigadora se centra en el estudio de las culturas del mundo, el impacto del turismo en las comunidades y sitios patrimoniales, la educación en valores, un aprendizaje-enseñanza multicultural, la longevidad activa y evolución dinámica intergeneracional, diseño inclusivo y la comunicación como formador de opinión. Docente de la Universidad de Palermo. Es desarrolladora de proyectos institucionales que promueven el

fortalecimiento de comunidades y organizaciones. Productora y conductora del programa radial Agenda BOOK 21. Comparte sus notas e investigaciones en revistas académicas, plataformas digitales contribuyendo al enriquecimiento del debate y el aprendizaje profesional en áreas clave como la educación, la cultura y el diseño social inclusivo.

Sandra Mesa García, Sergio H. Cáceres Cáceres y Sergio A. Cáceres Peña

Investigacion.phd.arq@gmail.com

arqshcc@gmail.com / Scaceres14@uan.edu.co

COLOMBIA

Título: El Socorro, El color de la libertad. Diseño de la guía para el mejoramiento de fachadas en el centro histórico

Se genera como producto de la investigación – creación, el diseño de una guía para el mejoramiento de las fachadas en el centro histórico, que garantice la articulación de los elementos urbanos, arquitectónicos, técnicos, sociales y culturales.

El reto, atendiendo al llamado de las voces del municipio, inicia un proceso de participación ciudadana en el cual la intervención de las fachadas de los corredores históricos, de manera que se resuelven aspectos técnicos como de identidad, colores, elementos culturales y manejo materiales de las fachadas del centro histórico, respondiendo a las necesidades del mejoramiento del paisaje urbano.

Para dar forma física a algunos de los muchos imaginarios que se hacen presentes y se cruzan en este municipio, se realizaron varios talleres de diagnóstico colaborativo, en los que se identificaron los rasgos más sobresalientes y conflictivos de este imaginario, con la finalidad de ser incorporados en el diseño de la propuesta de intervención.

Siguiendo la línea teórica de Ch. Alexander (Ensayo sobre la síntesis de la forma, 1971), que en la actualidad ha derivado en una arquitectura de compromiso social, este reto engloba el mejor “ajuste” entre la pareja “forma-función” y el “contexto”, entendido este como el ámbito de las necesidades, imaginarios y aspiraciones de la comunidad.

Sandra Cecilia Mesa García. Arquitecta (Universidad Nacional de Colombia, 1998). Especialista en Finanzas Corporativas (EIA, 2005). Doctora en Historia, Arquitectura y Diseño (Universidad Internacional de Cataluña, 2016). Seleccionada en Bienal Colombiana de Arquitec-

tura y Urbanismo: año 2016 (categoría Teoría e Historia) y año 2024 (categoría Intervención en el patrimonio). Premio «David Eduardo Serna» 28 Bienal Colombiana de Arquitectura y Urbanismo en el año 2022 (categoría Divulgación). Premio participación - premio panamericano 2024, Bienal de Arquitectura de Quito (categoría intervención en arquitectura patrimonial o de interés patrimonial). Actualmente, Profesora titular de la Corporación Universitaria del Caribe (CECAR), programa de Arquitectura.

María del Pilar Alejandra Mora Cantellano

pilaramorac@gmail.com

pmorac@uaemex.mx

MÉXICO

Título: Proyectos de diseño industrial en una cultura comunitaria

Institución: Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México

El programa de Cultura Comunitaria estructurado por la Secretaría de Cultura del Gobierno de México se inserta en el año 2022 en los postulados de la Conferencia Mundial sobre políticas culturales, dentro de las propuestas de intervención para la promoción de una cultura de paz, que fomenta los valores, las actitudes y los comportamientos que fortalecen una convivencia armónica que apoya a la construcción de una sociedad más justa. El propósito de este trabajo es establecer relaciones entre estos objetivos de la cultura comunitaria desde proyectos de diseño industrial y establecer nexos desde la creación y producción de objetos en las comunidades en una visión participativa de todos los actores sociales involucrados, para coadyuvar en el desarrollo de productos de cultura que apoye a disminuir algunas problemáticas sociales mencionadas y así promover la convivencia y bienestar social. Lo anterior empleando un análisis comparativo entre los objetivos de proyectos de diseño insertos en comunidades vulnerables y los del programa de cultura comunitaria. Estableciendo algunas consideraciones para promover este desarrollo social desde el diseño industrial.

María del Pilar Alejandra Mora Cantellano. Profesora/investigadora del Centro de Investigaciones en Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México. SNI I y Perfil PRODEP. Doctora en Ciencias Sociales de la UAEM, Maestría en Comunicación y Tecnologías Educativas en el ILCE; Especialidad en Diseño estratégico de productos industriales de la UAEM. Li-

cenciatura y Estudios de Maestría en Diseño Industrial en el CIDI, UNAM. Responsable y colaboradora en Investigaciones registradas en la UAEM y PROMEP en el área del diseño para promover el desarrollo regional con un enfoque endógeno, así como de investigación participativa para el desarrollo de grupos vulnerables. Autora y coautora de libros y capítulos de libro así como de artículos en revistas nacionales e internacionales. Integrante del Cuerpo Académico de Diseño y Desarrollo Social. Responsable de la Red Interinstitucional de Diseño para el Desarrollo Social. Miembro del Consejo Consultivo de DI-Integra, miembro del comité ejecutivo de AMECIDER.

Josefina Ocampo

jocampo@uspt.edu.ar / jmocampo@herrera.unt.edu.ar
ARGENTINA

Título: Accesibilidad en Espacios Patrimoniales

Subtítulo: Recursos de diseño pensados para usuarios con Discapacidad en espacios patrimoniales

Institución: Universidad San Pablo Tucumán

Recursos de diseño pensados para usuarios con discapacidad en espacios patrimoniales

La importancia de la inserción de la Accesibilidad en espacios Patrimoniales, acompañada de la participación activa del público para asegurar el acceso a los espacios y la facilidad de uso de los mismos, contenidos, hace necesario profundizar en el paradigma de la interacción. La interactividad interviene en una relación activa de los individuos con el entorno y los objetos, los distintos niveles de interacción. Aparece el concepto de interfase entre el sujeto objeto.

Se propone analizar los criterios de diseño accesible aplicados a objetos: abordados desde la Comunicación, y Uso, tales como dispositivos implementados en distintos contextos de la arquitectura y los espacios y la interactividad que ofrecen.

Por ejemplo:

1- Objetos que tengan la posibilidad de manipularlos, de esa manera se favorece la respuesta activa del usuario. Los dispositivos dinámicos de uso intuitivo e inmediato, estimulan la actividad y desarrollan el pensamiento constructivo. Su implementación al alcance de los visitantes propiciara el aprendizaje.

2- Dispositivo o sistemas de acción vinculada a la comunicación, y el conocimiento. El diseño de los elementos precisos para que esto se produzca debe atender a diferentes disciplinas: la usabilidad y la ergonomía.

3- Sistemas de orientación, wayfinding, accesibilidad

cognitiva, que proporcionan al usuario información del entorno y le permiten orientarse en el espacio.

Josefina Ocampo. Arquitecta (Univ. Nacional de Tucumán. Docente Universitaria. Magister en Accesibilidad, Universidad de Jaén, España. Magister en Política y Gobierno, Univ. San Pablo Tucumán. Doctoranda en Humanidades, Facultad de Filosofía y Letras, UNT. Diplomada en Políticas de Cuidado, ONU Mujeres Argentina. Diplomada en Fotografía Social, Facultad de Filosofía, UBA. Diplomada en Políticas de Cuidado, ONU Mujeres Argentina. Miembro de la Unión Internacional de Arquitectos, UIA. Miembro integrante de G3ict, organización internacional de Tecnologías Inclusivas de la Información y la Comunicación.. Miembro integrante de LEEG-net (Legal & Economic Empowerment Global Network). Jurado de la Bial de Arquitectura de Costa Rica.

Guillermo Petrolí y Andrea de los Milagros Galarza

guillepetrolio1@gmail.com
ARGENTINA

Título: Infraestructura de accesibilidad: criterios proyectuales en el paisaje insular sobre variables de apoyo y flotabilidad

Institución: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad Nacional del Litoral

Los territorios insulares enfrentan desafíos particulares debido a su ubicación geográfica, lo que los hace especialmente vulnerables a diferentes riesgos, donde la gobernabilidad difusa, el aislamiento de centros urbanos y la falta de infraestructura adecuada dificulta la mitigación y/o adaptación a las adversidades.

El abordaje del proyecto se realiza a partir de entender a estos territorios como fuerza territorial insular que ha condicionado históricamente la relación-tensión naturaleza-cultura de los asentamientos, generando vulnerabilidad hídrica con consecuencias ambientales, económicas y sociales. A partir del reconocimiento de la experiencia cultural de los bordes ribereños se proponen infraestructuras adaptables al paisaje insular considerando variables de apoyo y flotabilidad, adaptabilidad a situaciones adversas, accesibilidad y gestión de riesgos.

Tomando como caso la micro región insular (MRI) de Santa Fe, Arroyo Leyes y San José del Rincón, cuya característica de aislamiento que le impone la condición insular es que se encuentra rodeada por agua en sus cuatro lados, con acceso sólo a través de puentes y que tiene como principal factor modelador del territorio al

Río Paraná, se establecen criterios de diseño cuyo enfoque se centra en las características y patrones formales del territorio local integrándose en criterios de infraestructura - paisaje insular - experiencia integral.

Susana Vanessa Vigil Requena

svigilr@uvirtual.edupe / suvanevire@gmail.com

PERÚ

Título: Revitalización del espacio público para el desarrollo urbano sostenible en La Primavera, Piura 2024

Institución: Universidad Cesar Vallejo

La investigación aborda la revitalización de espacios públicos en el desarrollo urbano sostenible del asentamiento humano La Primavera, en el distrito de Castilla, Piura, durante 2024. En el contexto de las ciudades contemporáneas, donde el 55% de la población mundial vive en zonas urbanas y se espera que para 2050 aumente al 68%, América Latina enfrenta un crecimiento urbano desordenado y poco sostenible, caracterizado por la fragmentación urbana, la falta de espacios públicos y áreas verdes, lo que afecta la cohesión social y la calidad de vida.

El estudio, con un enfoque mixto, analizó la situación del A-H La Primavera, un asentamiento con baja densidad y limitados accesos, donde la carencia de espacios públicos adecuados agrava los problemas de movilidad y sociabilidad. Se recopilieron datos cuantitativos y cualitativos de residentes y especialistas para proponer lineamientos que mejoren los usos y actividades; la accesibilidad y enlace, el confort en la imagen y la seguridad proyección del espacio público, contribuyendo al desarrollo urbano sostenible del área.

Los resultados proporcionaron directrices claras y prácticas para revitalizar los espacios públicos, mejorar la cohesión social y fomentar el desarrollo sostenible en La Primavera. Este trabajo no solo aborda problemáticas locales, sino que también ofrece un modelo replicable para otras comunidades que enfrentan desafíos similares en el contexto urbano latinoamericano.

Susana Vanessa Vigil Requena. Arquitecta titulada por la Universidad Privada Antenor Orrego (2011), con una Maestría en Arquitectura y un MBA por la Universidad César Vallejo. Egresada del Doctorado en Arquitectura (2025). Docente en diversas universidades del Perú, delegada titular en comisiones técnicas de licencias de edificación e inspectora de obra. Ganadora del Primer Puesto en Mejor Proyecto Eco-Amigable en el Concurso Nacional de Vivienda Social (2015). Ha publi-

cado sobre espacio público, urbanismo y arquitectura en revistas indexadas. Con experiencia en edificaciones, planificación urbana, supervisión de obras y formulación de proyectos en entidades públicas y privadas.

COMISIÓN: COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN Y EPISTEMOLOGÍA

27 de Febrero, 14:00 (Arg) - Sala 1 -

**Diego Contreras Morales, Isabel Hidalgo Valencia
Rudy Ascue Yendo y Carolina Paullo Oré**

dcontreras@pucp.edu.pe / ihidalg@pucp.pe

rascue@pucp.edu.pe / carolina.paullo@pucp.edu.pe

PERÚ

Título: Experiencias en la enseñanza para la Investigación en Diseño a través de la utilización de plataformas de visualización colaborativas (Miro)

Institución: PUCP - Pontificia Universidad Católica del Perú

El presente artículo explora las experiencias sobre el impacto en la implementación de una herramienta visual como la plataforma Miro dentro del curso Investigación en Diseño (1DGR08), en la carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). Dentro de la PUCP, la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño, ha implementado una serie de cambios en sus estrategias de enseñanza aprendizaje de los cursos con orientación a la investigación. Al ser una carrera proyectual, los estudiantes pueden tener dificultades para entender el proceso de investigación científica o académica. En este sentido, el curso busca desarrollar la competencia de investigación, sin embargo, se reconoce que el estilo de aprendizaje de la mayoría de nuestros estudiantes de diseño, es a través de medios visuales. Por eso, las y los docentes de este curso teórico decidieron transformar los contenidos y actividades para el uso de la plataforma de Miro. Esta implementación favoreció el trabajo colaborativo e individual, modificando diferentes aspectos que ayudaron a que las y los estudiantes puedan mejorar sus trabajos de investigación en diferentes niveles. Las investigaciones tenían más profundidad, los objetivos del curso eran más claros y los artículos producidos mejoraron notablemente.

Diego Contreras-Morales. Docente de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), sección Diseño Gráfico, departamento de Arte y Diseño. Doctorando