

Coloquio Internacional Investigadores en Diseño

X Edición 2025

28 DE JULIO AL 1 DE AGOSTO 2025

VIRTUAL



**Facultad de Diseño
y Comunicación**

SEMANA

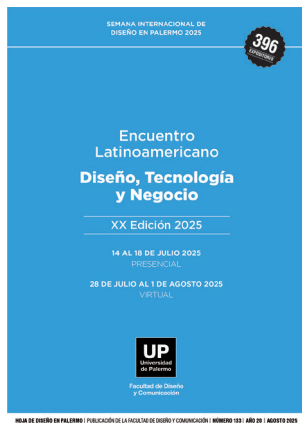
INTERNACIONAL DE DISEÑO

14 AL 18 DE JULIO 2025

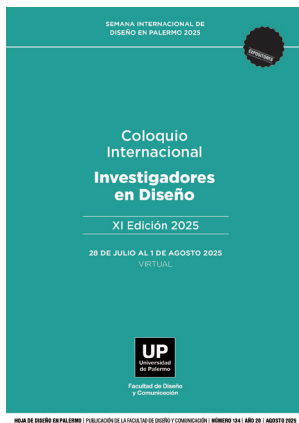
PRESENCIAL

28 DE JULIO AL 1 DE AGOSTO 2025

VIRTUAL



HOJA DE DISEÑO EN PALERMO | PUBLICACIÓN DE LA FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN | NÚMERO 133 | AÑO 28 | AGOSTO 2025



HOJA DE DISEÑO EN PALERMO | PUBLICACIÓN DE LA FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN | NÚMERO 134 | AÑO 28 | AGOSTO 2025



HOJA DE DISEÑO EN PALERMO | PUBLICACIÓN DE LA FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN | NÚMERO 135 | AÑO 28 | AGOSTO 2025



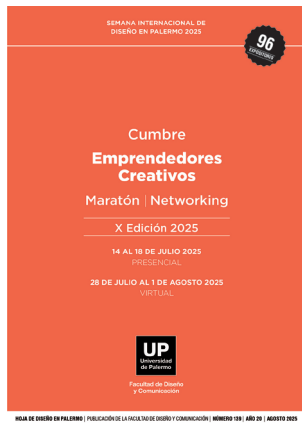
HOJA DE DISEÑO EN PALERMO | PUBLICACIÓN DE LA FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN | NÚMERO 136 | AÑO 28 | AGOSTO 2025



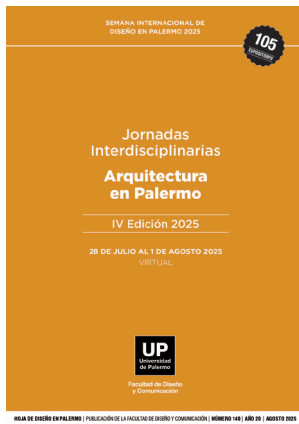
HOJA DE DISEÑO EN PALERMO | PUBLICACIÓN DE LA FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN | NÚMERO 137 | AÑO 28 | AGOSTO 2025



HOJA DE DISEÑO EN PALERMO | PUBLICACIÓN DE LA FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN | NÚMERO 138 | AÑO 28 | AGOSTO 2025



HOJA DE DISEÑO EN PALERMO | PUBLICACIÓN DE LA FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN | NÚMERO 139 | AÑO 28 | AGOSTO 2025



HOJA DE DISEÑO EN PALERMO | PUBLICACIÓN DE LA FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN | NÚMERO 140 | AÑO 28 | AGOSTO 2025



HOJA DE DISEÑO EN PALERMO | PUBLICACIÓN DE LA FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN | NÚMERO 141 | AÑO 28 | AGOSTO 2025

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

La décima edición del Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño se realizó de manera Virtual, entre el 24 de julio y el 01 de agosto de 2025, en el marco de la XX Semana Internacional de Diseño en Palermo. En esta ocasión fueron 40 comisiones que sesionaron de manera continua durante siete jornadas, en las que expusieron más de 800 investigadores internacionales del Diseño superando largamente la escala, la participación y la calidad de los debates de las ediciones anteriores.

El Coloquio

En el Coloquio los investigadores presentan y exponen producciones y resultados de cada una de las Líneas y Proyectos del Programa de Investigación en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación en el período 2024-2025. Muchas de las Líneas y Proyectos se realizan, como se detalla más adelante, en colaboración con destacadas instituciones internacionales. Cada comisión es organizada por el o los directores respectivos de las Líneas y Proyectos, exponen sus investigadores y participan activamente los estudiantes de Posgrado de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (Doctorado en Diseño y Maestría en Gestión de Diseño), cuyas tesis están integradas a las diferentes Líneas y Proyectos.

Además del X Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño, la XX Edición de la Semana Internacional de Diseño 2025 está integrada por los siguientes espacios:

- **XX Encuentro de Diseño,**
- **XVI Congreso Latinoamericano de Enseñanza de Diseño,**
- **X Cumbre de Emprendedores,**
- **IX Foro de Cátedras y Experiencias Innovadoras**
- **VI Foro de Diseño Social y Sustentable.**
- **XIX Foro de Escuelas de Diseño**
- **V Networking DC**
- **IV Jornadas Interdisciplinarias Arquitectura en Palermo**

Los nueve espacios se desarrollaron simultáneamente en comisiones presenciales y on line desde el 15 de julio al 2 de agosto de 2025.

Proyección Internacional

El carácter internacional que fue adquiriendo el Coloquio se debe a la presentación de resultados de investigaciones realizadas, y/o en desarrollo, en forma conjunta entre la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo con destacadas universidades e instituciones educativas del mundo.

En esta edición se presentaron resultados de investigaciones realizadas con las siguientes instituciones: Asociación ID; DiGRA (España); ENES Unidad Morelia, UNAM. México; Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile; Instituto de Investigaciones Gino Germani, (Facultad de Ciencias Sociales-Universidad de Buenos Aires) Argentina; Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica-IIIAC, (Universidad Nacional de las Artes-UNA, CONICET) Argentina; Instituto Superior de Diseño de la Universidad de La Habana, ISDI-UH Cuba; Museo de Arte Popular José Hernández (MAP); Pontificia Universidad Católica del Perú; The School of Design at Carnegie Mellon University, USA; Univ. de Diseño, Innovación y Tecnología UDIT, España; Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca, México; Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México; Universidad Autónoma

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

del Estado de México, UAEM, México; Universidad Autónoma de Nuevo León, México; Universidad Autónoma de Querétaro, México; Universidad de Artes, Ciencias y Comunicación UNIACC, Chile; Universidad de Chile, FAU-Chile; Universidad del Bio-Bío, Chile; Universidad de Medellín, Colombia; Universidad de Mendoza, Argentina; Universidad de Salamanca, España; Universidad de Sonora, México; Universidad de Valparaíso, Chile; Universidad Estadual Paulista, Brasil; Universidad Europea Creative Campus UE Madrid, España; Universidad Federal de Maranhao, Brasil; Universidad Finis Terrae, Chile; Universidad Nacional Autónoma de México, México; Universidad Nacional de Córdoba, Argentina; Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina; Universidad Politécnica de Valencia, España; Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra UPSA, Bolivia; Universidad Rafael Landívar, Guatemala; Universidad Técnica de Ambato, Ecuador; Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Diseño y Arquitectura; Universitat Internacional de Catalunya, iBAG-UIC Barcelona, España.

En la descripción de cada una de las Comisiones del Coloquio 2025 se especifican el vínculo en las Líneas y Proyectos entre la Facultad de Diseño y Comunicación con la Institución respectiva. Los resultados de las Líneas y Proyectos de Investigación se documentan y difunden en la publicación internacional Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación que edita la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en forma ininterrumpida desde el año 2000.

Cuadernos

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación es una revista académica de alcance internacional con arbitraje y editada por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo publicada de forma continua desde el año 2000.

Publica trabajos originales e inéditos referidos a la agenda contemporánea del diseño, la arquitectura, las comunicaciones y la creatividad desde una perspectiva interdisciplinaria. Cada edición es temática y reúne contribuciones de autores de diferentes perspectivas, instituciones y países. Cada número es organizado por un coordinador académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Numerosas ediciones son producidas en conjunto con destacadas universidades e instituciones académicas internacionales y presentan resultados, reflexiones y aportes de los proyectos de investigación realizados entre estas instituciones y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación se convirtió así en un medio de actualización, consulta, intercambio y debate de la comunidad internacional de investigadores y académicos vinculados a estos campos disciplinares. Actualmente es una publicación en versión gráfica (ISSN 1668-0227) y digital (ISSN 1853-3523) que fue incrementando paulatinamente su frecuencia hasta alcanzar más de quince ediciones anuales en el año 2024. El Caicyt-Conicet de la República Argentina evaluó esta publicación con el nivel 1 de excelencia en el año 2007 e ingresó al Núcleo Básico de Publicaciones Periódicas Científicas y Tecnológicas en la Categoría de Ciencias Sociales y Humanidades, lo cual le permite la presencia en SciELO, Latindex, Dialnet y EBSCO. Desde ese año, la publicación permanece en este NBR mejorando sus sucesivas evaluaciones (2010, 2013, 2016, 2019) hasta el presente.

Actualmente la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, participa en el Open Journal Systems (OJS). Este es un software de código abierto de gran proyección académica internacional para la administración, gestión y difusión de revistas científicas. Fue creado con el objetivo de permitir al entorno editorial la producción de artículos de acceso libre y una gestión mucho más flexible y fluida de las publicaciones.

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

En esta nueva edición del Coloquio 2025, se presentaron 40 Cuadernos del Centro de Estudios.

A continuación se detallan las 40 ediciones de la publicación académica Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación que fueron presentadas en el X Coloquio

- [Cuaderno 240] *Arte y comunicación: Formación, investigación y difusión del conocimiento en Artes y Diseño*, presentado en la Comisión 13.
- [Cuaderno 241] *Repensando la articulación entre los Diseños y los estereotipos*, presentado en la Comisión 14.
- [Cuaderno 246] *Itinerarios de la Arquitectura y el Proyecto Perspectivas Interdisciplinarias en Arquitectura IV*, presentado en la Comisión 8.
- [Cuaderno 247] *La moda en su Laberinto VIII*, presentado en la Comisión 27.
- [Cuaderno 248] *La moda en su Laberinto IX*, presentado en la Comisión 27.
- [Cuaderno 249] *Diseño: Inclusión y Diversidad*, presentado en la Comisión 10.
- [Cuaderno 250] *Investigación formativa en comunicación II*, presentado en la Comisión 38.
- [Cuaderno 251] *Diseño, Cultura Visual y Género*, presentado en la Comisión 2.
- [Cuaderno 252] *Trayectos de la Arquitectura: Perspectivas Interdisciplinarias en Arquitectura V*, presentado en la Comisión 1.
- [Cuaderno 254] *Integración de la Agenda 2030 a Proyectos de Diseño. Ambiente y Desarrollo sostenible: Relato de experiencias significativas II*, presentado en la Comisión 11.
- [Cuaderno 255] *Convergencias, Narrativa y Consumo digital*, presentado en la Comisión 29.
- [Cuaderno 256] *Creatividad y Biodiseño*, presentado en la Comisión 35.
- [Cuaderno 257] *Sostenibilidad: herramienta de protección*, presentado en la Comisión 12.
- [Cuaderno 258] *Memorias sociales y resistencias culturales en las posdictaduras latinoamericanas: de las prácticas periodísticas a las manifestaciones artísticas y visuales*, presentado en la Comisión 24.
- [Cuaderno 259] *Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos*, presentado en la Comisión 4.
- [Cuaderno 260] *Diseño: Estrategia, Innovación y Sostenibilidad III. Diseño estratégico y gestión organizacional*, presentado en la Comisión 3.
- [Cuaderno 261] *Patrimonio, Moda, Museos y Documentación*, presentado en la Comisión 22.
- [Cuaderno 262] *Aprendizaje Bioinspirado III: Organicismo digital*, presentado en la Comisión 36.
- [Cuaderno 263] *Athena: un viaje creador*, presentado en la Comisión 28.
- [Cuaderno 264] *Visiones del Diseño VIII: El Diseño como mediador cultural del cambio sistémico*, presentado en la Comisión 34.
- [Cuaderno 265] *Enunciación visual*, presentado en la Comisión 32.
- [Cuaderno 266] *Manifestaciones culturales estéticas y simbólicas expresadas en el arte y el diseño*, presentado en la Comisión 25.
- [Cuaderno 267] *Comunicación, tecnología e Inteligencia artificial*, presentado en la Comisión 33.
- [Cuaderno 268] *El diseño como articulador interdisciplinario, presentado en la Comisión 6. y Expresiones tecnológicas y expresiones materiales, entre la verdad y la verosimilitud*, presentado en la Comisión 23.
- [Cuaderno 269] *Futuro Difuso. Entre la materialidad y la inmaterialidad del diseño y la inteligencia artificial*, presentado en la Comisión 31.
- [Cuaderno 270] *Diseños y Geografía Cultural: Identidades y Territorios-Volumen 1*, presentado en la Comisión 21.
- [Cuaderno 271] *Game Studies. Séptima edición*, presentado en la Comisión 30.
- [Cuaderno 272] *Complejidad en el diseño, desafíos y perspectivas*, presentado en la Comisión 40.
- [Cuaderno 273] *Cine y sociedad: Conflictos sociopolíticos y culturales. Sus representaciones en el discurso audiovisual*, presentado en la Comisión 26.
- [Cuaderno 274] *Disceñ@: Lo nuevo sobre la disciplina Diseño II*, presentado en la Comisión 17.
- [Cuaderno 275] *Diseño decolonial y no excluyente: territorios, saberes y diálogos*, presentado en la Comisión 37.

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

- [Cuaderno 276] *Museografía y Arqueología: Preservación del Patrimonio Cultural*, presentado en la Comisión 20.
- [Cuaderno 277] *Seminario de estudios avanzados en diseño internacional IV*, presentado en la Comisión 16.
- [Cuaderno 278] *Creatividad Solidaria III: Proyectos, prácticas y producciones de Diseño Social*, presentado en la Comisión 15.
- [Cuaderno 279] *Interfaces II: Creatividad, tecnologías e innovación para la calidad educativa*, presentado en la Comisión 5.
- [Cuaderno 280] *Creatividad, espacio y emoción IV. Diferentes contextos espacio temporales en arquitectura y diseño*, presentado en la Comisión 39.
- [Cuaderno 281] *Diferentes contextos espacio temporales en arquitectura y diseño*, presentado en la Comisión 21.
- [Cuaderno 282] *Transformaciones desde el diseño para el mundo actual y futuro II*, presentado en la Comisión 18.
- [Cuaderno 283] *El camino de la heroína VII: las tecnologías emergentes*, presentado en la Comisión 7.
- [Cuaderno 284] *Creatividad humana y artificial desde el esquema de Rich Gold*, presentado en la Comisión 41.

832 Investigadores expusieron en 41 Comisiones en el Coloquio 2025

A continuación se presentan las 41 Comisiones en las que se organizó la X edición del Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño. Se especifica quienes las coordinaron y, cuando corresponde, su vinculación a una Línea o Proyecto de Investigación del Programa de Investigación en Diseño y si los resultados fueron publicados en la Colección Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación que se presentaron en dicha oportunidad, entre paréntesis se hace referencia a las páginas donde se desarrolla el contenido de cada una de ellas. También se especifican las instituciones que participaron en las investigaciones cuyos resultados se presentan.

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

COMISIÓN 1. TRAYECTOS DE LA ARQUITECTURA.....	p 8
COMISIÓN 2. DISEÑO, CULTURA VISUAL Y GÉNERO.....	p 17
COMISIÓN 3. DIMENSIONES DE LAS DISCIPLINAS PROYECTUALES.....	p 24
COMISIÓN 4. DISEÑO, ARTE Y TRANSMEDIA.....	p 35
COMISIÓN 5. INTERFACES.....	p 49
COMISIÓN 6. DISEÑO INTERDISCIPLINARIO.....	p 58
COMISIÓN 7. EL CAMINO DE LA HEROÍNA.....	p 63
COMISIÓN 8. ITINERARIOS EN ARQUITECTURA.....	p 64
COMISIÓN 9. CUERPO Y VESTUARIO.....	p 71
COMISIÓN 10. DISEÑO, INCLUSIÓN Y DIVERSIDAD.....	p 71
COMISIÓN 11. AMBIENTE Y DESARROLLO SOSTENIBLE.....	p 79
COMISIÓN 12. SUSTENTABILIDAD, DESARROLLO Y PROTECCIÓN	p 89
COMISIÓN 13. ARTE Y COMUNICACIÓN	p 94
COMISIÓN 14. INVESTIGAR EN DISEÑO.....	p 102
COMISIÓN 15. CREATIVIDAD SOLIDARIA.....	p 110
COMISIÓN 16. SEMINARIO DE DISEÑO INTERNACIONAL	p 118
COMISIÓN 18. TRANSFORMACIONES DESDE EL DISEÑO PARA EL MUNDO ACTUAL Y FUTURO.....	p 129
COMISIÓN 19. COMUNICACIÓN POLÍTICA	p 130
COMISIÓN 20. MUSEOGRAFÍA, ARQUEOLOGÍA Y PATRIMONIO CULTURAL.....	p 131
COMISIÓN 21. DISEÑOS Y GEOGRAFÍA CULTURAL	p 146
COMISIÓN 22. DISEÑO, ARTESANÍA Y PATRIMONIO.....	p 161
COMISIÓN 23. FORMA Y MATERIALIDAD.....	p 166
COMISIÓN 24. MEMORIA SOCIAL Y RESISTENCIA CULTURAL.....	p 172
COMISIÓN 25. CRUCES ENTRE CULTURA Y DISEÑO	p 180
COMISIÓN 26. CONFLICTOS SOCIOPOLÍTICOS Y CULTURALES. SUS REPRESENTACIONES EN EL DISCURSO AUDIOVISUAL	p 189
COMISIÓN 27. PROYECCIONES DE LA MODA	p 195
COMISIÓN 28. ATHENA: UN VIAJE CREADOR	p 205
COMISIÓN 29. CONVERGENCIAS, NARRATIVA Y CONSUMO DIGITAL	p 211
COMISIÓN 30. GAME STUDIES.....	p 222
COMISIÓN 31. FUTURO DIFUSO.....	p 231
COMISIÓN 32. GIROS Y PERSPECTIVAS VISUALES.....	p 239
COMISIÓN 33. DESAFÍOS DE LA COMUNICACIÓN	p 246
COMISIÓN 34. DISEÑO EN PERSPECTIVA	p 255
COMISIÓN 35. CREATIVIDAD Y BIODISEÑO	p 267
COMISIÓN 36. DISEÑO BIOINSPIRADO.....	p 277
COMISIÓN 37. DISEÑO DECOLONIAL	p 287
COMISIÓN 38. INVESTIGACIÓN FORMATIVA EN COMUNICACIÓN	p 289
COMISIÓN 39. EMOCIÓN, ESPACIO Y TIEMPO.....	p 295
COMISIÓN 40. COMPLEJIDAD EN EL DISEÑO.....	p 296
COMISIÓN 41. EPISTEMOLOGÍA Y DISEÑO.....	p 306

COMISIÓN 1. TRAYECTOS DE LA ARQUITECTURA

Esta Comisión sesionó online el Jueves 24 de Julio de 2025 a las 12.00hs (ARG)

Coordinación: **Roberto Medina** (Centro de Investigaciones en Arquitectura,
Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina).

En esta comisión se presentó “**Trayectos de la Arquitectura: Perspectivas Interdisciplinarias en Arquitectura V**” (Cuaderno 252) con los resultados del Proyecto 26.5 del mismo nombre, que dirige Roberto Medina (UBA, Argentina).

Se presentan los resultados de Trayectos de la Arquitectura, quinto proyecto de la Línea 26, organizados en cinco grandes capítulos: Domesticidad y cultura, Historia y teoría, Técnica y profesión, Ambiente y paisaje y Política y sociedad.

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°26 Perspectivas Interdisciplinarias en Arquitectura.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2022 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son: 26.4. Itinerarios de la Arquitectura y el Proyecto: Perspectivas Interdisciplinarias en Arquitectura IV (Cuaderno 246) junto a la Universidad Autónoma de Querétaro (México), 26.3 Formación y enseñanza en Arquitectura (Cuaderno 212), 26.2 Perspectivas Interdisciplinarias en Arquitectura II Investigar, proyectar y hacer (Cuaderno 213), y 26.1 Perspectivas Interdisciplinarias en Arquitectura I. Reflexionar, crear y hacer (Cuaderno 175). Surge de la Línea 16 Documentos de Investigación en Diseño en Palermo dirigida por Oscar Echevarría Proyecto 16.14 Investigación en Arquitectura en Palermo: Memoria del Instituto de Investigación en Diseño 2021 Volumen 6 (Cuaderno 162), que documenta la labor desarrollada por más de 25 años por el Centro de Investigaciones en Arquitectura de la Universidad de Palermo.

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

Presentación Trayectos de la Arquitectura: Perspectivas Interdisciplinarias en Arquitectura V (Cuaderno 252)

Roberto C. Medina. Arquitecto, Especialista en Investigación Proyectual con Orientación en Vivienda por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de Buenos Aires (UBA).

Se presentan los resultados de Trayectos de la Arquitectura, quinto proyecto de la Línea 26 Perspectivas Interdisciplinarias en Arquitectura, organizados en cinco grandes capítulos: Domesticidad y cultura, Historia y teoría, Técnica y profesión, Ambiente y paisaje y Política y sociedad

1. DOMESTICIDAD Y CULTURA

Estilos de vida: El nuevo paradigma en la publicidad residencial

Verónica Béjar González. Arquitecta por la Universidad del Valle de México, Campus Texcoco. Actualmente es estudiante de la maestría en arquitectura por la Universidad Autónoma de Querétaro y es beneficiaria de la beca CONAHCYT y estudiante de la maestría arquitectura de Interiores por la universidad Anáhuac.

Reina Loreda Cansino. Doctora en Proyectos Arquitectónicos (Universidad Politécnica de Catalunya, España).

Profesora Investigadora y coordinadora del Doctorado en Innovación, Tecnología y Hábitat (Universidad Autónoma de Querétaro, México).

Este documento presentó un análisis interpretativo de publicidad en el sector inmobiliario residencial en México. Fundamentado en la semiótica y la retórica se desentraña cómo la mercadotecnia promueve el consumo de estilos de vida, en donde cada transacción inmobiliaria no es solo una simple compra/venta, sino que refleja una serie de influencias y manipulaciones de elementos simbólicos que operan dentro del contexto económico y social. La interpretación de conceptos presentados y manipulados a través de imágenes, lenguaje y símbolos en las campañas publicitarias muestra que estas no solo venden propiedades, sino que también proyectan aspiraciones y sueños, presentando una vida ideal que los consumidores desean alcanzar.

Fabricação digital aliada à flexibilidade na construção de moradias evolutivas

Maurício Da Silva Oliveira. Arquitecto e Urbanista pela Universidade Federal de Santa Maria. Mestrando no Programa de Pós Graduação em Arquitetura, Urbanismo e Paisagismo UFSM, Campus Santa Maria. No que se refere ao mestrado, a pesquisa concentra-se na análise da flexibilidade aplicada a residências unifamiliares, considerando as adaptações necessárias ao longo do ciclo de vida familiar.

Fabiane Vieira Romano. Possui graduação em Engenharia Civil pela Universidade Federal de Santa Maria, mestrado em Engenharia de Produção (Projeto de Produto) pela Universidade Federal de Santa Maria e doutorado em Engenharia de Produção (Gestão do Design e do Produto) pela Universidade Federal de Santa Catarina. Atualmente é professora titular da Universidade Federal de Santa Maria, no Departamento de Desenho Industrial. Atua junto ao Curso de Desenho Industrial e ao Mestrado em Arquitetura, Urbanismo e Paisagismo.

Considerando o déficit habitacional brasileiro, este trabalho tem como objetivo, a partir de pesquisa bibliográfica, refletir sobre métodos projetuais e construtivos que possam contribuir para a mitigação deste cenário. Dentre os resultados esperados está a chamada de atenção do meio acadêmicos para avaliação de novos métodos construtivos de residências unifamiliares.

2. HISTORIA Y TEORÍA

Leopoldo Rother y la Arquitectura Expresionista en Colombia

Edgard Mauricio Carvajal Ronderos. Arquitecto y Magíster en Arquitectura de la Universidad Nacional de Colombia sede Bogotá, especialista en Pedagogía y Docencia Universitaria y Magíster en Educación de la Universidad La Gran Colombia, Magíster en Derecho de la Ordenación del Territorio y el Urbanismo de la Universidad Internacional de La Rioja. Ha trabajado desde 2006 como arquitecto en la Dirección de Construcción y Conservación de Establecimientos Educativos de la Secretaría de Educación de Bogotá, realizando los estudios de viabilidad normativa y constructiva de los diferentes proyectos.

La presente investigación muestra como Leopoldo Rother, arquitecto alemán de ascendencia judía, quién trabajó en el gobierno alemán hasta 1935, trajo a Colombia la arquitectura expresionista que desarrolló en Alemania, entre los que se destacan varios edificios de la Escuela de Minería de Clausthal; en Colombia vio su práctica limitada por los escasos recursos económicos del gobierno Nacional, que sería su contratante y la disponibilidad de materiales y conocimientos técnicos de los operarios. A su llegada, en el año 1936 en Colombia no existían siderúrgicas ni fábricas consolidadas de cemento, ni mucho menos una cultura de trabajo con el concreto armado, que permitiera liberar a los muros de fachada de cualquier responsabilidad estructural; y aun así, al recibir el encargo del proyecto de mayor importancia del gobierno del presidente Alfonso López Pumarejo: el campus para la Universidad Nacional de Colombia en Bogotá, conocida como La Ciudad Universitaria, logró desarrollar una arquitectura que cumpliera con los preceptos de la Bauhaus usando los materiales y técnicas constructivas de la época colonial, muros de carga en ladrillo, cubiertas en teja de barro apoyadas en un sistema de par y tirantes en madera, que eran los de uso común en el país, y levantando el muro de fachada por encima de la cumbreira y colocando cielo raso plano, daba la sensación de estar frente a una construcción con una cubierta plana, es decir, una arquitectura moderna del siglo

XX, que era lo que buscaba el gobierno liberal de “La Revolución en Marcha”; posterior a su trabajo en la Ciudad Universitaria realizó varios trabajos por fuera de Bogotá, y a medida que en el país se disponían de mayores recursos y diversidad de materiales sus proyectos se volvieron más complejos tanto estructural como constructivamente.

Transformações e permanências na Praça da Sé

Gabriel Borghi Moreira Carvalho. Possui graduação em Arquitetura e Urbanismo (2017) pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Atualmente é mestrando em Arquitetura e Urbanismo na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAUUSP). Estuda em seu mestrado o papel dos meios de transporte no desenho dos espaços livres públicos do centro histórico paulistano e tem como objeto de pesquisa as transformações e permanências ocorridas na Praça da Sé ocorridas ao longo do século XX e XXI. Cursou Master I em Patrimônio e Paisagens Culturais (2014) na Universidade Jean Monnet, França (bolsista CAPES).

Ana Cecília Mattei de Arruda Campos. Possui graduação, especialização e doutorado direto em Arquitetura e Urbanismo pela Faculdade de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade de São Paulo. Atualmente é docente da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Pontifícia Universidade Católica de Campinas e docente colaboradora da Faculdade de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade de São Paulo. Na PUC Campinas, coordena o Curso de Especialização em Habitação de Interesse Social e ATHIS. Integra como pesquisadora o LAB-QUAPÁ da FAUUSP, assumindo a coordenação do laboratório em 2021. Está na Coordenação da Rede Nacional de Pesquisa QUAPÁ-SEL, assumindo a coordenação geral para os anos de 2025- 2027.

Este trabalho discute as transformações e permanências ocorridas na Praça da Sé localizada na cidade de São Paulo, Brasil, ao longo do século XX e XXI. A pesquisa estuda as diferentes fisionomias que a praça adquiriu e faz uma periodização historiográfica a fim de procurar entender os ideais urbanísticos responsáveis por suas configurações. A pesquisa busca identificar por meio de análises iconográficas e cartográficas os atributos físicos da praça que resistiram ao tempo e que reverberam nos usos e ocupações presentes, examinados a partir da avaliação pós-ocupação.

Contribución a la discusión del concepto “Espacio Público Latinoamericano”.

Pablo Arturo Yepes. Arquitecto, Magister en Urbanismo y Desarrollo Territorial. Doctorando en Ciudad, Territorio y Planificación Sostenible en la Universidad de Granada. Amplia experiencia en investigación urbana, enfocándose en el espacio público como tema primordial.

Sebastián Mateus García. Arquitecto de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá. Cursa estudios de Maestría en Hábitat y Pobreza Urbana en América Latina en la Universidad de Buenos Aires. Ha sido co-autor de la publicación Construcción de espacios comunes y colectivos: aportes conceptuales al territorio urbano. Actualmente es docente de tiempo completo en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Santo Tomás, seccional Villavicencio.

El concepto de Espacio Público Latinoamericano se enmarca en el pensamiento de decolonialidad porque reconfigura la percepción de los ciudadanos sobre la diversidad cultural y democrática de éste, así como también habilitará la participación comunitaria en la toma de decisiones de proyectos futuros. Este ensayo pretende una crítica a la generalización del concepto de espacio público, y en especial los estándares de medición de la calidad y los m2 por habitante, exigidos por diferentes entidades globales; que abra la puerta a la conversación sobre este concepto en particular.

Huellas: Análisis histórico territorial de Catamayo-Ecuador 1931-1980

Johanna Patricia Sempértegui Ramírez. Magister en Ordenamiento Territorial y Diseño Urbano por la UTPL (2017). Magister en Arquitectura por la Pontificia Universidad Católica de Chile (2011). Arquitecta por la Universidad Central del Ecuador (2004). Coordinadora de PDyOT 2014-2019 del GADM Catamayo, colaboradora en el desarrollo de planes de ordenamiento territorial y planes de uso y gestión del suelo. Es Docente invitada en la UTPL desde el 2017 en los componentes de Taller de Proyectos Urbano-Arquitectónico, Conceptos fundamentales,

Geometría Descriptiva y Urbanismo. Es investigadora académica en temas urbanos y arquitectónicos.

María José Delgado Cruz. Magíster en Ordenación del Territorio otorgado por la Universidad Estatal de Cuenca (2018) y Arquitecto egresado de la Universidad Técnica Particular de Loja (2008). Su trayectoria profesional se desarrolla en la investigación y docencia en la Universidad Técnica Particular de Loja desde 2010, en la Facultad de Ingenierías y Arquitectura. Las áreas de investigación incluyen la normativa de usos y gestión del suelo en centros históricos patrimoniales, técnicas de documentación digital para la conservación del patrimonio, y la arquitectura de integración en entornos históricos, Arquitectura Moderna, teoría y crítica arquitectónica, regeneración urbana, y el turismo sostenible en áreas naturales, especialmente en su planificación. A nivel docente, ha impartido asignaturas como Historia de la Arquitectura I y II, Análisis de la Arquitectura, Teoría y Crítica Arquitectónica, Dibujo Técnico y Arquitectónico, así como Urbanismo I.

El uso de la cartografía como herramienta de análisis interpretativo de los planos históricos ha permitido identificar las diversas continuidades y transformaciones en la evolución histórica urbana y arquitectónica de la ciudad de Catamayo–Ecuador entre 1931 y 1980. Este análisis no solo contribuye a la recuperación y fortalecimiento de la identidad ciudadana; sino que también proporciona un recurso valioso para la toma de decisiones en la planificación territorial considerando estas lecturas e impactos a nivel de organización territorial, cambio de uso de suelo, manejo de recursos biofísicos, entre otros, como herramientas fundamentales en la comprensión y gestión del territorio.

Colta: su arquitectura rural como concepto de diversidad cultural en la sierra centro Ecuador

Mauricio Rodrigo Llerena Tamayo. Bachelor in Art in Architecture & Architecture Especialización por la Universidad de Greenwich, Inglaterra. Docente Ocasional de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Diseño y Arquitectura.

El cantón Colta está ubicado al noroccidente de la provincia de Chimborazo en Ecuador y a lo largo del tiempo enfrenta problemas de identidad en la arquitectura rural que identifique su cultura y la apropiación de su entorno, lo que no le permite definir con claridad su trayectoria constructiva para promover y dinamizar el perfil comunicativo de su identidad al exterior. El diseño metodológico está enmarcado en un enfoque cuali cuantitativo para conocer las características distintivas del sector, en tanto que el nivel es el exploratorio y descriptivo, por cuanto es un proyecto en desarrollo. Se pretende obtener como resultado la necesidad de generar una nueva imagen multicultural en el sector que permita generar una experiencia significativa y que la relación arquitectura, diseño, cultura y comunicación, promueva y geste proyectos para la formación de un nuevo patrimonio arquitectónico local a través de la utilización de cada uno de los recursos y materiales de la región.

Templo de La Asunción de Nuestra Señora de Tochmilco, Puebla

María del Rayo Vázquez Torres. Maestría en Tecnología, BUAP. Profesora investigadora y docente de la Facultad de Arquitectura de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Perfil del Programa de Desarrollo Profesional Docente, Para el Tipo Superior (PRODEP). Integrante del Cuerpo Académico, Arquitectura, Urbanismo y Educación Dirigido a las Estrategias Profesionales.

Alberto Rosendo Castillo Reyes. Maestría en Ingeniería en Construcción, BUAP. Profesor investigador y docente de la Facultad de Arquitectura de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Perfil del Programa de Desarrollo Profesional Docente, Para el Tipo Superior (PRODEP). Integrante del Cuerpo Académico, Arquitectura, Urbanismo y Educación Dirigido a las Estrategias Profesionales.

Rogelio Monarca Temalatzí. Maestría en Arquitectura en Conservación del Patrimonio Edificado, BUAP. Profesor investigador y docente de la Facultad de Arquitectura de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Perfil del Programa de Desarrollo Profesional Docente, Para el Tipo Superior (PRODEP). Integrante del Cuerpo Académico, Arquitectura, Urbanismo y Educación Dirigido a las Estrategias Profesionales.

Araceli López Reyes. Maestría en Administración, BUAP. Profesor investigador y docente de la Facultad de Arquitectura de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Perfil del Programa de Desarrollo Profesional Docente, Para el Tipo Superior (PRODEP). Integrante del Cuerpo Académico, Arquitectura, Urbanismo y Educación Dirigido

a las Estrategias Profesionales.

Tochimilco es una población cercana a uno de los 46 volcanes activos de México, el volcán Popocatepetl. Es una comunidad de origen prehispánico, la cual pertenece a una región de importancia por ser productor de alimentos y materias primas. Actualmente, esta población se integra en la ruta de producción agrícola del eje Neovolcánico, aunque el comercio en esta zona se desarrollaba desde la época prehispánica. La comunidad posee un Templo y exconvento franciscano llamado la Asunción de Nuestra Señora edificado en 1560 y reconocido por ICOMOS como patrimonio de la humanidad.

El patrimonio hacendario como parte del paisaje natural

Rogelio Monarca Temalatzí. Maestría en Arquitectura en Conservación del Patrimonio Edificado, BUAP. Es Profesor investigador y docente de la Facultad de Arquitectura de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Perfil del Programa de Desarrollo Profesional Docente, Para el Tipo Superior (PRODEP). Integrante del Cuerpo Académico, Arquitectura, Urbanismo y Educación Dirigido a las Estrategias Profesionales.

Araceli López Reyes. Maestría en Administración, BUAP. Es Profesora investigadora y docente de la Facultad de Arquitectura de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Perfil del Programa de Desarrollo Profesional Docente, Para el Tipo Superior (PRODEP). Integrante del Cuerpo Académico, Arquitectura, Urbanismo y Educación Dirigido a las Estrategias Profesionales.

María del Rayo Vázquez Torres. Maestría en Tecnología, BUAP. Profesora investigadora y docente de la Facultad de Arquitectura de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Perfil del Programa de Desarrollo Profesional Docente, Para el Tipo Superior (PRODEP). Integrante del Cuerpo Académico, Arquitectura, Urbanismo y Educación Dirigido a las Estrategias Profesionales

Alberto Rosendo Castillo Reyes. Alberto Rosendo Castillo Reyes. Maestría en Ingeniería en Construcción, BUAP. Profesor investigador y docente de la Facultad de Arquitectura de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Perfil del Programa de Desarrollo Profesional Docente, Para el Tipo Superior (PRODEP). Integrante del Cuerpo Académico, Arquitectura, Urbanismo y Educación Dirigido a las Estrategias Profesionales

El patrimonio hacendario es crucial en el tejido histórico y cultural de San Pablo del Monte. Estas haciendas, fincas o ranchos, representan no solo un legado arquitectónico, sino una conexión tangible con el pasado económico y social del municipio. Sin embargo, más allá de su valor histórico y cultural, las haciendas también desempeñan papeles significativos en la configuración y preservación del paisaje natural. Este ensayo explora la relación entre el patrimonio hacendario y el paisaje natural, destacando cómo estas propiedades históricas contribuyen a la comprensión y conservación de la biodiversidad, la gestión sostenible de recursos y la promoción del turismo responsable.

3. TÉCNICA Y PROFESIÓN

Tecnología vernácula para la conservación del Templo de San Lázaro

Edson Céspedes Sunagua. Licenciado en Arquitectura de la USFX, Licenciado en Diseño de Interiores de la USFX, Diplomado en Educación Superior, Diplomado en Neurociencia, Diplomado en Restauración y conservación del Patrimonio, Diplomado en Catastro y Planificación territorial, Magister en Proyectos de Arquitectura y Urbanismo, Master en Gestión y dirección de proyectos de Arquitectura y urbanismo, Auxiliar en docencia en la carrera de Arquitectura.

Se propone la conservación del Templo de San Lázaro en Sucre a través del uso de tecnología vernácula, combinando métodos tradicionales con innovaciones tecnológicas contemporáneas. Este enfoque tiene como objetivo preservar el patrimonio arquitectónico y revitalizar técnicas adaptadas a los desafíos modernos. Al integrar prácticas tradicionales con soluciones innovadoras, buscamos mantener la autenticidad cultural del templo, promover el conocimiento y respeto por el patrimonio local, y asegurar que este legado histórico perdure de manera sostenible para las futuras generaciones.

Hacia una evaluación auténtica de la tecnología en la arquitectura

Rosanna Morán. Arquitecta 1993–Facultad de Arquitectura y Urbanismo (FAU) de la Universidad Nacional del Nordeste (UNNE) en la provincia del Chaco, Argentina. Especialista en Docencia Universitaria 2012, Facultad de Humanidades (FH), UNNE. Especialista en Evaluación Ambiental 2018, FAU – UNNE. Magister en Metodología de la Investigación Científica 2022, FH–UNNE. Doctorando del Doctorado en Arquitectura y Urbanismo de la FAU–UNNE. Docente en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo y en la Facultad de Ingeniería, ambas de la Universidad Nacional del Nordeste.

Claudia Pilar. Arquitecta (UNNE). Doctora en Arquitectura (UNL). Magíster en Gestión Ambiental. Especialista en Docencia Universitaria. Especialista en Gerencia y Vinculación Tecnológica. Se ha desempeñado como Directora de Vinculación y Transferencia de la UNNE y Secretaría de Investigación y Posgrado de la FAU UNNE. Profesora Titular de la Facultad de Ingeniería de la UNNE. Docente de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la UNNE. Directora y docente de carreras de posgrado. Actualmente es Subsecretaria de Ciencia y Tecnología en el ámbito del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la provincia del Chaco.

La evaluación es esencial para la promoción de los estudiantes, pero a menudo causa ansiedad y tensión. Conocer los criterios de evaluación es crucial. Este trabajo expone la experiencia didáctica de una asignatura del área tecnológica que replanteó la evaluación de los saberes de los estudiantes (conocer, hacer y ser) mediante el recurso Taller de Moodle, que permite: evaluación por rúbricas, autoevaluación, evaluación por pares y evaluación docente. La metodología incluye un proceso de preproducción, puesta en funcionamiento y la posproducción, un trabajo en consenso con estudiantes y docentes. Obteniéndose resultados positivos, desde un punto de vista cuantitativo y cualitativo.

4. AMBIENTE Y PAISAJE

Huella del carbono en la edificación arquitectónica

Guillermo José Jacobo. Arquitecto (FAU-UNNE, Resistencia, Argentina). Especialista en tecnología tropical (ITT-FH-Köln, Alemania). Master en Tecnologías de las Construcciones Avanzadas (ESTA-UP-Madrid, España). Master en Ciencias Ingenieriles (ITT-FH-Köln, Alemania). Profesor Titular y Adjunto en la FAU– UNNE. Investigador categorizado I (SPU-CIN). Director del Instituto para el Desarrollo de la Eficiencia Energética en la Arquitectura, IDEEA-FAU-UNNE. Coordinador del Grupo de Investigación Energía-Eficiencia- Edificación- gi-E3–UNNE.

La edificación arquitectónica se materializa con materiales y tecnologías de la construcción, que demandan recursos naturales: en la elaboración industrial, comercialización y en la ejecución del edificio. Estas etapas previas a la puesta en servicio del edificio no han sido consideradas en su dimensión ambiental. Además, en todas estas etapas de pre-uso del edificio, las requeridas intensas aplicaciones de energía para las transformaciones del recurso natural, no son consideradas por los usuarios.

Estimación de la Huella de Carbono de un Edificio Público

Analia Alvarez. Doctora en Arquitectura. Profesor Asociado en el Instituto de Mecánica Aplicada–IMA de la Facultad de Ingeniería (FI) de la Universidad Nacional de San Juan (UNSJ). Investigador Asistente del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) en Instituto Regional de Planeamiento y Hábitat–IRPHA– CONICET. Miembro del Comité Académico del Doctorado en Arquitectura y Urbanismo de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (FAUD) de la UNSJ. Miembro del Comité de Posgrado de la FI-UNSJ.

Alejandra Kurbán. Doctora en Arquitectura y Urbanismo. Profesora Titular Exclusiva UNSJ. Profesional Principal CONICET. Directora Instituto en Estudios en Arquitectura Ambiental–FAUD. Coordinadora Taller Vertical de Arquitectura Ambiental (Años 3ro-4to-5to). Docente Maestría Zonas Áridas y Sísmicas– FAUD. Docente Maestría en Ecología Urbana–FcSE-FyN. Titular del Consejo Académico de la Dirección de Posgrado FAUD. Titular del Comité Académico Maestría Ecología Urbana. Directora de proyectos de investigación ANPCyT; PICTO, SECITI, CICITCA. Evaluadora CONEAU de carreras posgrado.

Se aborda el análisis del ciclo de vida para determinar la huella de carbono de un edificio público en zona árida. Se

toma como caso de estudio el Centro Ambiental Anchipurac (CAA) San Juan, Argentina. Se considera un enfoque de la “fábrica a la tumba”, una vida útil de 50 años y kilos por metro cuadrado (kg/m²) como unidad funcional. Se excluyen las etapas de extracción y procesamiento de la materia prima. Las emisiones de CO₂, se obtienen de la suma de la energía operativa, la energía incorporada y el transporte al vertedero. Corresponden al CAA 14.991.294,48 kgCO₂eq.

Integración Territorial y Business Analytics en la Planificación Estratégica Pública

Alberto Merlo. Arquitecto (UNSJ) Docente-Investigador desde 2012 a la fecha. Profesor adjunto semiexclusivo y profesor semiexclusivo de la FAUD. Coordinador del Observatorio de Políticas Públicas Territoriales (IRPha/CONI-CET). A cargo de la cátedra “La Vivienda de Interés Social” y docente de Urbanismo II. Investigador como director e integrante de proyectos de investigación (PDTS y CICITCA) relacionados al desarrollo territorial y dominación social desde 2012 a la fecha.

Juan Aranda. Licenciado en Sistemas de Información, Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales-UNSJ: Magister en Informática–FCEFN–UNSJ-2017 Director de la carrera “Licenciatura en Sistemas de Información”. Coordinador del Área “Ingeniería de Software, Bases de Datos y Sistemas de Información”. Miembro del Comité Académico de la Maestría en Informática. Director de Proyectos de Extensión y de Investigación. Profesor en materias de Grado y Posgrado.

Gabriela Lirussi. Licenciada en Ciencias Políticas (UNSJ) y Magíster en Economía y Administración Estratégica de Negocios (Universidad Católica de Cuyo, 2003). Docente regular en Economía Política para Ciencia Política y Sociología en UNSJ (desde 2008 y 2012). Profesora de posgrado en Historia de la Economía (Maestría en Historia, UNSJ). Investigadora Cat. III (CICyTCA), codirectora y parte de proyectos de investigación en desarrollo territorial y dominación social.

Claudia Roldan. Arquitecta (UNSJ) y Especialista en Higiene y Seguridad en la Industria de la Construcción (UNLP). Profesor regular exclusivo en Física Aplicada a la Arquitectura (FAUD) desde 2003 a la fecha, como así, en Condiciones y Medio Ambiente de Trabajo (Tecnatura en Higiene y Seguridad en la Industria de la Construcción-FAUD/UNSJ) durante el año 2023. Investigadora en diferentes proyectos sobre desarrollo territorial y partícipe del Observatorio de Políticas Públicas Territoriales desde 2021 a la fecha.

Las políticas territoriales en San Juan, evidenciadas a través de sus planes de ordenamiento, han generado efectos dispares en la configuración urbana y el uso del suelo. Este estudio analiza el impacto de estas políticas en la redistribución de la renta urbana, la estructura de la ciudad y la eficiencia del suelo productivo. A través de la minería de datos y técnicas de aprendizaje automático, se procesan grandes volúmenes de información para identificar problemáticas, necesidades y patrones productivos, poblacionales y urbanos. Este enfoque busca generar herramientas innovadoras que optimicen la investigación y gestión territorial, basándose en la predicción de escenarios a partir del análisis de datos.

Revitalización Centro Histórico de Cali, humanización del entorno urbano

Giovanni Alejandro Sepulveda Valencia. Arquitecto Diseñador egresado de la Universidad Nacional de Manizales. Actualmente es candidato de la Maestría en Arquitectura y Urbanismo de la Universidad del Valle, donde se enfoca en procesos de renovación urbana centrados en las personas. Se desempeña como profesor catedrático en la Universidad Católica de Pereira.

La investigación aborda la segregación del peatón en el espacio público debido a la planificación urbana centrada en el vehículo, obteniendo como resultado la degradación ecológica y la falta de espacios para el disfrute. Esta investigación propone reformular la planificación urbana considerando las necesidades de las personas, fortaleciendo la estructura ambiental y fomentando la vida social y cultural. La revitalización de centros históricos como núcleos socioculturales es clave para mitigar la expansión urbana y de esta manera tener ciudades más sostenibles. En el caso del centro histórico de Santiago de Cali, se plantean lineamientos basados en Jan Gehl para mejorar la habitabilidad peatonal, evaluando la efectividad de las políticas urbanas actuales y proponiendo las actualizaciones necesarias. Estos lineamientos enfatizan la importancia de un paisaje urbano que promueva la

diversidad e inclusión, integrando la humanización del entorno y fomentando la movilidad sostenible.

El manejo de residuos de construcción y demolición y su influencia en la conservación sostenible de espacios públicos. Caso: Vía Evitamiento en la metrópolis de Trujillo, Perú

Roberto Carlos Pajares Quispe. Arquitecto (Universidad Privada Antenor Orrego, Perú). Maestro en Arquitectura (Universidad Cesar Vallejo, Perú). Proyectista y constructor de obras de infraestructura.

Samantha Aymee More Ayala. Arquitecta (Universidad Privada Antenor Orrego, Perú). Maestra en Arquitectura (Universidad Cesar Vallejo, Perú). Docente (Universidad Privada Antenor Orrego, Perú).

Abner Josue Escobar Carreño. Arquitecto (Universidad Privada Antenor Orrego, Perú). Maestro en Arquitectura (Universidad Cesar Vallejo, Perú). Diplomado en Investigación Científica (Universidad Señor de Sipán, Perú).

Docente (Universidad Privada Antenor Orrego, Perú).

Pamela del Carmen Castellano Arellano. Arquitecta (Universidad Privada Antenor Orrego, Perú). Responsable del área de Calidad en la ejecución de obras de infraestructura.

El estudio tuvo como escenario referencial la Vía Evitamiento de Trujillo y como propósito determinar si el manejo de Residuos de Construcción y Demolición tiene un impacto en la conservación sostenible de los espacios públicos. El enfoque, tipo, diseño y nivel corresponden a un estudio cuantitativo, aplicado, no experimental, transaccional y correlacional. 383 moradores de los distritos de Víctor Larco y Huanchaco, de la provincia de Trujillo conformaron la muestra, aplicándose los dos cuestionarios de preguntas cerradas que previamente cumplieron con los criterios de validación y confiabilidad. El análisis evidenció que el 67.6% de los pobladores señalaron un manejo regular de Residuos de Construcción y Demolición; por su parte, un 70.0% precisó que la conservación sostenible de espacios públicos en cercanía a la Vía Evitamiento es media; además, determinó la influencia significativa del manejo de residuos en la variable conservación sostenible de espacios, siendo el valor de significancia obtenido menor al 10.0%; además, el estadístico de correlación $Rho=0.774$ indicó una relación directa y positiva entre las variables. Finalmente, se concluyó que la falta de infraestructura de la ciudad y la carencia de cultura conlleva a un incorrecto manejo de los Residuos de Construcción y Demolición, afectando al mismo tiempo a la conservación sostenible de los espacios públicos por tener una relación directamente significativa.

Información satelital como herramienta para el diseño habitable climático omnicompreensivo

America Alonso. Arquitecta con una maestría en diseño y construcción ecológicos por la Universidad Rafael Landívar de Guatemala. Se desempeña como investigadora académica para el Instituto de Investigación en Ciencias Naturales y Tecnología (Iarna) así como catedrática universitaria para la Facultad de Arquitectura y Diseño de la misma casa de estudios.

La habitabilidad del entorno construido necesita una observación profunda de los patrones de comportamiento humano y de las dinámicas con su entorno medioambiental. Los grandes desafíos climáticos actuales hacen evidente un necesario trabajo interdisciplinar que, a través del uso de información satelital, abre una oportunidad para la creación de conocimientos más profundos que proyectan espacios adaptados a las variaciones climáticas actuales.

5. POLÍTICA Y SOCIEDAD

Normativa, usos de suelo, equipamientos e infraestructuras en el Corredor Sur Área Metropolitana Rosario

Cintia Ariana Barenboim. Arquitecta (FAPyD-UNR), Magíster en Planificación Urbana–Regional (FADU-UBA) y Doctora en Geografía, orientación urbana (FILO-UBA). Posdoctorado en segregación socioespacial y valoración inmobiliaria (CURDIUR-UNR). Investigadora Independiente del (CUR- DIUR CONICET). Docente Titular de Planeamiento y Urbanismo (FCEIA-UNR), Planeamiento Urbano y Territorial II, Análisis del Mercado Inmobiliario y Estrategias de Inversión (FA-UAI). Directora de trabajos de investigación, tesis académicas de grado y posgrado. Fue miembro del Comité Federal de la Mesa Intersectorial de Políticas de Suelo en la Subsecretaría de Política de Suelo y Urbanismo de la Nación. Asesoró al Concejo Deliberante de Rosario, la Secretaría de Planeamiento, la Dirección de Habilita-

ción 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.

Fabiana Andrea Escobar. Arquitecta (FAPyD-UNR), Magister en Procesos Urbanos y Ambientales (EAFIT, Colombia). Maestrando en Estudios Urbanos (UNGS). Especializando en Política y Gestión de las Infraestructuras (UNR). Miembro de la Sociedad Argentina de Planificación Territorial. Fue miembro del Comité Regional Nacional de la Mesa Intersectorial de Políticas de Suelo de Nación. Asesoró diversos municipios del área metropolitana de Rosario y de Planes de Ordenamiento Territorial de Roldán, Tres de Febrero y El Hoyo.

El corredor sur hacia la vera del río Paraná del Área Metropolitana Rosario, de carácter residencial, comercial y productivo (industria, agricultura) ha tenido un gran desarrollo en las últimas décadas. Particularmente, las localidades de Pueblo Esther y General Lagos, han atraído a población rosarina, por sus espacios verdes, menos costos, mayores dimensiones lotes para vivienda permanente, transformando áreas rurales en urbanas, en algunos casos con infraestructuras y equipamientos incompletos. Asimismo, las normativas vigentes no logran regular totalmente dicho crecimiento disperso, resultando necesaria la compactación de los tejidos urbanos, a fin de lograr ciudades más sustentables en términos financieros y ambientales.

Áreas patrimoniales en Mar del Plata: aproximaciones para su creación

Lorena Marina Sánchez. Doctora en Arquitectura, Magister en Intervención del Patrimonio Arquitectónico y Urbano, Arquitecta. Investigadora del CONICET (Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas) y docente-investigadora del IEHPAC (Instituto de Estudios de Historia, Patrimonio y Cultura Material, UNMdP), Argentina. Ha desarrollado investigaciones en Quito dentro del INPC (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural).

Mariana Fernández Olivera. Doctora en Arquitectura, Arquitecta. Becaria Posdoctoral del CONICET y docente-investigadora del IEHPAC (UNMdP), Argentina.

María Eguen. Arquitecta. Becaria doctoral del CONICET y docente-investigadora del IEHPAC (UNMdP), Argentina.

Las áreas urbanas patrimoniales constituyen entidades territoriales compuestas por eslabones de valor que, en su conjunto, ameritan ser preservados. Sin embargo, algunas ciudades carecen de este tipo de enclaves y afrontan numerosas dificultades para el amparo de sus arquitecturas contextuales, como acontece en Mar del Plata. Por ello, se propone avanzar en los problemas y las potencialidades para su generación, con foco en tres barrios históricos de la ciudad.

Influencia del Equipamiento Urbano Recreacional en la Articulación de los Espacios Públicos en un Balneario del Norte del Perú

Leogregor Vladimir Saldarriaga García. Arquitecto (Universidad Cesar Vallejo, Perú). Maestro en Arquitectura (Universidad Cesar Vallejo, Perú). Docente (Universidad Privada Antenor Orrego, Perú).

Abner Josue Escobar Carreño. Arquitecto (Universidad Privada Antenor Orrego, Perú). Maestro en Arquitectura (Universidad Cesar Vallejo, Perú). Diplomado en Investigación Científica (Universidad Señor de Sipán, Perú). Docente (Universidad Privada Antenor Orrego, Perú).

Samantha Aymee More Ayala. Arquitecta (Universidad Privada Antenor Orrego, Perú). Maestra en Arquitectura (Universidad Cesar Vallejo, Perú). Docente (Universidad Privada Antenor Orrego, Perú).

Pamela del Carmen Castellano Arellano. Arquitecta (Universidad Privada Antenor Orrego, Perú). Responsable del área de Calidad en la ejecución de obras de infraestructura.

El propósito fundamental del estudio fue determinar la influencia del equipamiento urbano recreacional en la articulación de espacios públicos en el Balneario de Zorritos, Tumbes, en Perú. El marco metodológico concierne a un estudio de diseño cuantitativo, basado en el recojo y análisis de datos; es no experimental, evaluando así el estado natural del comportamiento de las variables, las 85 viviendas situadas en las proximidades del Balneario fue la población de estudio de las cuales se abarcó los 85 propietarios, uno por cada vivienda para formar la muestra. Por ende, la muestra fue igual a la población. Los resultados mostraron una relación positiva entre el equipamiento urbano recreacional y los espacios públicos basado en un nivel de significancia obtenido menor al umbral de 5%

y un $Rho=0.605$. Se concluyó que existe una relación entre dichas variables. Sin embargo, el análisis descriptivo indica que existe una percepción general de que el diseño no es adecuado, lo cual afecta la calidad y durabilidad de los elementos. Los encuestados también expresaron desacuerdo con el estado de conservación de los materiales, la función del equipamiento y su resistencia al clima.

Bilbao y su transformación hacia una ciudad inteligente y feliz

Roi Santamaría Mera. Arquitecto e Ingeniero. Ingeniero de la edificación por la Universidad de la Coruña (España). Mestrado integrado en Arquitectura y urbanismo en Portugal (Tesina La metamorfosis del Ensanche de Bilbao), con especialización en planificación urbana. Actualmente doctorando en la Universidad de A Coruña en Arquitectura y urbanismo continuando con la transformación de Bilbao en una smart city.

Bilbao ha sido un referente mundial a nivel industrial durante años. Su declive ha propiciado una transformación hacia una ciudad inteligente de escala media aprovechando esos vacíos industriales. Los cambios y su veloz transformación la convierten en el laboratorio urbano referente para muchas otras ciudades.

COMISIÓN 2. DISEÑO, CULTURA VISUAL Y GÉNERO

Esta Comisión sesionó online el Jueves 24 de Julio de 2025 a las 14.00hs (ARG)
Coordinación: Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina.

En esta comisión se presentó **“Diseño, Cultura Visual y Género”** (Cuaderno 251) con los resultados del Proyecto 15.6 del mismo nombre, que dirige Daniela V. Di Bella (Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina) y María del Mar Martínez Oña (Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología-UDIT, España).

Dada la relevancia actual que asume la visualidad, se revisa la importancia de la participación de lo político en el mundo de las imágenes. El presente proyecto de investigación fue incubado durante el período 2024-2025— entre la Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT / España) y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (UP, Argentina), y fue coordinado por M. Mar Martínez-Oña (UDIT / España) y Daniela V. Di Bella (UP, Argentina). Se adentra en las problemáticas específicas del Diseño y la Cultura Visual —en su relación entre las imágenes y el género— en tanto la revisión de la noción de un análisis crítico de la imagen desde los discursos institucionalizados y los que funcionan como instrumentos de agencia política, su vínculo con la publicidad, las imágenes fílmicas, la televisión, los videojuegos, las redes sociales, la educación, los medios impresos, los objetos de diseño, el arte y demás apartados icónicos de la cultura del consumo y la industria de la imagen y la comunicación.

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°15 Cultura material, Arte y Diseño. Reflexiones, estrategias y aportes.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2015 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son: 15.5 Museografía y Patrimonio. El arte de la puesta en escena II: Creación de ambientes narrativos (Cuaderno 229) junto a la Universidad Finis Terrae (Chile), 15.4 Diseño y Producción: Relato de experiencias significativas (Cuaderno 184) junto al Instituto Superior de Diseño de la Universidad de La Habana (Cuba), 15.3

Museografía: El arte de la puesta en escena I (Cuaderno 177), 15.2 Aportes al análisis de las cosas, las personas y las relaciones, a partir de las contribuciones de Annette Weiner: la etnografía de los objetos (Cuaderno 131) junto al CAS IDES (Argentina) y CoCo Grupo de Estudio y Trabajo Cosas Cotidianas-Cultura Material (Argentina) y 15.1 Pierre Bourdieu: una mirada etnográfica (Cuaderno 88) junto al Centro de Antropología Social del Instituto de Desarrollo Económico y Social CAS IDES (Argentina), presentados en los Coloquios 2016-2024 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseño_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

Presentación “Diseño, Cultura Visual y Género” (Cuaderno 251)

Daniela V. Di Bella. Arquitecta, con Especialización en Diseño Arquitectónico (Universidad de Morón, Argentina), Magister en Gestión del Diseño y Candidata a Doctora (en Tesis) del PhD en Educación Superior Cátedra UNESCO (Universidad de Palermo, Argentina). Coordinadora Incubadora de Proyectos Interinstitucionales del Instituto de Investigación en Diseño, UP Argentina. Dirige la Línea de Investigación Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño bajo el convenio académico entre la Universidad de Palermo (Argentina) y Carnegie Mellon University (EEUU). Profesora Titular de Diseño 4 de la Maestría en Gestión del Diseño (UP) vinculada al Programa Transition Design (TD) del PhD en TD y Transition Design Institute CMU (EEUU). Parte del Cuerpo Académico del Posgrado en Diseño, UP Argentina.

Dada la relevancia actual que asume la visualidad, se revisa la importancia de la participación de lo político en el mundo de las imágenes. El presente proyecto de investigación fue incubado durante el período 2024-2025—entre la Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT / España) y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (UP, Argentina), y fue coordinado por M. Mar Martínez-Oña (UDIT / España) y Daniela V. Di Bella (UP, Argentina). Se adentra en las problemáticas específicas del Diseño y la Cultura Visual —en su relación entre las imágenes y el género— en tanto la revisión de la noción de un análisis crítico de la imagen desde los discursos institucionalizados y los que funcionan como instrumentos de agencia política, su vínculo con la publicidad, las imágenes fílmicas, la televisión, los videojuegos, las redes sociales, la educación, los medios impresos, los objetos de diseño, el arte y demás apartados icónicos de la cultura del consumo y la industria de la imagen y la comunicación.

Prefacio Diseño, Cultura Visual y Género

M. Mar Martínez-Oña. Doctora en Estudios de las Mujeres y de Género. Actualmente es profesora en UDIT e IP del Grupo de Investigación UDIT de Diseño, Cultura Visual y Género (Genius). Licenciada en Historia del Arte por la Universidad de Granada, Máster en Comunicación y Arte por la Universidad Complutense de Madrid, y Máster en Animación Digital por la Universidad de Salamanca. En investigación, destacan diversas líneas de investigación como representación de las mujeres a través de los arquetipos y su representación en la cultura visual actual, mujeres artistas, belleza femenina, etc.

En esta edición, reunimos una serie de artículos que abordan temas como la necesidad de visibilizar a las mujeres diseñadoras, la representación de género e incluso de estereotipos en diversos productos audiovisuales, el impacto del diseño en la sociedad, y las prácticas artísticas que cuestionan las normas de género. Cada contribución ofrece una perspectiva única y enriquecedora, invitando a los lectores a reflexionar sobre cómo el diseño y la cultura visual pueden ser agentes de cambio social.

La reescritura de la bruja y la princesa en la publicidad de lujo: un análisis de El jardín de los sueños de Gucci

Ana Vicens Poveda. Investigadora y profesora de comunicación corporativa y comunicación audiovisual en la Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT) en Madrid. Doctora en comunicación audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid, centra sus estudios en la alfabetización audiovisual y la representación de la mujer en los medios, dentro de esta línea de investigación participa como miembro en el Grupo UDIT de investigación Diseño, Cultura Visual y Género (Genius). Dentro de sus publicaciones más relevantes es importante destacar el libro *Heroínas o princesas: la evolución de las protagonistas Disney*, publicado en el año 2009 por UNIR Editorial.

Desde las primeras obras publicitarias, las marcas han sexualizado la imagen de la mujer ha sido, destacando especialmente las dedicadas a la moda, el lujo y la cosmética. Retratada como objeto de deseo, la mujer se representó definida por el hombre que la mira y el hombre que la construye -o reconstruye- a través del objetivo. El actual paradigma de comunicación y publicidad está siendo liderado por las marcas de lujo, líderes en inversión publicitaria y pioneras en el uso del storytelling como herramienta clave de diferenciación. Resulta revelador que, en la creación de esta nueva narrativa, las marcas recurran a los relatos clásicos como los cuentos de hadas, poniendo el universo simbólico de estas narrativas al servicio de una nueva propuesta de comunicación, sirviéndose de los arquetipos clásicos del cuento para representar a la mujer actual. Muchos son los estudios que demuestran la influencia de estos modelos en la asimilación de estereotipos sexistas en el resto de adaptaciones artísticas y propuestas de comunicación, así como otras consecuencias negativas en el público femenino relacionadas con problemas de autoestima o trastornos de alimentación. De ahí la urgente necesidad de reescribir o reconstruir estos modelos femeninos a través de la lente de mujeres creadoras. Este trabajo se propone analizar la obra *El jardín de los sueños*, dirigida por la fotógrafa y directora Flóra Sigismondi para la marca de lujo Gucci, a fin de entender y valorar las reescrituras de estos arquetipos de feminidad en el discurso publicitario del lujo y la estética.

Una casa propia Las primeras arquitectas y la Residencia de Señoritas de Madrid

Eva Hurtado Torán. Doctora arquitecta (UPM). Profesora Titular Proyectos Arquitectónicos (UEM) y actualmente profesora e investigadora en UDIT. Dirige el grupo de Investigación VerSus_UDIT, Fundamentos e Interacciones entre Diseño, Realidad y Espacio Virtual. Participa en los grupos de investigación GENIUS_UDIT, Género, Cultura Visual y Género y AIR-LAB (UEM). Es IP de los proyectos de Investigación GUÍA ARQUITECTURA DE MADRID (COAM), y de LA CASA DEL FUTURO (UDIT); y antes lo ha sido de MIXURB sobre simbiosis urbana y DENSURB sobre densidad residencial. Publicaciones sobre arquitectas, arquitecturas siglo XX, vanguardias, publicaciones periódicas y registro siglo XXI en Madrid. Comisaria del ciclo ArchitectAs de la Fundación Arquitectura COAM, donde colabora también en el ciclo Legados de Arquitectura Moderna. Estudio profesional involucrado en intervenciones sobre arquitecturas del Movimiento Moderno y rehabilitación residencial.

Desde 1913 la denominada Junta para Ampliación de Estudios, bajo la tutela de la Institución Libre de Enseñanza, había establecido Residencias para los universitarios en Madrid. Las ocho primeras mujeres arquitectas se titularon en España entre 1936 a 1960. Llegadas desde diferentes regiones españolas a la Escuela Superior de Arquitectura de Madrid, pasaron los años de larga carrera politécnica en proximidad a la Residencia de Señoritas, una institución clave para potenciar la red intelectual y social de aquella minoría femenina en la universidad. Del rastreo biográfico de las arquitectas pioneras se obtienen datos coincidentes respecto de unos entornos familiares progresistas cercanos al espíritu institucionista. Un contexto que contribuyó a reforzar las redes de mujeres profesionales, a ensanchar su formación y empeño en defender entonces una difícil autonomía profesional. Desde los años de la II República española, cuando estudiaron las cuatro primeras arquitectas, hasta avanzada la Transición democrática para las generaciones siguientes, la tradición y papel de la Residencia de Señoritas fue distintivo de filiación intelectual. Este texto se propone reunir datos y experiencias de esta escasa decena de mujeres en términos de la herencia que la ILE imprimió en sus trayectorias.

Prisiones doradas: la dinámica de la reclusión femenina en la animación y el pensamiento de Virginia Woolf

Eva Santín Álvarez. Madrid, 1984. Doctora en Bellas Artes, Máster en Arte, Creación e Investigación, Máster en Educación Secundaria por la UCM. Actualmente, investigadora en el grupo ECSiT de UDIT. Compagina su labor investigadora y docente, con su actividad como artista plástica, realizando exposiciones individuales y colectivas en el ámbito de la obra gráfica-obra sobre papel, habiendo obtenido numerosos premios a lo largo de su trayectoria: Concurso Gran Canaria de Series de Obra Gráfica 2009; XIII Premio de Grabado Contemporáneo de la Dirección General de la Mujer; III Premio de Arte Gráfico Jesús Núñez; Certamen de Arte Gráfico para Jóvenes Creadores 2006, Calcografía Nacional; X Premio de Grabado San Lorenzo del Escorial; X Certamen de Grabado José Caballero de Las Rozas; XXXVIII Premio Internacional de Grabado Carmen Arozena, etc. Por otra parte, ha recibido becas de investigación y formación concedidas por diversas instituciones: Beca Predoctoral FPI, Universidad Complutense

de Madrid (2011-2015); Beca de Iniciación a la Investigación de la Universidad Complutense de Madrid (2009); Beca de formación, experimentación y creación Pilar Juncosa de la Fundación Pilar i Joan Miró de Mallorca (2008); Beca en la Escuela de Grabado y Diseño Gráfico de la Fundación Real Casa de la Moneda de Madrid (2004-2007). Entre 2020 y 2023 ha sido directora del Centro de Formación Profesional de UDIT. Actualmente imparte en UDIT asignaturas del ámbito del Dibujo Artístico, Dibujo Técnico, Anatomía y Color en los grados de Animación y Diseño Audiovisual e Ilustración y Diseño Multimedia y Gráfico.

En muchas películas de animación, especialmente aquellas centradas en princesas o figuras similares, se presentó la idea de un espacio propio donde la protagonista debe permanecer recluida para su protección o control. Ejemplos icónicos incluyen a Rapunzel en su torre, Elsa confinada en su cuarto para controlar su poder, y Vaiana limitada a la geografía de su isla. Estos lugares, aunque presentados como refugios seguros, también actúan como prisiones simbólicas que limitan la libertad y el desarrollo personal de las protagonistas.

Este estudio propone un análisis crítico de estas representaciones a través del prisma de la obra literaria "Una habitación propia" de Virginia Woolf. Woolf argumenta que para que las mujeres puedan escribir y crear, necesitan espacio propio y libertad financiera. Sin embargo, en las narrativas animadas, estas habitaciones, aunque propias, se convierten en espacios de control y aislamiento, reflejando las restricciones impuestas por una sociedad patriarcal.

Exploraremos cómo estos espacios afectan a las protagonistas, tanto en términos de desarrollo de la trama como en la construcción de sus identidades. Además, analizaremos cómo estos lugares simbolizan la lucha entre la autonomía personal y las expectativas sociales. Al comparar estos escenarios con los postulados de Woolf, el artículo busca desentrañar cómo la animación refuerza o desafía las narrativas tradicionales de género y qué implicaciones tiene esto para la representación de la agencia femenina en la cultura visual contemporánea.

Análisis de los estampados infantiles en la industria de la moda y la identidad de género

Julia Sainz Cortés. Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, cuenta también con un Máster Oficial de Postgrado en Arte, Creación e Investigación en la misma universidad. Ha desarrollado su carrera como ilustradora, diseñadora gráfica y directora de arte en agencias de publicidad, al tiempo que se adentra en el mundo del audiovisual a través de la dirección de vídeos musicales. También ha participado en numerosas exposiciones colectivas; ha sido seleccionada en los premios Injuve para la Creación Joven en la modalidad de Ilustración, obteniendo además una Mención de Honor en el XIV Premio de Grabado Contemporáneo de la Dirección General de la Mujer de la Comunidad de Madrid. Actualmente es docente en el departamento de moda de UDIT, Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología, en Madrid. Como investigadora, desarrolla su labor dentro del grupo de investigación "Diseño, Cultura Visual y Género" perteneciente a la misma institución, asistiendo a congresos y publicando artículos y capítulos de libros, así como diversas actividades de investigación relacionadas con la docencia.

La industria de la moda, cada vez más globalizada a través de grandes multinacionales como Inditex o H&M, participa en la segregación por sexos en la infancia al ofrecer diferentes modelos para niñas y niños. Este artículo se centra en el análisis de los motivos de los estampados en camisetas para niños y niñas de aproximadamente dos a ocho años, etapa clave en la alfabetización visual de la infancia a través de los medios audiovisuales, la literatura, el arte, los juguetes y la indumentaria propia y ajena.

A partir de la catalogación de los distintos motivos de estampados en camisetas de la colección de verano 2024 de Zara Kids y H&M, se examinan los colores, la simbología, la temática y los mensajes propuestos para cada uno de los sexos. Posteriormente, los resultados se analizarán en función de la bibliografía pertinente en cuanto a estudios de género y teoría feminista, para extraer conclusiones significativas sobre la representación del género en la moda infantil. Más allá de la diferenciación por sexos en la primera infancia a través del uso del rosa y el azul, en edades algo más avanzadas encontramos una brecha evidente entre las ilustraciones de las prendas para niñas y para niños, asignando a ellas todo lo relacionado con la delicadeza, la belleza y el agrado y a ellos con la fuerza, los deportes, la ciencia y las profesiones masculinizadas. En varias de estas prendas se incluyen igualmente mensajes escritos que lanzan ideas muy distintas según a qué sexo se adjudiquen, contribuyendo así a crear la identidad de las criaturas en base a estereotipos y roles de género.

Mujeres diseñadoras: Sonia Delaunay (1885-1979)

M. Mar Martínez-Oña. Doctora en Estudios de las Mujeres y de Género. Actualmente es profesora en UDIT e IP del Grupo de Investigación UDIT de Diseño, Cultura Visual y Género (Genius). Licenciada en Historia del Arte por la Universidad de Granada, Máster en Comunicación y Arte por la Universidad Complutense de Madrid, y Máster en Animación Digital por la Universidad de Salamanca. En investigación, destacan diversas líneas de investigación como representación de las mujeres a través de los arquetipos y su representación en la cultura visual actual, mujeres artistas, belleza femenina, etc.

El presente artículo visibiliza la obra de la diseñadora Sonia Delaunay, quien es considerada como una artista innovadora dentro de las Vanguardias artísticas europeas del siglo XX. Se pretende analizar aplicando la perspectiva de género la obra de una de las diseñadoras más importantes de principios del siglo XX, utilizando a su vez diversas metodologías como la revisión bibliográfica y el método iconográfico, etc. Siendo el objetivo principal analizar y visibilizar el diseño realizado por Sonia Delaunay, quien desarrolló un diseño multidisciplinar en el que interactuó con diferentes propuestas artísticas catalogadas en diversas áreas del diseño actual. Como, por ejemplo, su trabajo en diseño de moda, que complementó con la estampación de tejidos, y con el diseño en artes decorativas que actualmente se catalogarían en diseño de producto, o incluso su trabajo en diseño de interiores, donde desarrolló escenografías junto con montajes de espacios como el de la Exposición Internacional de Artes Decorativas e Industrias Modernas de París (1925). Una de las mayores aportaciones de Sonia Delaunay fue otorgar valor a las artes menores, significación que realizó a través del Simultaneísmo, característica que aplicará a toda su obra. Entre sus diversos diseños, destacan sus vestidos-poemas (robes poèmes), donde sintetiza pintura y poesía, una prenda de vestir para leer, o sus diseños para automóviles, vestuario y escenografía teatral, etc.

El papel de la mujer en la historia de la imagen visual tiendas a lo largo del siglo XX y principios del XXI

María Eugenia Josa Martínez. Dr. Arquitecto (Acreditación Ayudante Doctor) con la Tesis Doctoral Sobresaliente CUM LAUDE titulada "La arquitectura de la tienda: Los casos de Javier Carvajal para Loewe". Su investigación está centrada en el diseño de tiendas de moda y cómo la arquitectura influencia en las empresas de este sector. Arquitecta con especialidad en Paisajismo por la Universidad de Navarra y Master Ejecutivo en Dirección de Empresas de Moda en ISEM Fashion Business School. Dentro de su labor docente e investigadora, ha sido Visitor Scholar en la London College of Fashion (2017) y en el RIBA, Royal Institute of British Architects (2017-2018); así como ponente en diversos congresos de arquitectura y moda, tanto a nivel nacional como internacional. Ha desarrollado labores docentes en el Master de ISEM Fashion Business School, como profesora de la asignatura de 'Creativity Workshop' (2014-2020), en el Grado de Diseño de la Universidad de Navarra como profesora de 'Taller de Diseño IV' (2019-2020), en UDIT en los Grados de Diseño de Moda, de Gestión y Comunicación de moda y el Grado de Multimedia y Gráfico (2021-Act) y en CEDEU en el Grado de Protocolo y de Administración y Dirección de Empresas (2022), además de ser responsable del Fashion Summer Course y coordinadora del programa Right Product y del Fashion Digital Strategies de ISEM. Actualmente, forma parte del grupo de investigación DESIRE de UDIT, centrado en el análisis del neurodiseño.

La imagen visual de las tiendas ha cambiado considerablemente a lo largo de los años. La proliferación y gran variedad de espacios de venta han fomentado la inquietud por cuidar su imagen, para que las empresas resulten más atractivas a los consumidores. La arquitectura y la imagen visual de los espacios comerciales han ayudado a crear una historia a través del diseño de tiendas, facilitando a las marcas captar la atención de los clientes y atraerlos a su mundo. En este ámbito, el visual merchandising cobra un papel importante como herramienta de comunicación de marca y de posicionamiento de la compañía, mediante la presentación de la identidad visual en la tienda consigue mejorar la experiencia de compra del cliente. En este sentido, la tienda se convierte en elemento esencial de comunicación y marketing de la marca.

A lo largo de la historia, han sido muchos los arquitectos y diseñadores encargados de trabajar la imagen visual de los espacios comerciales, siendo pocas las mujeres relevantes en este ámbito.

Esta investigación propone revisar y poner en valor el papel de la mujer arquitecta y diseñadora de espacios comerciales a lo largo de la historia. Se analizarán las diseñadoras del siglo XX y principios del XXI desde Leïla Men-

chari, quién consiguió ser la primera y más emblemática “visual merchandiser”, diseñando tiendas para Hermès o la arquitectura Gae Aulenti, italiana del siglo XX quién diseñó las tiendas de Olivetti, hasta Elsa Urquijo, arquitectura del siglo XXI quien lleva a cabo muchos de los diseños de las tiendas de Zara. Para ello se realizará una revisión bibliográfica centrada en el papel de la arquitectura y el diseño de tiendas, para abordar la labor de las mujeres arquitectas y diseñadoras en el ámbito de la imagen comercial y su repercusión en la historia.

Escultoras tradicionales y digitales: Pioneras en el diseño y desarrollo de personajes en la Animación

María Teresa Barranco Crespo. Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid en 2011, continué mi formación con un Máster en Creación Digital en la Universidad Católica Santa Úrsula de Valencia, donde también recibí una beca estatal. Completó su doctorado en 2017 en la misma facultad de la UCM, y entre 2018 y 2020, fue Colaboradora Honorífica en el Departamento de Diseño e Imagen. En el año académico 2017-2018, se especializó en Modelado y Escultura en Voxel School y avanzó en técnicas de modelado, prototipado e impresión 3D, así como en fotogrametría. En 2022, obtuvo un Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Participó en el proyecto financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades sobre “Metodologías innovadoras en conservación de colecciones científicas con modelos didácticos de Botánica, Anatomía humana y animal basadas en tecnologías 3D”. Ha publicado tres artículos indexados, dos capítulos de libro y presentado en dos exposiciones internacionales. Desde 2018, imparte clases en la Universidad de Diseño y Tecnología en los grados de Animación y de Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales. Desde 2021, también enseña en el Grado de Diseño de Videojuegos en la Universidad Europea de Madrid. Paralelamente, lidera proyectos en diseño de estructuras anatómicas, restauración patrimonial y aplicaciones médicas.

Este estudio tiene como objetivo explorar la evolución de la escultura en la creación de personajes animados, destacando el papel fundamental que han jugado las escultoras tradicionales y digitales en el diseño y desarrollo de estos personajes. A lo largo de la historia, las escultoras han sido clave en la creación de personajes que han capturado la imaginación del público y han influenciado la industria de la animación.

Para alcanzar este objetivo, se revisará literatura, artículos y libros sobre la historia del arte de la escultura, así como la contribución de las escultoras tradicionales y digitales en el mundo de la animación. Esto permitirá obtener una comprensión profunda de la evolución de la escultura en la animación y la influencia de las escultoras en la industria. En segundo lugar, se realizarán entrevistas y consultas a escultoras de diferentes ámbitos para obtener perspectivas y experiencias personales sobre su trabajo en la animación. Estas entrevistas permitirán obtener una visión más detallada de la creación artística y las técnicas utilizadas. Además, se analizarán ejemplos de personajes animados creados por escultoras para destacar su contribución a la creación de personajes memorables y su impacto en la industria de la animación.

Cultura visual en instagram del espacio público urbano: de la realidad a las redes sociales en superkilen

María Beltrán Rodríguez. Arquitecta (MA, San Pablo CEU, Madrid) y Diseñador urbano (MSc. KTH, Estocolmo). Doctora en planeamiento y diseño urbano (University of Maryland, USA). Ha desarrollado su actividad investigadora y docente en España y Estados Unidos. Lleva impartiendo docencia desde 2012 en asignaturas como proyectos o metodología de diseño. Su producción científica es variada y atiende a distintas disciplinas, como son sociología, diseño o arquitectura. Ha participado como ponente en múltiples conferencias internacionales, y publicado en revistas científicas en distintos campos. Actualmente docente en el grado de diseño de interiores en UDIT e investigadora en el grupo DESIRE. Participa en proyectos de investigación sobre realidad virtual e innovación docente; sobre biomateriales y diseño sostenible; y es IP del proyecto de neurociencia aplicada al diseño de espacios, NEURO_COLab, donde investiga el impacto del diseño en aspectos como las emociones, el aprendizaje o la creatividad.

Montserrat Pichel Martínez. Ingeniera Técnica en Diseño Industrial (Universidad Nebrija, Madrid) Superior de Materiales (Universidad Rey Juan Carlos, Madrid), Máster en Diseño de Mobiliario (Universidad Nebrija, Madrid) Doctora en Ingeniería en Diseño Industrial (Universidad Nebrija, Madrid). Es investigadora y docente en UDIT, IP del grupo de Diseño Integral Regenerativo. Su actividad investigadora se desarrolla en proyectos relacionados

con el diseño y fabricación de biomateriales, adaptación y significado en la sociedad, así como en el estudio la neurociencia aplicada al diseño de interiores y producto y su relación con las emociones, aprendizaje y creatividad. Colabora también en proyectos de innovación docente sobre entornos virtuales y aprendizaje. En su experiencia de más de 15 años como docente ha impartido asignaturas relacionadas con la creatividad, sostenibilidad, materiales y taller de proyectos, entre otras.

El artículo presentó una investigación de un caso de estudio de un parque urbano, Superkilen (Copenhague, Dinamarca). Su diseño recibió el premio Agha Kahn en 2016, por ser un espacio multiétnico e inclusivo que representaba a diferentes culturas convivientes en el barrio de Nørrebro, donde se ubica. El parque es conocido por esta mezcla de personas, que conviven a diario en él, ya sea para atravesarlo de camino al trabajo, para hacer deporte o para socializar. Sin embargo, esta realidad no se corresponde con la imagen que se muestra del parque en redes sociales. El icónico diseño del parque, colorido, con rincones de estética atractiva y reconocible, invita a utilizarse de fondo para selfies y fotografías en las redes.

Cuando se analiza toda esta información visual publicada en abierto, llaman la atención una serie de factores. La mayoría de las publicaciones son autorretratos, escogiéndose unos rincones con unas características estéticas muy concretas. El ambiente de espacio multiétnico e inclusivo presente en la vida real, no queda reflejado como tal en las redes. El porcentaje de hombres y mujeres y el tipo de pose varían en función del tipo de espacio del parque, y por tanto depende de sus atributos estéticos. Para profundizar en estas cuestiones, se lleva a cabo un análisis cuantitativo y cualitativo de imágenes de Superkilen publicadas en Instagram. El objetivo es identificar las relaciones existentes entre el tipo de diseño de estos espacios físicos y la imagen proyectada en redes a través de la cultura visual ofrecida.

El cuerpo fragmentado en la fotografía comercial de Leta Sobierajski

María Vanessa García Guardia. Doctora en el programa Técnicas y Procesos de Creación de Imágenes de la facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense con la tesis Lo grotesco en la creación de imágenes publicitarias, y licenciada en Psicología por la UNED. Máster en Diseño Editorial en IED y Máster en Challenging Branding en La Basad. Sus líneas de investigación versan sobre las estéticas alternativas aplicadas a la comunicación visual, la imagen publicitaria y la dirección de arte, especialmente el grotesco contemporáneo y el new ugly. Ha participado en varios congresos nacionales e internacionales, como Ciudades Creativas, y ha publicado en libros y revistas indexadas. Es docente en asignaturas relacionadas con el diseño gráfico y dirige Trabajos Fin de Grado en el Grado de Diseño Multimedia y Gráfico de UDIT. Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología. Participa en el grupo de investigación de UDIT GENIUS. Diseño, Cultura Visual y Género y es miembro de la asociación científica. En el ámbito profesional ha trabajado durante más de diez años como maquetadora y diseñadora editorial en el grupo Zinet Media (antes G+J) y Hearst Magazines, así como para clientes como UNESCO o Norman Foster Foundation.

Rafael Timón Gómez. Doctor en el programa Técnicas y Procesos de Creación de Imágenes de la facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense con la tesis Los nuevos medios como agentes de cambio cultura en la era digital: Un análisis hermenéutico y crítico, y es licenciado en Derecho por la Universidad Carlos III de Madrid, con especialidad en Filosofía Política y del Derecho en el Instituto de Derechos Humanos Bartolomé de las Casas. Sus líneas de investigación versan sobre la cultura digital, los medios digitales y las estéticas contemporáneas aplicadas a la comunicación de marca. Ha participado en varios congresos nacionales e internacionales, como Ciudades Creativas, y ha publicado en libros y revistas indexadas. Actualmente es coordinador del Área de Audiovisual y Creación Gráfica en UDIT. Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología, donde imparte las asignaturas Legislación Aplicada y Productos, Mercados y Medios Publicitarios. También ha sido docente en el Máster en Diseño Gráfico de la misma institución y ha dirigido el Máster de Marketing Digital de la Universidad Isabel I de Castilla. Participa en el grupo de investigación de UDIT GENIUS. Diseño, Cultura Visual y Género y es miembro de la asociación científica. En el ámbito profesional ha trabajado en el sector editorial y de la comunicación digital como director de la tienda online del grupo editorial y librero Marcial Pons y en diversas agencias de marketing digital.

A lo largo de la historia de la fotografía comercial (especialmente la de producto) se han utilizado repetidamente partes del cuerpo humano para sujetar o acompañar al producto, guiar la mirada del espectador o sustituirlo, transmitiendo significados (mediante la boca o las manos, aunque utilizando también brazos, piernas y otros, que se presentan independientes del cuerpo). Para ello, usualmente, se ha recurrido al cuerpo femenino – aunque no sólo– que sufre un proceso de cosificación cercano a lo que podríamos denominar fetichismo laico. El miembro o parte del cuerpo, al ser desconectado del resto, se transforma en cosa, se ve privado de lo que lo hace humano y permite una mirada sexualizada y estereotipada. Este artículo pretende desentrañar el uso que la diseñadora y creadora visual Leta Sobierajski realiza de este recurso en sus imágenes comerciales me diante un análisis que parte de la retórica visual y la conecta con ciertos aspectos propios de la genealogía de lo grotesco fantástico y el surrealismo, ya que su trabajo, si bien no es abiertamente crítico, entendemos que plantea sendas alternativas en su representación del cuerpo femenino que sintonizan con el objetivo de toda imagen comercial sin recurrir a la objetivación y sexualización del mismo.

COMISIÓN 3. DIMENSIONES DE LAS DISCIPLINAS PROYECTUALES

Esta Comisión sesionó el Viernes 1 de Agosto de 2025 a las 14.00hs (ARG)
Coordinación: Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina.

En esta comisión se presentó **“Diseño: Estrategia, Innovación y Sostenibilidad III. Diseño estratégico y gestión organizacional”** (Cuaderno 260) con los resultados del Proyecto 9.9 del mismo nombre, que dirige Erika Rivera Gutiérrez, Alejandro Higuera Zimbrón (UAEMex México) y Daniela V. Di Bella (UP, Argentina).

El Diseño Estratégico es una visión renovada del diseño que lo saca de sus campos tradicionales de acción para aplicarlo a ámbitos que buscan responder a los problemas complejos del presente (Brown, 2008: 86). De este modo se instala en la solución de distintas problemáticas propias de los actuales contextos de complejidad, y que requieren de gestión y cambio organizacional, entendiendo que desde su enfoque se pueden descubrir oportunidades ocultas y abordar desafíos complejos de manera más efectiva (Liedtka y Ogilvie, 2011: 12). Así la mentalidad del diseñador estratégico se orienta a replantear la manera en que se abordan los problemas, adoptando una perspectiva unificada e integral que le permite reconocer oportunidades de acción, detectando los puntos clave de mejora a través de la cadena de valor (Di Bella, 2024: 15; 2023: 14). Siendo que la investigación en diseño se ha ido consolidando como una materia imprescindible en los proyectos de innovación, aparece la figura del diseñador estratégico como un puente entre la creatividad y la estrategia empresarial, facilitando la traducción de ideas innovadoras en soluciones prácticas y alineadas con los objetivos organizacionales (Calabretta et al 2016: 45); para impulsar la innovación y crear valor sostenible (Brown, 2009: 35; Calabretta et al 2016: 22).

En esta oportunidad se presentaron reflexiones, experiencias, proyectos, estudios de caso, que analizan cómo el Diseño estratégico, proporciona la planificación, la dirección, y el enfoque para la gestión organizacional. Puede identificar la necesidad del cambio; analizar la situación de la organización e identificar las áreas que lo requieren; desarrollar el plan para la implementación; comunicar, liderar, capacitar y activar los pasos que conducen al cambio; monitorear y evaluar el proceso, para finalmente consolidarlo y hacerlo parte de la cultura de la organización. Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°9 Dimensiones de las Disciplinas Projectuales: Enramados conceptuales determinantes del Diseño.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2015 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son: 9.6 Diseño: Estrategia, Innovación y Sostenibilidad II. Retos del Diseño estratégico: Educación, Salud y Medioambiente (Cuaderno 219) y 9.5 Diseño: Estrategia, Innovación y Sostenibilidad I (Cuaderno 176) ambos con la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM, México); 9.8 Integración de la Agenda 2030 a Proyectos de Diseño (Cuaderno 254) con la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM-FES Aragón, México); 9.7 Ambiente y

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

Desarrollo sostenible: Relato de experiencias significativas II (Cuaderno 254) con el Instituto Superior de Diseño de la Universidad de la Habana (ISDI-UH, Cuba); y guarda relación con los proyectos 9.4 La virtualización de los talleres proyectuales: aciertos, errores y aprendizajes (Cuaderno 135) y 9.3 Tradición e innovación: desafíos del cambio curricular (Cuaderno 104) ambos con la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE Ecuador), 9.2 Estrategias didácticas en escenarios de innovación tecnológica (Cuaderno 84) y 9.1 La dimensión ideológica de la enseñanza del diseño (Cuaderno 67) presentados respectivamente en los Coloquios 2016-2025 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

Presentación Diseño: Estrategia, Innovación y Sostenibilidad III. Diseño estratégico y gestión organizacional (Cuaderno 260)

Daniela V. Di Bella. Arquitecta, con Especialización en Diseño Arquitectónico (Universidad de Morón, Argentina), Magister en Gestión del Diseño y Candidata a Doctora (en Tesis) del PhD en Educación Superior Cátedra UNESCO (Universidad de Palermo, Argentina). Coordinadora Incubadora de Proyectos Interinstitucionales del Instituto de Investigación en Diseño, UP Argentina. Dirige la Línea de Investigación Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño bajo el convenio académico entre la Universidad de Palermo (Argentina) y Carnegie Mellon University (EEUU). Profesora Titular de Diseño 4 de la Maestría en Gestión del Diseño (UP) vinculada al Programa Transition Design (TD) del PhD en TD y Transition Design Institute CMU (EEUU). Parte del Cuerpo Académico del Posgrado en Diseño, UP Argentina.

El Diseño Estratégico es una visión renovada del diseño que lo saca de sus campos tradicionales de acción para aplicarlo a ámbitos que buscan responder a los problemas complejos del presente (Brown, 2008: 86). De este modo se instala en la solución de distintas problemáticas propias de los actuales contextos de complejidad, y que requieren de gestión y cambio organizacional, entendiendo que desde su enfoque se pueden descubrir oportunidades ocultas y abordar desafíos complejos de manera más efectiva (Liedtka y Ogilvie, 2011: 12). Así la mentalidad del diseñador estratégico se orienta a replantear la manera en que se abordan los problemas, adoptando una perspectiva unificada e integral que le permite reconocer oportunidades de acción, detectando los puntos clave de mejora a través de la cadena de valor (Di Bella, 2024: 15; 2023: 14). Siendo que la investigación en diseño se ha ido consolidando como una materia imprescindible en los proyectos de innovación, aparece la figura del diseñador estratégico como un puente entre la creatividad y la estrategia empresarial, facilitando la traducción de ideas innovadoras en soluciones prácticas y alineadas con los objetivos organizacionales (Calabretta et al 2016: 45); para impulsar la innovación y crear valor sostenible (Brown, 2009: 35; Calabretta et al 2016: 22).

En esta oportunidad se presentaron reflexiones, experiencias, proyectos, estudios de caso, que analizan cómo el Diseño estratégico- proporciona la planificación, la dirección, y el enfoque para la gestión organizacional. Puede identificar la necesidad del cambio; analizar la situación de la organización e identificar las áreas que lo requieren; desarrollar el plan para la implementación; comunicar, liderar, capacitar y activar los pasos que conducen al cambio; monitorear y evaluar el proceso, para finalmente consolidarlo y hacerlo parte de la cultura de la organización.

Rol del Diseñador en la Gestión Organizacional

Alejandro Higuera Zimbrón. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel I. Perfil deseable PRODEP-SEP. Autor de artículos científicos en materia de Desarrollo Sostenible, Diseño y Educación. Profesor Investigador en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México. Adjunct Faculty Nova Southeastern University. Asesor Consejos Consultivos para el Desarrollo Sustentable (SEMARNAT). Asesor para la LV y LVI legislatura en el Estado de México.

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

Analista Internacional Senado de la República en México. Doctor en Educación por la Nova Southeastern University (USA). Maestro en Ciencias en Manejo Sostenible de Recursos por la Universidad Técnica de Múnich en Alemania. Licenciado en Relaciones Internacionales por la Universidad de las Américas Puebla. Universidad Autónoma del Estado de México, Centro de Investigación en Arquitectura y Diseño, Toluca México.

Erika Rivera Gutiérrez. Doctora en Educación por la Nova Southeastern University en Estados Unidos de Norteamérica. Maestra en Administración de Empresas. Licenciada en Diseño Gráfico, por la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMéx). Miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Perfil deseable PRODEP-SEP. Profesora Investigadora de Tiempo Completo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMéx. Embajadora del Diseño Latino en México. Integrante de la Asociación Latinoamericana de Carreras de Diseño Gráfico y Arte, Palermo, Argentina. Chair and Member de Nova Southeastern University. Experiencia docente 21 años en diversas IES, autor de diversos artículos arbitrados e indexados y capítulos de libros. Conferencista y ponente en Congresos Nacionales e Internacionales sobre Educación y Diseño. Universidad Autónoma del Estado de México, Centro de Investigación en Arquitectura y Diseño, Toluca México.

Claudia Gabriela Vélez Chavarría. Maestra en Docencia y Administración de la Educación Superior (Colegio de Estudios de Posgrado de la Ciudad de México, Especialización en Publicidad Creativa (UAE-Mex), Arquitecta (UAE-Mex). Profesora definitiva de Asignatura de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMex. Docente del Nivel Medio Superior. Experiencia Docente 20 años en la licenciatura en Arquitectura de la FAD UAEMex y en diversas instituciones privadas del Nivel Medio Superior y Superior. Asistente/Coordinadora Editorial de La Colmena, Revista Cultural de la Universidad Autónoma del Estado de México (1997-2000). Universidad Autónoma del Estado de México, Facultad de Arquitectura y Diseño, Toluca México.

Este artículo tiene como propósito explorar cómo el liderazgo y la tecnología son ejes indispensables para la competitividad y transformación en las organizaciones. Desde una perspectiva profesional, una disciplina inmiscuida es el Diseño. Quizá podría suponerse que las competencias de los diseñadores, que mediante el diseño estratégico, podrían posibilitar que esos ejes de gestión en las organizaciones se materialicen. Para comprobar esa coyuntura, primero se planteará y describirá el problema de investigación basado en algunos antecedentes. Segundo, se hará una revisión de literatura de los estudios recientes sobre el estado científico de los conceptos mencionados, apoyándose de diferentes bases de datos y repositorios digitales. Tercero, el estudio plantea un enfoque cualitativo, con enfoque exploratorio descriptivo. Cuarto, los resultados se muestran y se discuten a partir de un análisis de contenido. Finalmente, se exponen las conclusiones y recomendaciones del estudio.

Diseño e implementación de la "Metodología Swift" para el desarrollo de unidades de aprendizaje en modalidades mixta y no escolarizada

Rosario Lucero Cavazos Salazar. Doctora en Planeación Estratégica para la mejora del desempeño por el Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON) y egresada de la Facultad de Contaduría Pública y Administración de la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL), donde obtuvo los grados de Licenciada en Administración y Maestra en Administración de Empresas con especialidad en Negocios Internacionales. Actualmente, se desempeña como Directora de Educación Digital en la UANL y profesora en la Facultad de Ingeniería Mecánica y Eléctrica en niveles de licenciatura y posgrado. Cuenta con el Perfil PRODEP y es Investigadora Nivel 1 en el Sistema Nacional de Investigadores (SNI). Con trayectoria centrada en la innovación, la tecnología educativa y la gestión de entornos de aprendizaje a distancia, participando activamente en la creación y supervisión de indicadores de calidad para procesos educativos a nivel nacional e internacional. Se ha destacado como diseñadora y evaluadora de programas educativos en modalidad no escolarizada, apoyando la diversificación de la oferta educativa institucional. Ha liderado la implementación de la Estrategia Digital UANL, transformando la educación presencial a virtual durante la pandemia en la UANL. Es presidenta del Capítulo Noreste de la AME-CyD y ha sido presidenta de ECOESAD.

Este artículo expone la creación e implementación de una metodología ágil para el diseño y rediseño de unidades de aprendizaje en modalidades mixta y no escolarizada, desarrollada en la Dirección de Educación Digital (DED)

de la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL). La "Metodología Swift", basada en enfoques de metodologías ágiles como Scrum y Design Thinking, responde a la necesidad de modernizar y agilizar los procesos educativos en un entorno digital que se ha modificado drásticamente en los últimos años, especialmente después de la pandemia. El diseño de Swift se enfoca en optimizar cronogramas, clarificar roles y responsabilidades, y utilizar herramientas tecnológicas como Microsoft Teams y Nexus LMS para mejorar la colaboración interdisciplinaria y gestionar eficazmente los recursos digitales. Esta metodología se implementa a través de diversas fases: diagnóstico, desarrollo, revisión y pilotaje, permitiendo una reducción significativa en los tiempos de desarrollo de seis a cuatro meses sin comprometer la calidad educativa. Sin embargo, más allá de la mejora técnica, uno de los aspectos más destacados de Swift ha sido el cambio cultural que ha impulsado dentro de la DED. La adopción de esta metodología ha fomentado una cultura de trabajo más colaborativa y flexible, donde la innovación y la mejora continua son principios fundamentales. Este proceso ha motivado al personal, mejorando el desempeño diario y generando una transformación organizacional hacia una mayor agilidad y resiliencia. Enmarcando a continuación el ámbito del diseño estratégico, y contribución al análisis de la gestión del cambio organizacional en el sector educativo. El objetivo principal es compartir las lecciones aprendidas de esta experiencia y ofrecer un modelo replicable en aquellas instituciones que busquen mejorar sus procesos educativos y su cultura organizacional mediante el uso de metodologías ágiles.

Estrategia institucional para la Internacionalización Universitaria: modelo de mediación tecnológica Inter-UV

Rubén Edel-Navarro. Licenciado en Psicología por la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMex), Maestro en Educación por el Tecnológico de Monterrey (ITESM) y Doctor en Investigación Psicológica por la Universidad Iberoamericana (UIA), Ciudad de México. Vicerrector de la Región Veracruz e Investigador de Tiempo Completo de la Universidad Veracruzana (UV). Miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores del CONAH-CyT (SNI). Decano del Doctorado Interinstitucional en Sistemas y Ambientes Educativos y del Cuerpo Académico "Entornos Innovadores de Aprendizaje". Trabaja la línea de investigación sobre Aprendizaje mediado por Tecnología.

Heidy Yelni Díaz-Oviedo. Licenciada en Enseñanza del Inglés y Maestra en Enseñanza del Inglés como lengua extranjera por la Universidad Veracruzana (UV), Doctora en Educación. Candidata a Investigadora Nacional del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores del CONAH-CyT (SNI). Dirigió la Coordinación Regional de Internacionalización y actualmente se desempeña como profesora a nivel superior de la UV región Veracruz, en donde realiza gestión, investigación y proyectos estratégicos de vinculación con la sociedad.

La internacionalización universitaria es un proceso estratégico clave para las instituciones de educación superior en un mundo globalizado. Este enfoque busca integrar una dimensión internacional, intercultural y global en las funciones fundamentales de las universidades: enseñanza, investigación y servicio. En este contexto, la mediación tecnológica emerge como una herramienta crucial para superar barreras geográficas y culturales, facilitando el intercambio de conocimiento y la colaboración entre instituciones de diferentes países. El modelo InterUV se presenta como una estrategia de mediación tecnológica que impulsa la internacionalización en la Universidad Veracruzana (UV) de México. Este modelo utiliza plataformas digitales para crear redes académicas, fomentar la movilidad virtual y promover el acceso a recursos educativos globales. A través de la tecnología, se facilita la participación de estudiantes y docentes en programas internacionales, proyectos de investigación colaborativos y seminarios globales sin la necesidad de desplazarse físicamente. Una de las principales ventajas del modelo InterUV es su capacidad para democratizar el acceso a la internacionalización, ya que permite que estudiantes y profesores de universidades con menos recursos participen en actividades internacionales. Además, fomenta la creación de contenidos educativos compartidos, la co-titulación de grados y la formación continua, todo ello basado en la infraestructura tecnológica. Otro aspecto relevante es que la mediación tecnológica no solo facilita la comunicación, sino que también crea espacios de interacción intercultural, donde los participantes pueden desarrollar habilidades globales, tales como el trabajo en equipo, el liderazgo y la resolución de problemas en un contexto internacional. La estrategia institucional de internacionalización de la UV sustentada en la mediación tecnológica, a través del modelo InterUV, ofrece un enfoque inclusivo, flexible y eficiente, alineado con las demandas de un mundo interconectado y digitalizado.

Signos identitarios como estrategia para un diseño cultural sostenible

Edgar Valencia Contreras. Diseñador Gráfico (Universidad Autónoma del Estado de México). Doctor en Diseño (Universidad Autónoma del Estado de México). Desde 2018 se ha dedicado a la docencia (Universidad de Atlacomulco). Trabaja en proyectos sobre Marca Territorial, Identidad y Cultura en el Diseño. Docente de Licenciatura en la Universidad de Atlacomulco. Actualmente se encuentra realizando una Estancia de investigación a través del Programa Investigadores e Investigadoras. Categoría Cátedras COMECyT.

Sandra Alicia Utrilla Cobos. Diseñadora Industrial (Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco-México). Doctora en Diseño (Universidad Autónoma del Estado de México UAEMéx, con mención honorífica). Perteneció al Cuerpo Académico Sostenibilidad y Desarrollo Estratégico del Diseño. Desde 2005 es investigadora con línea de investigación Diseño Sustentable de Productos desde el Enfoque Sociocultural. Titular de Registro de Modelo de Utilidad No. 3279 (2013) y certificado de derechos de autor (2013). Docente y profesora investigadora de tiempo completo en la UAEMéx, en la Licenciatura en Diseño Industrial y de Posgrado en Diseño en la Facultad de Arquitectura y Diseño desde 1989 a la fecha. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores I.

Desde el compromiso de COMECyT (Consejo Mexiquense de Ciencia y Tecnología) con la investigación y la sostenibilidad de la cultura e identidad, la comprensión de la cultura es de suma importancia para el desarrollo de la actividad del Diseño en espacios habitados, de esto depende que los objetos, productos o espacios diseñados, según la rama del Diseño que se trabaja, sean adecuados y resuelvan la necesidad para lo que fueron creados, pero sobre todo sean parte de la identidad de los territorios. Los signos identitarios que emanan de la cultura del espacio, se encuentran dotados de significaciones, lo que da como resultado su apropiación por parte de los actores. El diseñador debe identificar esos signos para hacer uso de ellos; de esta forma, se podrá mantener y generar una sostenibilidad cultural que permita mantener la identidad de sus miembros, es decir, que la cultura del territorio siga vigente y evolucionando de acuerdo con el tiempo presente y futuro. La comprensión de la cultura en el Diseño se hará a través de las visiones de autores antropólogos como Roy Wagner, Pedro Pitarch, quienes dan su propia teoría para comprenderla a través de los signos que nacen de la misma para generar estrategias que faciliten el uso de éstos en el contexto. En el presente se muestra la identificación de los signos identitarios de El Oro de Hidalgo, Estado de México.

Diseño de estrategias de marketing educativo para comunicar propuesta de valor. Caso de Estudio: Videogames Academy

Marco Ricardo Sánchez Guadarrama. Maestro en Diseño, línea de investigación Desarrollo Estratégico e Innovación por la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMéx), Licenciado en Diseño Industrial (UAEMéx) y doctorando en Educación Interinstitucional (Universidad IBERO) 23 años de experiencia en la industria de Videojuegos en México, 12 años de experiencia en la producción y gestión de videojuegos y 10 años como profesor en asignaturas de diseño de Videojuegos. Executive Games Producer del estudio de videojuegos de Games Rom Entertainment. Cuenta con la creación de 228 Videojuegos publicados en diversas plataformas móviles y PC. Actualmente, se desempeña como director de operaciones de la plataforma educativa de entrenamiento online Videogames Academy, la cual tiene impacto en la república mexicana, en donde realiza actividades de diseño pedagógico, docencia e investigación.

Videogames Academy es una plataforma educativa online mexicana enfocada en la creación de videojuegos, ofreciendo cursos diseñados por expertos, para preparar a estudiantes en competencias requeridas por empresas de tecnología y videojuegos. Por tanto, este trabajo pretende proponer estrategias de marketing educativo para comunicar la propuesta de valor de Videogames Academy, que permita mejorar la captación y retención de alumnos. Esta academia ha enfrentado la disminución de inscripciones por el aumento de competidores y plataformas de aprendizaje en línea, con un decremento del 60% en inscripciones trimestrales en los años 2023 y 2024. En sus inicios, en el 2017, brindaba enseñanza presencial en el centro de la Ciudad de México. En 2020, debido a la pandemia, se transformó en una plataforma online, expandiendo su alcance a todo el país y logrando un pico muy elevado de inscripciones en 2022. No obstante, con la disminución de la pandemia, las inscripciones

cayeron en un 80% en 2023. Cabe resaltar, que la captación de alumnos es una prioridad para las instituciones educativas, impulsando la popularización del marketing educativo, una especialización del marketing que busca atraer y retener estudiantes.

Estrategias de innovación, mejores prácticas y transformación para el liderazgo en la educación superior

Georgina Argüello. Decana Asistente de Asuntos Académicos y del Profesorado para los Programas Bilingües, y Profesora Asociada en la Abraham S. Fischler College of Education and School of Criminal Justice en Nova Southeastern University (NSU). Supervisa la asesoría académica, los servicios estudiantiles y los asuntos académicos de los programas bilingües en Colombia, República Dominicana, México, Miami y Puerto Rico. Con más de dos décadas de experiencia en educación superior, se especializa en servicios estudiantiles y asesoría académica para estudiantes de pregrado, posgrado y no tradicionales. Imparte cursos doctorales en línea e híbridos en Liderazgo Organizacional y Educación Superior, centrados en poblaciones de estudiantes bilingües y nacionales. También es Presidenta de Comités y Mentora de Disertaciones Doctorales y Proyectos de Investigación Estratégica (SRP). Ha publicado capítulos de libros y artículos en revistas internacionales indexadas, además de presentar su trabajo en conferencias nacionales e internacionales. Sus áreas de investigación incluyen la asesoría académica para estudiantes no tradicionales, las fuerzas laborales multigeneracionales, el liderazgo organizacional y el uso de la tecnología en la educación superior. Nominada como Ejecutiva del Año 2024, para los Premios Student-Life Achievement de NSU. Posee una licenciatura en Relaciones Internacionales, una maestría en Administración de Empresas, un Doctorado en Educación, un certificado de posgrado en Evaluación y Análisis de Programas, y un posdoctorado en Investigación Cualitativa y Análisis. Además, es la representante alterna del Comité Institucional de Revisión (IRB) de NSU.

El número de estudiantes no tradicionales matriculados en programas de posgrado en línea ha aumentado significativamente en los últimos años. Sin embargo, la retención y persistencia de estos estudiantes sigue siendo un desafío en comparación con sus pares tradicionales. Este estudio cuantitativo no experimental examinó las percepciones de los asesores académicos sobre las mejores prácticas en la retención de estudiantes no tradicionales de posgrado en programas en línea en una universidad privada sin fines de lucro en los Estados Unidos. A través de un cuestionario aplicado a 14 asesores académicos, se analizaron los enfoques de asesoría utilizados, los métodos de comunicación empleados y las estrategias implementadas para promover la persistencia estudiantil. Los resultados revelaron una preferencia significativa por la asesoría de desarrollo (92.9%) y destacaron tres prácticas fundamentales: ofrecer asistencia, asistir en la selección de cursos e identificar recursos, todas con promedios de efectividad percibida superiores a 0.85 ($p < 0.05$). Los métodos de comunicación más utilizados fueron el correo electrónico y el teléfono (100%), seguidos por videoconferencias (85.7%). Los recursos más compartidos incluyeron servicios bibliotecarios (71.4%) y apoyo para estudiantes con discapacidades (64.3%). El estudio también identificó la importancia de las prácticas interpersonales y de apoyo (92.9%) en la retención estudiantil. Estos hallazgos tienen implicaciones significativas para el desarrollo de programas de capacitación para asesores y la formulación de políticas institucionales destinadas a mejorar los servicios de apoyo para estudiantes no tradicionales de posgrado en línea.

Diseño de nuevos materiales con bajo impacto ambiental

Arturo Santamaría Ortega. Diseñador industrial (Universidad Autónoma del Estado de México), Arquitecto de interiores (Instituto de Estudios Universitarios de Puebla). Maestro en ingeniería en sistemas de manufactura y diseño mecánico. (Universidad Autónoma del Estado de México), Especialista en diseño de productos industrializados. (Universidad Autónoma del Estado de México). Precursor del diseño concientizado y su aplicación a productos para la obtención de sus registros a patentes. Investigación y estudio de nuevos materiales, así como diseño de nuevos productos encaminados a la concientización de los actores sociales que implican su explotación. Docente y profesor investigador de licenciatura, maestría y doctorado desde 1998 a la fecha. De la Universidad Autónoma del Estado de México. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores nivel I.

Sandra Alicia Utrilla Cobos. Diseñadora Industrial (Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco-México). Doctora en Diseño (Universidad Autónoma del Estado de México UAEMéx, con mención honorífica). Pertenece al Cuerpo Académico Sostenibilidad y Desarrollo Estratégico del Diseño. Desde 2005 es investigadora con línea de investigación Diseño Sustentable de Productos desde el Enfoque Sociocultural y, Diseño como Cultura Material. Titular de Registro de Modelo de Utilidad N°3279 (2013) y certificado de derechos de autor (2013). Docente y profesora investigadora en la UAEMéx, en la Licenciatura en Diseño Industrial y de Grado de la Facultad de Arquitectura y Diseño desde 1989 a la fecha. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores I.

Los materiales para la industria de la construcción y el diseño han sido utilizados de diversas formas. Analizar materiales implica conocer su naturaleza, el proceso (tanto de transformación como de extracción), uso e implementación, así quizá como el impacto que provoca en el medio ambiente. Por lo anterior el propósito de este estudio es analizar la composición natural. Es decir, cómo las plantas y los animales, con los cuales se obtiene materia prima pueden determinar el tipo de material. De esa forma, se contempla analizar su proceso de extracción, transformación y diversas utilidades o derivados tal como la madera, combustibles y fibras. Particularmente se analizará la tierra como material basto y amplio. El conocimiento de sus elementos y que, prácticamente se encuentran 118 elementos que se muestran en la tabla periódica divididos en gases, metales alcalinos, cerámicos y que con ellos se pueden crear diferentes materiales.

Este trabajo pretende de forma simple la constitución de un material determinando, sus características, requerimientos para su cumplimiento. Su uso, función, evaluando el posible impacto en el medio ambiente. Se tratará de demostrar la problemática que resuelve; de esta forma, evaluar el impacto negativo o positivo de la creación. Por último, se plantea un prototipo para el desarrollo de nuevos materiales de bajo impacto ambiental.

El uso del diseño en los procesos de enseñanza-aprendizaje y el valor de la cultura local: una propuesta metodológica

Clara Santana Lins Cerqueira. Cuenta con un Doctorado del Programa de Postgrado en Diseño de la Universidad Estadual de Minas Gerais (UEMG, 2024). Maestría del Programa de Postgrado en Diseño de la UEMG (2018). Egresada de la Carrera de Diseño Ambiental de la UEMG (2015). Profesora del Centro Universitario UNA. Investigador del grupo de investigación Diseño y Representaciones Sociales del CNPq. Participó en varios proyectos vinculados al área del diseño enfocados en temáticas socioculturales, espacios urbanos, diseño social, comunicación y consumo. Su principal interés académico son las áreas que involucran el diseño en relación con temas de inclusión social, movimientos y manifestaciones socioculturales, así como herramientas y metodologías de diseño activo que repensar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Rita Aparecida da Conceição Ribeiro. Coordinadora del Centro de Investigación en Diseño y Representaciones Sociales de la Escuela de Diseño de la Universidad Estatal de Minas Gerais. Líder del grupo de investigación Diseño y Representaciones Sociales del CNPq, co-coordinador del Grupo de Investigación Diseño y Geografía Política, de la Universidad de Palermo, Argentina. Licenciado en Comunicación Social por la Pontificia Universidad Católica de Minas Gerais (1984) y Magister en Comunicación Social por la Universidad Federal de Minas Gerais (2000). Doctora en Geografía (2008) por la UFMG. Tiene experiencia en Diseño y Comunicación, actuando principalmente en los siguientes temas: diseño y representaciones sociales que involucran procesos de consumo, culturas urbanas, audiovisuales, diseño emocional, diseño activista y divulgación científica.

El siglo XXI está marcado por un período de revolución tecnológica, donde se han superado las barreras a la comunicación y al acceso al conocimiento. El capitalismo y el consumo son parte de una lógica global dominante de vida y gobierno de las políticas sociales, económicas y culturales. En este escenario cada vez más dinámico, es importante analizar críticamente las transformaciones socioculturales que resultan de este proceso y cómo estas, en consecuencia, pueden impactar no sólo la cultura de un lugar, sino también la educación. Ante esto, la discusión sobre la diversidad y su diálogo abierto es una forma de resistencia a la libertad de expresión de los actores que permean la docencia. El trabajo pretende reflejar, por tanto, la importancia de la diversidad humana y cultural, entendiendo cómo el Diseño puede ser una herramienta de ayuda a la enseñanza como forma de con-

ciencia crítica para la enseñanza encaminada a valorar las tradiciones territoriales y las diferencias culturales. Para ello, el trabajo buscó utilizar métodos de diseño para delinear una propuesta metodológica propia orientada a la enseñanza de las tradiciones culturales del territorio, utilizando como base una investigación de campo, realizada en la Escola Municipal Padre Sebastião Tirino, ubicada en la ciudad de Sabará, Minas Gerais–Brasil. Finalmente, se trazaron lineamientos y orientaciones donde se puede insertar el diseño como facilitador entre la enseñanza y el aprendizaje y entre alumno y docente.

Reflexión en torno al proyecto: “Gaia-Sikui: Educación en Cambio Climático para universidades en Colombia desde un enfoque integral de Lúdica, Sostenibilidad y Enseñanza en Valores”

María Alejandra Herrera Palacio. Diseñadora Industrial egresada de la Pontificia Universidad Javeriana, con una maestría en Dirección y Administración de Empresas de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). Su formación se complementa con estudios en Investigación Transdisciplinar del Instituto de Estudios Sociales y Culturales Pensar, y en Habilidades para el Liderazgo de la Fundación Ciencias de la Documentación. Además, ha profundizado en áreas como Ciencia del Cambio Climático, Soluciones Basadas en la Naturaleza e Innovación Social para el Desarrollo Sostenible.

Ha sido docente catedrática en el área de emprendimiento en la Pontificia Universidad Javeriana y ha trabajado como diseñadora y consultora en diversas organizaciones. Sus intereses incluyen la investigación, la educación, la sostenibilidad y el emprendimiento. Actualmente, forma parte de la Red de Investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo. Su trabajo de investigación abarca una amplia gama de problemáticas, como la salud mental, el cambio climático y la sostenibilidad. A través de un enfoque holístico, busca comprender estos fenómenos desde la escucha activa y el análisis crítico, profundizando en las causas subyacentes para proponer soluciones innovadoras y creativas. Aunque su investigación se centra en un análisis cualitativo, no deja de lado otros aspectos relevantes del proceso investigativo. Reflexión en torno al proyecto: “Gaia-Sikui: Educación en Cambio Climático para universidades en Colombia desde un enfoque integral de Lúdica, Sostenibilidad y Enseñanza en Valores”

Este proyecto forma parte de la investigación desarrollada en el marco de la Certificación Docente en Innovación Social para el Desarrollo Sostenible, impulsada por la UNESCO y Learning by Helping. El objetivo de la certificación es capacitar a docentes de América Latina para que, junto a sus estudiantes, puedan crear proyectos que generen un impacto social y ambiental positivo, integrando la sostenibilidad en las aulas.

Durante este proceso, desarrollé el proyecto titulado “Gaia-Sikui: Educación en Cambio Climático para universidades en Colombia desde un enfoque integral de Lúdica, Sostenibilidad y enseñanza en valores”. La finalidad del proyecto es diseñar un sistema de aprendizaje que permita a los estudiantes universitarios adquirir conocimientos sobre cambio climático de manera didáctica, práctica, contextualizada y ajustada a su lenguaje. El enfoque integral busca no solo enseñar conceptos, sino fomentar valores y prácticas sostenibles que puedan ser aplicadas en su entorno.

Este artículo reflexiona sobre el proceso de creación del proyecto, conectándolo con los principios del Diseño Estratégico y la Gestión Organizacional. Considerando que las aulas pertenecen a organizaciones educativas que deben liderar en la educación sobre cambio climático, se hace especial énfasis en las universidades colombianas. Estas instituciones enfrentan grandes desafíos debido a la vulnerabilidad del país frente a los efectos del cambio climático, lo que hace imprescindible empoderar a la comunidad para que adopte acciones resilientes, adaptativas y de mitigación. La carencia de una formación sólida en sostenibilidad y cambio climático en las universidades colombianas subraya la urgencia de este tipo de proyectos.

Muestra aplicada para explicar el pensamiento de diseño arquitectónico como proceso

Marcela Casso Arias. De nacionalidad Boliviana, entre sus estudios de grado y posgrado se puede mencionar que, es Licenciada en Arquitectura, Magister en Educación Superior y Especialista en Diseño de interiores por la Universidad de San Francisco Xavier de Chuquisaca, Experta en Conservación y Restauración del Patrimonio por la Universidad de Cartagena de Indias, Master en Evaluación y Gestión del Patrimonio Histórico Cultural por la Universidad de Salamanca y Doctor en Historia y Artes de la Universidad de Granada. Experiencia Laboral más destacada: Directora del Departamento de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad del Valle Sucre. Directora de Patrimonio Histórico y del Plan de Rehabilitación de Áreas Históricas de Sucre Consultora del Plan de Rehabilitación

de Áreas Históricas de Sucre y de la Fundación del Banco Central de Bolivia. Presidente de la Sociedad de Estudios Históricos y Patrimoniales del Colegio de arquitectos de Chuquisaca. Miembro del Consejo Internacional de Monumentos y Sitios ICOMOS. Consultora y proyectista con obras y especialidad en arquitectura histórica y patrimonial a nivel local y nacional. Ha sido conferencista, organizadora y moderadora en varios eventos y cursos nacionales e internacionales. Autora y coautora de varios artículos e investigaciones publicados en revistas indexadas tanto nacionales como internacionales. Docente de posgrado en la UCB y en la UGR Actualmente es docente titular en la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat de la Universidad de San Francisco Xavier.

Consiste en realizar un análisis retrospectivo del proceso de diseño, a través de una metodología que sintetiza en un cubo, la comunicación visual del resultado de la propuesta. Esta metodología de diseño arquitectónico aborda problemas complejos y desarrolla soluciones innovadoras. Se basa en la idea de que el enfoque del diseño puede ser aplicado no solo al desarrollo de espacios arquitectónicos, sino también a la resolución de desafíos y la creación de experiencias. Se caracteriza por su enfoque centrado en el usuario, lo que significa que se pone énfasis en comprender las necesidades, deseos y comportamientos de las personas involucradas en el tema con la problemática que se está abordando. Implica una serie de pasos que incluyen la investigación y comprensión del problema, la generación de ideas, la generación o creación del diseño arquitectónico y la prueba con el resultado de un diseño final todo explicado dentro de un cubo donde en cada cara se expone uno de los elementos.

Oficinas de jogos, brinquedos e brincadeiras lúdicas para melhoria das vidas dos filhos dos apenados **Ana Cristina Santos Parreiras**

Possui graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal de Minas Gerais (1990), graduação em Direito pela Universidade de Itaúna (2009), especialização em Metodologia de Ensino de Projetos e mestrado em Master of Architecture-University of Sheffield (1995) e doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Atualmente é professora do curso de Arquitetura da Universidade de Itaúna. Tem experiência na elaboração de projetos arquitetônicos, acompanhamento de obras e regularização imobiliária.

Rita de Castro Engler. Possui graduação em Engenharia Civil pela Universidade Federal de Minas Gerais (1985), mestrado em Engenharia de Produção pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (1988) e especialização (DEA) e doutorado em Engenharia de Produção e Gestão de Inovação Tecnológica Ecole Centrale Paris (1993), pós-doutorado em Design na UEMG (1994), pós doutorado em Design Social na Ryerson University (2014). Foi bolsista de mestrado Na PUC/RJ, Chargé des cours na Ecole des Mines de Paris, Bolsista de doutorado e pesquisadora na Ecole Centrale Paris, Coordenadora de Projetos no Centro de Pesquisas e Desenvolvimento da UEMG, Professora e Coordenadora do Mestrado em Gestão de Tecnologia do CEFET/RJ, criou e coordenou o Centro de Lideranças da BSP Business School São Paulo, diretora e sócia da Eventail Produções & Eventos, atualmente é professora concursada em Inovação e Design do programa de doutorado e mestrado em Design da UEMG, pesquisadora com bolsa de produtividade do CNPq, professora convidada da University of Tennessee, CBU-Christian Brothers University, Middle Tennessee State University, Ryerson University, POLITO, CPUT-Cape Peninsula University of Technology e Stellenbosch University, UAL-University of Arts London, responsável no Brasil pelo Consorcio de Engineering Management, e coordenadora do CEDTec-Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design e Tecnologia da UEMG, laboratório membro da Rede DESIS (rede Mundial de Inovação Social) e do LENS (Leraning Network on Sustainability).

Greice Rejane Moraes Vaz. Designer Visual formada pela Universidade Federal do Amazonas-Ufam (2004). Mestre em Engenharia pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná-UTFPR (2010) e doutora em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais-UEMG (2023), Servidora da Universidade Federal do Amazonas, na função de Programadora Visual, lotada no Laboratório de Desenvolvimento de Produtos do Curso de Design-Ladep/FT e docente colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Mestrado Profissional em Design (PPGD) da Ufam. Participa do Grupo de Pesquisa Design, Gênero e Sustentabilidade, atuando, de maneira multidisciplinar, abrangendo as diversas vertentes do Design, com interesse no tema atuação e inclusão do designer no mercado

de trabalho, especialmente em Manaus. Atuou cinco anos como Programadora Visual lotada na Coordenadoria de Comunicação (CoordCom) e na Editora na Universidade Federal de Roraima (UFRR). Atuou, por sete anos, como docente e coordenadora no Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico e como docente no curso em nível Lato Sensu: Ensino, Marketing e Mídias Digitais, do Centro Universitário Estácio da Amazônia.

Os estigmas enfrentados pelos familiares de encarcerados são considerados graves problemas atuais. As crianças são as mais vulneráveis em diversas situações e sofrem as consequências negativas, principalmente em termos de sua saúde emocional e de seu bem-estar. O objetivo deste trabalho foi desenvolver e aplicar oficinas de jogos, brinquedos e brincadeiras lúdicas aos apenados e seus filhos, possibilitando o desenvolvimento da capacidade de resiliência e a melhoria da autoestima destas crianças. Tendo o Design para Inovações Sociais, como norteador das atividades na pesquisa-ação, a pesquisa foi de cunho quanti qualitativa, envolvendo um grupo de apenados do sistema carcerário da Associação de Proteção e Assistência aos Condenados-APAC de Itaúna-MG e seus filhos. Ao final das oficinas, as crianças que chegaram arredias e tímidas se mostraram participativas, carinhosas, seguras e confiantes, ou seja, brincar foi uma ótima forma de desenvolvimento das relações entre os pais encarcerados e seus filhos.

El hormiguero: conectando el Diseño Estratégico y el Diseño Sistémico en la construcción de una metodología de negocio sostenible

Ira Nasser Rosa Oliveira. Diseñadora e investigadora asociada del Centro Latinoamericano de Altos Estudios en Cultura (CLAE). Ira Nasser es una artista-investigadora, productora cultural y diseñadora brasileña. Es formada en Diseño de Producto, por la Escuela de Diseño de la Universidad del Estado de Minas Gerais (ED-UEMG), en Brasil, y maestría en Estudios Urbanos y de la Vivienda en América Latina de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires (FADU UBA), en Argentina. Durante su graduación, fue becaria del Programa Institucional de Apoyo a la Investigación (PAPq-UEMG), donde desarrolló investigaciones, proyectos y publicaciones en diferentes áreas, incluyendo Diseño, Arte, Semiótica, Moda, Cultura, Curación, Diseño Sistémico y Diseño en interfaz con la Salud Mental Pública. Es Asociada Colaboradora del Centro Latinoamericano de Estudios Culturales (CLAE) de la línea 3, que aborda las dinámicas socioterritoriales, ambientales y culturales de América Latina, con énfasis en intervenciones artísticas urbanas. Miembro de la Red de Investigación en Diseño del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo (UP). Como diseñadora firmó innumerables proyectos, productos, participaciones en diferentes ámbitos. Su trabajo abarca Moda, Iluminación, Diseño de Experiencias, Diseño Sistémico, Diseño Social, Diseño Ambiental y Diseño de Servicios. Participó como artista-investigadora, residente e invitada en diversos eventos académicos y espacios de circulación, discusión y difusión del Arte, Diseño y promoción del conocimiento producido por cuerpos artísticos e intelectualidades marginales. Formó parte de la residencia artística VESPA en la Fundación Nacional de Arte (FUNARTE-MG/2016), el Congreso Brasileño de Investigación y Desarrollo en Diseño (2018), el III Seminario Latinoamericano de Estudios en Cultura (2020), las Jornadas Interdisciplinarias de Arquitectura (2024) y el Congreso Internacional de Enseñanza del Diseño. Fue artista residente del Laboratorio Cultural (2023) de lo BDMG, desarrollando un trabajo sobre el tema “Comunidades Posibles”, donde presentó la temporada del primer capítulo de su espectáculo teatral, “Parindo uma artista desbun dada”.

Jeferson Pereira de Almeida. Ingeniero Mecánico e Investigador en Diseño. Es licenciado en ingeniería mecánica, investigador brasileño en Diseño, y especialista en gestión y desarrollo de proyectos. Cuenta con más de una década de experiencia en la industria. Su extenso historial en el desarrollo de proyectos incluye el diseño de productos, máquinas y equipos, automatización industrial y celdas de soldadura robotizadas. A lo largo de su carrera, ha trabajado en la ejecución de proyectos, planificación, implementación de ERP, gestión de proyectos y coordinación de diversas áreas, entre otras funciones. Actualmente, es Supervisor de Ingeniería de Manufactura, donde se dedica a desarrollar y gestionar proyectos, buscando viabilizar el proceso ejecutivo. Durante su trayectoria académica, desarrolló investigaciones en el área de Diseño de Producto y participó en seminarios, incluido el 22º Seminario de Pesquisa y Extensão (P&E) de la Universidad del Estado de Minas Gerais-UEMG. Integró el proyecto de investigación Quebra-cabecedário: proyectos sob nonsense edición proyecto piloto y el proyecto de extensión derivado de este mismo-Edición Perder a Cabeça, en el Centro de Estudios en Diseño de la Imagen en la

Escuela de Diseño ED-UEMG. Su escultura vestible titulada “O Corpo Incorporéio,” resultado de sus estudios sobre Wearable Art, fue exhibida en la exposición “Corpo x Objeto: Você Está Aqui(?)” en el Espacio Cultural de la Escuela de Diseño-EC/ED-EC/ED, en Belo Horizonte. Entre sus producciones en Diseño de Producto, destaca la colección Relevo: Altares Contemporâneos (2021), en la que exploró la creación de múltiples objetos de fe, desvinculados de las tradiciones religiosas. Con este trabajo, reflexionó sobre el rol de las instituciones en la mediación entre el ser humano y su conexión con lo divino, además de discutir expresiones de fe en la contemporaneidad.

El trabajo tiene como objetivo explorar las potencialidades de la aplicación y el entrelazamiento de dos metodologías: el Diseño Estratégico y el Diseño Sistémico, que incorporan aspectos y enfoques específicos del campo del Diseño, como la viabilidad económica y la sostenibilidad del modelo de negocio, sus impactos sociales y ambientales, el enfoque en el usuario, sus aspectos productivos, geográficos, materiales, inmateriales y simbólicos de un determinado contexto.

Ambas herramientas involucran procesos, consideraciones, análisis y evaluaciones posteriores, con miras a la verificación de calidad y eficiencia, así como la retroalimentación entre etapas de desarrollo. Se pretende aplicar tales metodologías en un plan de negocio elaborado para la construcción de un emprendimiento cultural, en la ciudad de Belo Horizonte, Brasil. La combinación y aplicación de estas en contextos reales propicia la creación de nuevas perspectivas metodológicas, pudiendo incluso proporcionar insumos para la proposición de otros enfoques entre los campos del Diseño, el Arte y la Gestión Organizacional, que consideren los aspectos de un proyecto/proceso, desde su ideación, pasando por la planificación, desarrollo y, por último, su implementación.

Se aplicarán herramientas específicas de cada una de las metodologías mencionadas. Desde el Diseño Sistémico, utilizaremos el Relevo Holístico y Mapas Sistémicos, cuyo propósito es la comprensión macro del territorio, de los actores involucrados y de las actividades productivas de una determinada localidad, así como las complejidades e interacciones entre cada parte del sistema. Desde el punto de vista del Diseño Estratégico, se pretende la elaboración de Mapas Conceptuales Mentales, creación de Modelos de Negocios, Investigación Etnográfica, investigación y entendimiento del usuario, y por último, la Prototipación, y la integración entre la estrategia del negocio y los demás sectores del emprendimiento, orientados hacia una gestión organizacional transparente y eficiente, observando la expansión, rentabilidad de mercado y la sostenibilidad del negocio a largo plazo.

De la teoría a la praxis: de los diseños futuros al diseño estratégico Estudios de Caso para los procesos transformación

Francisco Javier Serón Torrecilla. Doctorado por la Universidad de Zaragoza en Ciencias de la Educación en el área de didáctica de las ciencias experimentales. Máster en Comunicación Social de la Ciencia y la Tecnología y en Educación, Comunicación y Museos.

Licenciado en Ciencias Químicas y Técnico en Artes Aplicadas. Ha ejercido la docencia durante los últimos 20 años en la Escuela de Arte de Zaragoza y la Escuela Superior de Diseño de Aragón, compatibilizando los últimos años su ejercicio profesional como Profesor Asociado en la Facultad de Educación de la Universidad de Zaragoza. Su trabajo de investigación se centra en el ámbito del diseño sostenible, diseño de materiales y desde hace unos años en el diseño biomimético y los diseños futuros. Un trabajo ante todo focalizado en la mejora de las estrategias formativas que mejores, preparen y amplíen la inserción de los estudiantes en el ámbito profesional. Forma parte como investigador de la Red iberoamericana de Investigación en Diseño (RIDID) y la Red de Investigadores auspiciada por la Facultad de Palermo. Ha participado en numerosos congresos y foros de investigación de ámbito estatal (Bienal iberoamericana de Diseño, Foro de Iberoamericano de Investigación en Diseño, Congreso de Educación en Ingeniería y Diseño de Producto de la red de investigación en diseño de la Design Society (Glasgow)). A su vez ha realizado estancias breves en la Escuela Superior de Diseño de Matosinhos (Oporto, Portugal), Glasgow School of Art (Scotland) y Duncan of Jordanstone College of Art&Design (Dundee, Scotland).

El diseño de futuros se presenta como un marco crítico, especulativo, y/o discursivo que profundiza en las diferentes narrativas de la complejidad. Entre sus finalidades estaría la ampliación de los horizontes del diseño, y la planificación estratégica de soluciones mucho más holísticas. A pesar del creciente interés por parte de toda clase de organizaciones, todavía es un ámbito muy novedoso. Desde nuestra institución educativa se ha incorporado recientemente por el interés que despierta, la necesidad de formar a nuestros estudiantes, y la relación que existe

con otras estrategias y metodologías anticipatorias, integradoras y más conscientes con las complejas problemáticas actuales como es el diseño biomimético trabajado en nuestro caso desde años. Tanto los antecedentes citados, como la incorporación de estas estrategias “futuribles” han permitido seguir promoviendo el pensamiento indagatorio. El escrito presentado confronta la reflexión, el análisis y el estudio de casos desde una perspectiva formativa, así como una incipiente investigación. Una iniciativa en la que convive el diseño estratégico, desde su contexto más pragmático con las relaciones establecidas y la importancia, en nuestro caso, de las intersecciones con los denominados “diseños futuros”. Durante los últimos tres cursos académicos se han presentado conceptualmente los múltiples contextos que conviven en esos “mundos ficcionados”, con la intención de abrir las barreras estancas de la disciplina del diseño y abordar con nuestros estudiantes la complejidad del mundo y su volatilidad. En los apartados finales se muestran los resultados del trabajado desde distintas perspectivas, educativas, investigadoras y reflexivas. Entre las conclusiones más relevantes se ha de citar que nuestros estudiantes mejoran la resiliencia de lo que ha de suponer su posicionamiento como profesionales futuros desde una disciplina fluida que debe abordar múltiples problemáticas, incluso más allá del diseño, además de introducir un escenario de gran multidisciplinariedad ecosistémica.

COMISIÓN 4. DISEÑO, ARTE Y TRANSMEDIA

Esta Comisión sesionó online el Jueves 24 de Julio de 2025 a las 18.00hs (ARG).
Coordinación: Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina.

En esta comisión se presentó **“Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos”** (Cuaderno 259) con los resultados del Proyecto 6.10 del mismo nombre, que dirige Daniela V. Di Bella (Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina).

El proyecto se adentra en las problemáticas específicas que surgen de la intersección entre el arte, el diseño y las tecnologías digitales-medios de comunicación en la creación de nuevas experiencias audiovisuales e interactivas constituyendo universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos, en un nuevo escenario comunicacional y cultural que va caracterizando nuestra época, pudiendo impactar en distintos sectores: educativo, laboral, empresarial, económico, social, comunicacional, artístico y/o cultural.

Se exploran propuestas polifacéticas, inmersivas, multisitio y en red, donde se difuminan las fronteras de los medios, los géneros y las disciplinas, y las formas de mediación en sus formatos tradicionales y digitales, los que pueden expresarse en su diversidad, entrelazamiento, interacción, lenguajes y traducción de distinto tipo de contenidos. Acciones donde –arte y diseño– trabajan de manera conjunta y con otras disciplinas para permitir e instrumentalizar plataformas y formatos en vivo y digitales, historias y narrativas envolventes y atractivas, circulación en redes sociales, expansión en realidad aumentada y virtual, tecnologías hápticas, mapeos visuales y de audio, interacción humana e inteligencia artificial, algoritmos y dispositivos de amplificación corporal y sensorial entre otras. El presente Proyecto de Investigación fue incubado durante el período 2024-2025– en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (UP, Argentina).

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°6 Diálogos, Convergencias e Intersecciones: Proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2015 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades.

Los proyectos anteriores al que se presenta en esta oportunidad son: Proyectos de investigación 6.9 Convergencias, Narrativa y Consumo digital (Cuaderno 255) junto a la Universidad Europea, Creative Campus, Madrid, España), 6.8 Diseño, Arte y Transmedia II (Cuaderno 224); y 6.5 Diseño, Arte y Transmedia I (Cuaderno 187) con la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (México); y guarda relación con los Proyectos 6.7 Interfaces I. Creatividad, tecnologías e innovación para la calidad educativa (Cuaderno 215), 6.6 Imagen y memoria (Cuaderno 199), 6.4 Edición y Políticas de Lectura Mediaciones a la Literatura Infantil y Juvenil (Cuaderno 124) con el Labo-

ratorio de Investigación en Ciencias Humanas de la UNSAM-CONICET (Argentina) y la Universidad Iberoamericana, Ciudad de México (México), 6.3 Producción, Circulación y Comunicación del conocimiento en Instituciones de Educación Superior: Políticas editoriales (Cuaderno 107) con el Laboratorio de Investigación en Ciencias Humanas de la UNSAM-CONICET (Argentina), el Centro Federal de Educacao Tecnológica de Minas Gerais-CEFET-MG (Brasil) y el Instituto de Desarrollo Económico y Social IDES CONICET (Argentina), 6.2 Edición universitaria y políticas editoriales como objeto de análisis: Prácticas de lectura y políticas públicas (Cuaderno 85) con el Instituto de Desarrollo Económico y Social, IDES-CONICET (Argentina) y 6.1 Lectura Digital: Incidencia de la práctica digital en los hábitos de lectura (Cuaderno 72) presentados en los Coloquios 2016-2025 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html. La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>.

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

Presentación Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos (Cuaderno 259)

Daniela V. Di Bella. Arquitecta, con Especialización en Diseño Arquitectónico (Universidad de Morón, Argentina), Magister en Gestión del Diseño y Candidata a Doctora (en Tesis) del PhD en Educación Superior Cátedra UNESCO (Universidad de Palermo, Argentina). Coordinadora Incubadora de Proyectos Interinstitucionales del Instituto de Investigación en Diseño, UP Argentina. Dirige la Línea de Investigación Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño bajo el convenio académico entre la Universidad de Palermo (Argentina) y Carnegie Mellon University (EEUU). Profesora Titular de Diseño 4 de la Maestría en Gestión del Diseño (UP) vinculada al Programa Transition Design (TD) del PhD en TD y Transition Design Institute CMU (EEUU). Parte del Cuerpo Académico del Posgrado en Diseño, UP Argentina.

El proyecto se adentra en las problemáticas específicas que surgen de la intersección entre el arte, el diseño y las tecnologías digitales-medios de comunicación en la creación de nuevas experiencias audiovisuales e interactivas constituyendo universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos, en un nuevo escenario comunicacional y cultural que va caracterizando nuestra época, pudiendo impactar en distintos sectores: educativo, laboral, empresarial, económico, social, comunicacional, artístico y/o cultural.

Se exploran propuestas polifacéticas, inmersivas, multisitio y en red, donde se difuminan las fronteras de los medios, los géneros y las disciplinas, y las formas de mediación en sus formatos tradicionales y digitales, los que pueden expresarse en su diversidad, entrelazamiento, interacción, lenguajes y traducción de distinto tipo de contenidos. Acciones donde –arte y diseño– trabajan de manera conjunta y con otras disciplinas para permitir e instrumentalizar plataformas y formatos en vivo y digitales, historias y narrativas envolventes y atractivas, circulación en redes sociales, expansión en realidad aumentada y virtual, tecnologías hápticas, mapeos visuales y de audio, interacción humana e inteligencia artificial, algoritmos y dispositivos de amplificación corporal y sensorial entre otras. El presente Proyecto de Investigación fue incubado durante el período 2024-2025– en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (UP, Argentina).

Complejidad semántica desde la metáfora en la obra surrealista del artista visual ecuatoriano

Beto Val Esmeralda Itzel Álvarez Contreras. Diseñadora Gráfica por la Universidad Vasco de Quiroga-Morelia, México, maestra en Diseño por la Universidad Iberoamericana-León, México, máster en Diseño Editorial por la Escuela Superior de Diseño-Barcelona, España y actualmente es doctoranda en la Universidad de Palermo-Buenos Aires, Argentina. Diseñadora independiente en colaboración con el Instituto de Investigaciones Históricas de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, en donde ha diseñado 293 libros en diversas colecciones desde

1996; desarrolla el diseño editorial de Tzintzun, Revista de estudios históricos desde 2000, los primeros números de la revista DICERE de la Coordinación de la Investigación Científica. Actualmente trabaja el diseño editorial de las colecciones MEMORIA, HUMANITATIS, CONVOCARE y DIVULGARE. Ha impartido clase de ilustración y técnicas mixtas en la Universidad Latina de América, así como de Semiótica y Retórica de la imagen en la misma Universidad y en la Universidad Iberoamericana-León. Ha participado en varios congresos internacionales de semiótica analizando la intervención metafórica de la imagen en la divulgación científica, en el Congreso anual de La Mujer en la Ciencia en León, Guanajuato, México, del Centro de Investigaciones en Óptica, así como en el Encuentro Latinoamericano de Diseño de la Universidad de Palermo desde 2008.

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. Beto Val 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 icónica. A nivel infra-lingüístico, 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, a través de operaciones semióticas. Estas transformaciones se forman 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.

Competencias profesionales para la creación de narrativas transmedia sobre desarrollo sostenible

Eduardo Araya-Castro

Diseñador Comunicacional Multimedia de profesión, Máster en educación y TIC de la Universitat Oberta de Catalunya, actualmente es estudiante de Doctorado en Educación y Psicología de la Universidad de Navarra, España. Como profesional se desempeña en el área de comunicaciones estratégicas de la Universidad de Tarapacá, donde también ha sido docente en programas de Diseño y Educación. Su interés investigativo se centra en el desarrollo de la ciudadanía digital en la educación superior, a través de la adquisición de competencias digitales y valores sostenibles.

El presente estudio reflexiona sobre las competencias que necesitan los profesionales del futuro con miras a la amplificación de las perspectivas de desarrollo sostenible a través de las narrativas transmedia. A través de una investigación documental son destacadas las habilidades del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y el uso ético de herramientas digitales, todas ellas esenciales para adaptarse a un entorno mediático complejo y en constante evolución. Además, se enfatiza la importancia de integrar valores sostenibles en los procesos formativos, ya que estos elementos permiten a los profesionales promover mensajes que sensibilicen a las audiencias sobre problemáticas sociales y así fomentar la acción ciudadana con una perspectiva global. El estudio también aborda algunas amenazas que dificultan el desarrollo de estas competencias en contextos latinoamericanos, como la brecha digital, las cuales no solo restringen el desarrollo profesional, sino que también generan desigualdad en la capacidad de participar activamente en la producción de contenidos. Finalmente, se reflexiona sobre la necesidad de implementar estrategias educativas que aborden estas brechas y fortalezcan las competencias transmedia.

Mapeo transmedial sistémico: naturaleza, cartografía, discursos y alfabetización

Jaime Cortés. Diseñador, artista e investigador en Quilmes, Argentina. Es caleño. Estudió Diseño Gráfico y Fotografía en el SENA e Instituto Departamental de Bellas Artes, Colombia. En el 2018 hizo parte de un proyecto de mediación artística con madres comunitarias de la ciudad y en el 2019 colaboró en la fase de investigación del proyecto cartas de Yurumanguí, en el cual se quería difundir información de valor histórico encontrada en unas cartas manuscritas del siglo XVIII, época de la colonia, por medio del diseño de información. Contenido que databa sobre un campamento minero llamado Real de minas de Yurumanguí, en un territorio de la región del pacífico colombiano. En el 2020 desarrolló su trabajo de grado entorno a la construcción teórica de una estrategia de comunicación visual de un hogar infantil sin ánimo de lucro. En ese mismo año participó como Diseñador-Investigador en Bellas Artes entorno a dos procesos: el desarrollo del sistema de identidad visual del sexto seminario internacional de Diseño Entrevistas y la construcción de ilustraciones virtuales 360° para realidad virtual móvil. Actualmente se encuentra trabajando como freelance, realiza una Tecnología en Desarrollo de Medios Gráficos-Visuales, modalidad virtual en el SENA.

En Cien años de soledad, José Arcadio Buendía se encuentra con un galeón en medio de la selva, como el ser humano hoy, quien se encuentra con nuevas formas de saber, de transportar la información, pero sin poder desplazarla, porque no conoce el medio. Ese galeón en medio del desierto lo iremos desarrollando en este artículo, desde la alfabetización digital, hasta la interacción final, para que, desde un mapeo transmedial sistémico, se sepan ubicar en espacio-tiempo las razones del quehacer disciplinario de un diseñador. Por consiguiente, este diseñador debe saber la naturaleza de su creación profesional, el origen de su sistema de identidad, del porque toma estas decisiones. Para esto se mostrará cualidades profesionales de la comunicación y sus responsabilidades.

Proyectos de graduación tecno- educativos de diseñadores multimedia: Diseño, construcción de narrativas y tecnologías digitales

Daniela González Erber. Doctora en Diseño egresada de la Universidad de Palermo. Docente e investigadora de la Escuela de Diseño e innovación Tecnológica de la Facultad de Administración y Economía de la Universidad de Tarapacá (Chile). Actualmente Directora de Admisión y Comunicaciones Estratégicas de la Universidad de Tarapacá. De profesión Diseñadora Gráfica Publicitaria egresada de la Universidad de Antofagasta de Chile, y Profesora de Educación General Básica egresada de la Universidad de Tarapacá de Chile. Licenciada en Educación de la Universidad de Tarapacá de Chile. Magíster en Didáctica en la Educación Superior de la Universidad de Tarapacá de Chile. Postgrado En Formación Docente del Profesorado Universitario de la Universidad Autónoma de Barcelona. Máster en Formación y Gestión de la Universidad, de la Universidad Autónoma de Barcelona. Académica de la Universidad de Tarapacá desde el año 2007 en la carrera de Diseño Multimedia, con cargos de gestión como Jefa de Carrera y Presidenta de la comisión de aseguramiento de la calidad de la carrera de Diseño Multimedia, entre otros. Actualmente Docente investigadora y Coordinadora de Vinculación y Extensión de la Facultad de administración y Economía-UTA-. Académica del Magister en Multimedia Educativa de la Universidad de Tarapacá entre el 2010 y 2013, con experiencia en dirección de tesis de pre y postgrado.

La era digital trajo nuevas formas de comunicación, masificadas en diversos ámbitos de la sociedad, como la educación. El diseñador multimedia –que emerge en este contexto– responde desde sus conocimientos especializados, con proyectos educativos que incorporan estos lenguajes, en creaciones de experiencias audiovisuales, digitales e interactivas. Estas propuestas educativas surgen a partir del proyecto de graduación del diseñador. Ahí se observa la intersección entre el diseño, la construcción de narrativas y las tecnologías digitales, en propuestas educativas para distintos usuarios. Se utiliza una metodología mixta del análisis de contenido de estos proyectos, mediante la construcción de fichas que permiten el análisis de las propuestas. Con el fin de determinar las categorías de creaciones tecno-educativas; las categorías de temas educativos abordados; y las categorías de niveles educativos atendidos. Los resultados muestran que los proyectos educativos son los más atendidos, con un 35% de presencia. Mientras que en la categoría de propuestas Tecno educativas la que más destaca, con un 29,6%, es la categoría de Aplicaciones. Asimismo las categorías de temáticas educativas con mayor presencia son dos: La Administración Educativa con un 25,9% de presencia y un Subsector/asignatura/Módulo con un 25,9%. Los

resultados dan cuenta de una nueva era de productos y estrategias educativas, a partir de los aportes del diseñador multimedia, en consonancia con los cambios tecnológicos y la creación audiovisual, digital e interactiva. Estos nuevos diseñadores -los multimedia- son parte de una generación que trasciende, en su propio aprendizaje, del cuaderno a los dispositivos móviles y medios audiovisuales e interactivos, en su vida y educación. Se concluye que el Diseñador Multimedia posibilita la transferencia de conocimientos, con un enfoque educativo, cuando integra sus experiencias educativas, conocimientos especializados y manejo de tecnologías digitales, para interactuar con diversos usuarios en temáticas amplias, con narrativas multiplataformas, como una estrategia educativa, participativa e inclusiva.

Arte en Contexto: Narrativa Ficcional y Estrategias Transmedia para la Enseñanza de la Historia del Arte

María Celeste Marrocco. Doctora en Artes, Licenciada en Cine y TV, Especialista en Tecnologías y Video Digital Online/Off Line, Especialista en TIC y Educación. Investigadora, docente y productora de contenidos audiovisuales con más de 10 años de experiencia en la intersección entre el arte, la tecnología y la educación. Con una sólida formación académica, que le ha permitido desarrollar una perspectiva crítica y creativa sobre las narrativas transmedia y su impacto en los entornos educativos y culturales. Especialista en la integración de tecnologías digitales en el ámbito pedagógico, se ha dedicado a la enseñanza en el nivel medio, terciario y universitario. Imparte cursos de TIC, producción audiovisual y fotográfica, contribuyendo a la formación de docentes en el uso de medios digitales y audiovisuales en la educación. Además, es experta en el desarrollo de proyectos educativos innovadores que combinan narrativas expandidas, storytelling y tecnologías interactivas para crear experiencias de aprendizaje inmersivas. Ha publicado su primer libro sobre narrativas transmedia, donde explora cómo se diseñan las propuestas de guionado en múltiples plataformas y actualmente produce material educativo y contenidos para redes. A lo largo de su carrera, ha desarrollado proyectos interdisciplinarios que buscan vincular el arte, el cine y la tecnología en propuestas lúdicas y pedagógicas, como el diseño de juegos educativos y actividades motivacionales para estudiantes de nivel secundario. Su enfoque se caracteriza por la fusión de lo académico con lo práctico, promoviendo el análisis crítico y la creatividad en sus estudiantes.

Este artículo presenta la experiencia "Trazos: una odisea a través del tiempo". Se trata de una propuesta transmedia diseñada para nivel medio que recorre las principales épocas de la historia del arte a través de una narrativa ficcional expansiva. Utilizando recursos como web comics, juegos de mesa, juegos digitales, "Trazos" contextualiza cada movimiento artístico en su entorno sociopolítico y cultural. El proyecto ha sido concebido para ser implementado como una propuesta transversal, promoviendo la historia del arte mediante estrategias de aula invertida y aprendizaje activo. Los estudiantes no solo consumen contenido, sino que también participan en la creación de sus propias narrativas mediante la producción de video entrevistas a artistas de la época, podcasts con diálogos ficcionales con dirigentes históricos, reproducciones fotográficas de obras, y producciones gráficas de moda de cada era entre otras propuestas realizativas, reforzando el análisis crítico y creativo. Los medios digitales, combinados con producciones creativas, permiten que los estudiantes se sumerjan en una narrativa donde el arte cobra vida a través de la interacción y la creación, apuntando a incentivar el análisis crítico, la contextualización histórica, y la colaboración activa entre los estudiantes, convirtiéndose en una propuesta innovadora de enseñanza artística.

Educación y evaluación transmedia: narrativas, proyectos y abordajes en la universidad

Carla Montoya. Doctoranda en Ciencias Humanas, Magister en Educación, Lenguajes y Medios, y Licenciada en Lengua y Literatura Inglesa con orientación en Cine y Literatura de la Universidad Nacional de San Martín (UNSAM). Desde 2012, es Coordinadora Académica del CEPEL, Centro para el Estudio de Lenguas, Escuela de Humanidades, UNSAM. Además, dirige y es docente investigadora del Proyecto de Reconocimiento Institucional Transmedia titulado "Estudios transmedia: cruces entre literatura, medios audiovisuales y educación, nuevas narrativas/lecturas y abordajes teóricos" UNSAM 2020-20221. Es evaluadora externa CELU (español para extranjeros) del Consorcio Interuniversitario Argentino (CIN). Sus áreas de investigación son la enseñanza y la evaluación en lenguas extranjeras, los medios audiovisuales y transmedia. En UNSAM, es profesora adjunta de Estudios Cinematográficos, y de Estudios Transmedia en la Licenciatura en Lengua Inglesa. También, está a cargo del seminario "Materiales y Evaluación" para la Diplomatura en Español como lengua segunda y Extranjera (ELSE), UNSAM. Ha presentado

trabajos académicos a nivel nacional e internacional. En 2019, dictó el seminario “Creando Narrativas Transmedia en la clase de Lengua Extranjera” en el Marco de Proyecto ERASMUS llevado a cabo en la Universidad de Bohemia del Sur, República Checa. A fines de 2021, lanzó su primer capítulo de libro titulado “Abordaje Transmedia: nuevas alfabetizaciones y competencias en el nivel superior”.

La presente propuesta está enmarcada en mi trabajo de tesis del doctorado en Ciencias Humanas del LICH en la Escuela de Humanidades de la UNSAM. Su eje central pretende hacer un aporte al campo disciplinar específico de la educación y el diseño transmedia. El artículo pretende abordar la evaluación de la enseñanza de las narrativas transmedia a estudiantes de cine y literatura en idioma inglés, a través de proyectos educativos transmedia generados en un seminario de investigación universitaria dictado en UNSAM. La cultura contemporánea parece delinear nuevos roles que cuestionan en distintos ámbitos las posturas tradicionales de autor-lector, usuario-productor y docente-estudiante. En un contexto en el que la universidad se encuentra atravesada por nuevas prácticas y dispositivos, es imperioso capitalizar didácticamente esos saberes que están por afuera de la institución educativa para transformar la enseñanza en una tarea más significativa, no solo para las/os estudiantes de hoy, sino para la comunidad docente también. La evaluación de los aprendizajes siempre conlleva decisiones y reflexiones sobre la propia práctica, ya que implícitamente se materializan concepciones acerca de qué y cómo enseñar. Este seminario de corta duración puso el foco en una evaluación formativa o de procesos (Perrenoud, 2008) que atienda al devenir y a la autorregulación del aprendizaje de cada participante. Pero también debía dar lugar a una evaluación que diera cuenta sobre criterios y parámetros a la hora de valorar la creatividad, la interacción en grupos y la transmedialidad de los proyectos educativos. Además, apreciar la lengua inglesa en uso teniendo en cuenta la impronta del seminario no podía dejarse de lado. De tal manera que, por un lado, se trabajó con una práctica evaluativa mediadora que denominé evaluación transmedia, y que propició una mirada de comprensión, reflexión y reconstrucción de los aprendizajes. Por otro, se puso el énfasis en una evaluación de lengua en uso que contempló el desempeño de los participantes universitarios.

La figura del lobo en la narrativa infantil. Hacia una propuesta de reescritura para prevenir la violencia infantil

Santiago Osnaya Baltierra. Estudió diseño de la comunicación gráfica en la Universidad Autónoma Metropolitana plantel Azcapotzalco. Tiene grado de maestría en diseño por la Universidad de Dundee en el Reino Unido. También cuenta con una especialidad como Técnico en Estampado, por la Escuela de Artesanías del Instituto Nacional de Bellas Artes. Es Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana plantel Xochimilco con especialidad en el área de Estética y Semiótica. Recientemente obtuvo el grado de Doctor Honoris Causa “Gilberto Bosques” por su trayectoria académica y profesional en el área social, que otorga el Instituto Mexicano de Victimología. Actualmente es académico de tiempo completo definitivo en la Universidad Autónoma del Estado de México. Su línea de investigación es el Diseño y los Sistemas de Comunicación. Es autor y coautor de siete libros, veinticuatro capítulos de libro y veintidós artículos de investigación y difusión académica, mismos que han sido publicados en México y el extranjero. A partir del 2014 y de forma ininterrumpida cuenta con el reconocimiento de Perfil PROMEP de la Secretaría de Educación Pública, México. Desde el 2019 a la fecha es miembro del Sistema Nacional de Investigadores del CONACYT nivel 1.

Araceli Soní Soto. Cuenta con grado de doctorado en Letras Modernas, especialidad, “Hermenéutica y Literatura”, Universidad Iberoamericana. Marzo de 2008. Mención honorífica. Grado de maestría en letras iberoamericanas, Universidad Nacional Autónoma de México. Marzo de 2003. Mención honorífica. Licenciatura, Comunicación Social, Universidad, Autónoma Metropolitana, 1982. Profesora investigadora, titular “C” de tiempo completo en la licenciatura de Comunicación Social, División de Ciencias Sociales y Humanidades, Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco; profesora de la maestría y el doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño, en el área, Estética, Cultura y Semiótica del Diseño en la misma institución. Adscrita al área de investigación Hermenéutica y Heurística del Arte de CyAD, UAM-X. Cuenta con el reconocimiento Perfil PROMEP y es miembro del Sistema Nacional de Investigadores del CONACYT nivel 1. Dentro de su producción académica ha escrito dos libros, diversos artículos y capítulos de investigación. Dentro de mis actividades académicas he dirigido y dirijo tesis de maestría, de doctora-

do y trabajos terminales de licenciatura. Ha realizado numerosos dictámenes a libros y artículos de investigación. También tiene participación en comisiones dictaminadoras y académicas.

La figura del lobo como símbolo del mal ha sido tradicionalmente utilizado en los cuentos infantiles. A través de su estudio se pretende proyectar la reescritura de un texto didáctico en formato de historieta que coadyuve a la prevención del maltrato de niños y niñas. Este artículo ofrece una delimitación del género cuento y de su importante valor educativo en la infancia, así como un análisis de tres obras infantiles, cuyo antagonista es el lobo malo. En la parte final, se esboza la propuesta de un relato reconfigurando el contenido de las narraciones clásicas, en las cuales los contenidos proyectan, sobre todo, el sentido de la obediencia.

Códigos mutantes

María Itzel Sainz González. Doctora en Diseño y Visualización de la Información por la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), maestra en Comunicación y Tecnologías Educativas (ILCE) y maestra en Promoción de Lectura y Literatura Infantil (Universidad de Castilla-La Mancha); Diseñadora de la Comunicación Gráfica (UAM-A). Profesora investigadora de tiempo completo en la UAM Azcapotzalco, División de CYAD y jefa del área de investigación Diseño Disruptivo (Departamento de Investigación y Conocimiento). Integrante del Sistema Nacional de Investigadores nivel 1. Fue jefa de la Sección de Actividades Culturales y coordinadora de Extensión Universitaria. Ha dirigido más de 25 trabajos de especialidad del Posgrado en Políticas Culturales y Gestión Cultural (UAM Iztapalapa) y colaborado como jurado en exámenes de grado para licenciatura, maestría y doctorado. Líneas de investigación: Análisis del discurso visual; Cultura de la imagen; Diseño gráfico y procesos culturales; Educación y Tecnología. Principales obras publicadas: La comunicación universitaria en el espacio virtual (2021); Diseñar para e-leer por placer (2018) (UAM); Racrufi: arte de alta energía (2019), y Jaime Ruelas: ilustrando el high energy. Arte fantástico mexicano (2015), coediciones España/México (Milenio/UAM) –estos dos en coautoría con Juan Rogelio Ramírez Paredes y Antonio Ramírez Pérez).

Martha Ivonne Murillo Islas. Maestra en Diseño y Dirección por la Universidad Metropolitana de Manchester, Reino Unido; licenciada en Diseño de la Comunicación Gráfica (UAM-A). Profesora Titular “C” de tiempo completo en la Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Azcapotzalco (UAM-A), México. Fue directora de diseño y coordinadora de los departamentos de publicaciones infantiles y juveniles dentro de Editorial Grijalbo. Socia fundadora de Libro Nuevo S.A. de C.V. donde desarrolló, en coautoría, la serie de seis cuadernos Fracciones, una enseñanza-aprendizaje con lógica, entre otros. Fundadora de IMAGO, despacho de diseño y servicios editoriales. Artista e investigadora en el tema Libro de artista, con 10 exposiciones en México, Francia, Estados Unidos, Portugal e Inglaterra. Ha publicado artículos relacionados con la enseñanza del diseño y sobre el libro de artista. Ha investigado sobre Eye Tracking y la lectura de periódicos en línea, así como la relación entre haiku y diseño. Obra publicada más reciente: Instantes suspendidos (florilegio de haikus) (Murillo, Mugica [coords.], 2024); “Relación icono-textual entre el haiku, el haiga y el libro de artista” en Diseños de lo intangible y lo tangible (Murillo, 2022); Antología de haikines Viento que florece (Murillo, Maldonado, Martínez [coords.], 2020).

La convergencia de los medios de comunicación hacia formatos digitales es posible gracias a que, en todos ellos, bajo la capa cultural comprensible para cualquier receptor existen varios niveles informáticos con distintos grados de interpretación. El lenguaje común a todos es el código binario: texto, imágenes, video y sonido pueden ser representados mediante él. A partir de este hecho, en este trabajo se presentan varias propuestas de libro de artista, experimentaciones libres a la poesía con sus representaciones en ceros y unos. El objetivo es visibilizar el código subyacente que, desde el diseño y el arte, a menudo se ignora debido a las avanzadas interfaces que se utilizan cotidianamente en programas informáticos especializados.

Para el proyecto se diseñó una metodología cualitativa específica, en la que se definen criterios comunes a fin de abordar las distintas experimentaciones, abriendo al mismo tiempo espacio para resultados diversos. En todos los casos se parte del haiku, forma poética japonesa, conservando tanto su esencia estética como la legibilidad del código binario. A partir de estas bases, cada propuesta explora diferentes maneras de amalgamar ambos elementos

a través de aproximaciones visuales, acústicas o cinestésicas, que comienzan en un entorno digital y gradualmente se transforman en materializaciones físicas. De este modo, se generan libros de artista que propician diversas experiencias sensoriales y respuestas estéticas que consideran la convergencia entre el diseño y el arte.

Alfabetización en Inteligencia Artificial: Redefiniendo el Diseño Gráfico en la Era Digital Creatividad Transformacional, Exploratoria y los Desafíos Éticos de la Colaboración Humano-Máquina

Guillermo Sánchez Borrero. Adscrito a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. 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. Docente investigador: Diseño para educación, El diseño gráfico en la pedagogía. La enseñanza del diseño gráfico. La preferencia y significado del color. Inteligencia Artificial.

Este artículo explora el impacto de la inteligencia artificial (IA) en el diseño gráfico, destacando cómo esta tecnología redefine los procesos creativos y la colaboración humano-máquina. La alfabetización en IA emerge como una competencia esencial para los diseñadores gráficos, permitiéndoles integrar herramientas como generadores de conceptos gráficos y sistemas de cotización automatizada sin comprometer la creatividad humana ni los valores éticos inherentes al diseño. A través de un análisis de la creatividad transformacional y exploratoria, el artículo enfatiza la capacidad de la IA para ampliar horizontes visuales y optimizar la eficiencia operativa. Además, se aborda la importancia de equilibrar la intervención tecnológica con la sensibilidad artística, resaltando desafíos éticos relacionados con la autoría y la propiedad intelectual. Finalmente, se propone un marco conceptual para integrar estas tecnologías en la práctica profesional, alineado con los principios fundamentales del diseño gráfico.

Técnicas gráficas y lenguajes visuales La irrupción digital y el impacto de la inteligencia artificial

Danilo Sunzunegui. Diseñador Gráfico en Comunicación Visual, egresado de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, de la Universidad Nacional del Litoral (Santa Fe). Es docente e investigador. Es profesor adjunto ordinario de Historia del Diseño, de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual (FADU-UNL), desde 2013, profesor titular de Packaging 1 y 2 (LDCV y LDI) desde 2016 y profesor titular de Percepción y Lectura de la imagen (LDCV y LDI) desde 2019. Es investigador categorizado, integrante de grupos responsables en proyectos de Investigación. Ha dictado cursos de Posgrado sobre Gestión de Diseño y Gestión de Redes Sociales. Es director y jurado de tesis de grado. Como titular de su propio estudio, desarrolla su actividad profesional desde hace más de cuatro décadas, abordando áreas como identidad, packaging y comunicación estratégica.

José Carlos Carignano. Licenciado en Diseño de la Comunicación Visual, egresado de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, de la Universidad Nacional del Litoral (Santa Fe). Ha estudiado artes visuales en la Escuela Juan Mantovani de la Ciudad de Santa Fe. Es integrante de la cátedra Taller de Diseño 2, 3 y 4 (FADU-UNL) desde el año 2006 y actualmente se desempeña como JTP en la dicha asignatura (Cátedra Albrecht). Transitoriamente ha sido miembro (2019–2020) de la materia Percepción y Lectura de la Imagen a cargo de Danilo Sunzunegui. Trabaja como diseñador en forma independiente.

Dado que tanto la evolución de las técnicas gráficas como el desarrollo de los lenguajes visuales ha sido fundamental en la historia del diseño gráfico, el presente artículo explora cómo la independencia entre técnica gráfica y lenguaje visual percibido creció significativamente a partir de la digitalización y dio un salto exponencial con la reciente inteligencia artificial. Reflexionamos sobre el impacto de estas tecnologías y proponemos que esta realidad se contemple de modo urgente en la formación de los futuros profesionales, destacando su papel como protagonistas activos de un cambio de época. Por otra parte, proponemos una clasificación de los principales lenguajes visuales a partir de sus cualidades más evidentes en relación a la línea, el contorno y el tratamiento de la superficie, intentando, simultáneamente, definir las posibles connotaciones que surgen de las mismas. Finalmente,

abordamos críticamente si la IA influye en la creatividad del diseñador, considerando que el conocimiento profundo de los lenguajes percibidos permite utilizarla como una herramienta potenciadora de resultados a lo largo de todo el proceso creativo.

Altermodernidad o el mundo en tanto constelación

Lorena Urcelay. Licenciada en Crítica de Artes y Maestranda en Historia del Arte Moderno y Contemporáneo por la Universidad Nacional de las Artes (UNA). Becaria de la Maestría en Gestión del Diseño por la Universidad de Palermo (UP) y Egresada de la Carrera de Caracterización del Instituto Superior de Arte del Teatro Colón. Docente titular de la Cátedra Estilo e Imagen I de la carrera Producción de moda UP.

El presente artículo es un análisis de la exposición Altermoderno organizada por el historiador y curador de arte Nicolás Bourriaud. El objetivo es comprender la periodización que el curador establece en torno a la altermodernidad, así como la definición que realiza de las obras de arte propias del período, el tipo de artista que emerge y el régimen de espacialidad que se propone. En esta tarea se articularon nociones provenientes de diversas áreas a fin de producir un marco conceptual que ayude a entender mejor el tema. Así, se utilizó la noción régimen de historicidad desarrollado por el historiador francés Francois Hartog, régimen de geograficidad que el filósofo J. M. Besse retoma de él, el concepto de provincialización elaborado por el historiador de arte y curador Piotr Piotrowski y la idea de modernidad líquida esgrimida por el filósofo y sociólogo Zygmunt Bauman.

Transmedia, el espacio inmersivo y la escenografía. Estudio de caso: La experiencia Messi

Alicia Vera. Escenógrafa. Egresada de la Universidad del Salvador, USAL, Argentina. Profesora Titular Ordinaria de la Licenciatura en Escenografía de la Universidad Nacional de las Artes. 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. Facultad de Artes. UNICEN. Directora y jurado de Tesinas de grado de la Licenciatura en Escenografía de la UNA. Jurado de evaluación de concursos docentes. Jurado del Premio Trinidad Guevara a la actividad teatral. Expositora en congresos nacionales e internacionales, jornadas y encuentros de investigación. Publicó "La investigación en Escenografía". Cuadernillo de Investigación. DAVPP. IUNA. CABA. Es autora y coautora de varios artículos publicados en revistas académicas, de la especialidad y las artes escénicas. Realiza numerosos diseños y proyectos de escenografías para diferentes géneros teatrales, diversos espacios escénicos y sistemas de producción. Participó en giras teatrales nacionales e internacionales. Obtuvo el Premio Florencio Sánchez en el rubro: Mejor Diseño Escenográfico. Participa en festivales, ciclos y encuentros nacionales e internacionales de teatro. Entre los seminarios cursados se destacan: "Nuevas Tecnologías en el Arte Contemporáneo". Seminario-Taller Internacional organizado por CCEBA. Embajada de España en Argentina. "Nuevas tecnologías aplicadas a las artes escénicas" II. Seminario Internacional organizado por el Complejo Teatral de Buenos Aires. "Nuevas tecnologías aplicadas a las artes escénicas" I. Seminario Internacional organizado por el Complejo Teatral de Buenos Aires y el Espacio Fundación Telefónica. Primer Seminario de clases Magistrales de teatro contemporáneo. Clase Magistral de ROBERT WILSON. III Festival Internacional de Buenos Aires.

Miguel Nigro. Profesor Nacional de Bellas Artes (Escuela Nacional de Bellas Artes P. Pueyrredón) y Profesor Nacional de Escenografía (Escuela Superior de Bellas Artes E. de la Cárcova). Caracterizador Teatral (Instituto Superior de Arte del Teatro Colón). Licenciado en Escenografía, (UNA, Universidad Nacional de las Artes). Actual doctorando del Doctorado en Artes de la UNA y profesor Titular y Adjunto de la Licenciatura en Escenografía, UNA. Participa como jurado y director de Tesinas de la Licenciatura en Escenografía de la UNA. Dirige y codirige proyectos de investigación radicados en el Instituto de Investigación en Artes Visuales, UNA. La premisa de investigación de los proyectos se centra en los vínculos complejos que se establecen entre sistema de producción teatral y resultado escenográfico. Director de becarios del CIN: Consejo Interuniversitario Nacional, Programa Beca de Estímulo a las Vocaciones Científicas. Se desempeña como miembro de comités evaluadores de publicaciones académicas y como coordinador de mesas de ponencias. Expositor en congresos, jornadas y encuentros de investigación. Autor

y coautor de artículos académicos publicados en revistas especializadas en teatro y arte. Realiza diseños, proyectos de escenografía y puestas en escena para ópera, teatro de prosa, teatro infantil, ilusionismo, títeres y formas animadas en distintos sistemas de producción teatral. Obtiene premios y menciones en Argentina y el exterior. Participa de festivales, ciclos y encuentros nacionales e internacionales de teatro, ilusionismo y artes plásticas.

Los conceptos de la narrativa tradicional han experimentado una evolución, así como los vínculos con los contenidos y los sistemas de significación. Los relatos presentados de forma combinada, en diversos medios físicos y virtuales, componen la narrativa transmedia. Esta modalidad tiende a borrar las líneas divisorias entre realidad y ficción, y proporciona diversas visiones sobre la producción, la representatividad y el entretenimiento, generando una historia inmersiva en la cual el espectador es un cocreador del acontecimiento que se involucra activamente participando de diferentes tipos de colectivos y comunidades. Estos relatos progresan en la creación de un mundo expansivo, inmersivo, ficcional y lúdico. Los espacios inmersivos consisten en un ámbito diseñado para que uno o más espectadores vivencien una experiencia multisensorial. El objetivo es que el participante se sienta completamente sumergido en el entorno, desconectándose de la vida real.

Estas propuestas brindan un recorrido interactivo y sensorial utilizando una combinación entre el lenguaje escenográfico, la instalación, la ambientación, las tecnologías como la realidad virtual (RV), la realidad aumentada (AR), inteligencia artificial, proyecciones 360°, sonido envolvente, iluminación especial, juegos interactivos y en algunas ocasiones, aromas para crear la sensación de presencia de un universo diferente.

El museo digital como espacio de arquitectura: paradigmas emergentes en museografía y museología virtual

Luis Frey Zapata Henao. Arquitecto egresado de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín (2010), Magíster en Estética con énfasis en culturas de la metrópoli y alteridades contemporáneas. Es candidato a Doctor en Arquitectura de la Universidad Internacional de Cataluña (UIC). También diplomado en docencia universitaria, diseño paramétrico y fabricación digital de la Universidad Pontificia Bolivariana. Su práctica profesional se enfoca en la integración de nuevas tecnologías para la fabricación digital y el pensamiento crítico humanista, trabajando temas de estética, memoria e identidad. Fundador de Immersiva Group, ha desarrollado proyectos de vivienda privada, hotelería y turismo, espacio público, y liderado la formulación del Plan Especial de Manejo y Protección (PEMP) en los talleres del ferrocarril de Bello. Otros proyectos incluyen el diseño de la ciudadela agroindustrial del SENA en Sucre y malecones en el Chocó. Co-fundador del FABLAB UNAL, coordina el FABLAB COLMAYOR en la Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia, donde lleva 13 años como docente e investigador. Entre sus investigaciones recientes se destacan “Estéticas de la arquitectura contemporánea: la obra de arquitectura en la era paramétrica” (2019), “Estética urbana contemporánea: el Spleen Medellín” (2021), y “Museología y museografía virtual para arquitectura, artes y diseño” (2023).

Sandra Margarita Vélez Murcia. Arquitecta y Magíster en Hábitat de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín. Docente investigadora con 11 años de experiencia, especializada en el análisis del proyecto arquitectónico, la historia de la vivienda y las relaciones entre Arte y Arquitectura. Desde 2015, ha realizado residencias artísticas que combinan investigación e inmersión cultural, reflexionando sobre lo socioespacial y los reflejos históricos en la forma de las ciudades. Tiene experiencia docente con delineantes de Arquitectura e Ingeniería en instituciones privadas y estudiantes de Arquitectura en universidades públicas como la Universidad Nacional de Colombia y la Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia, donde es docente a tiempo completo. Su docencia se enfoca en diseño arquitectónico, vivienda, urbanismo, Metodología de la Investigación y Ordenamiento Territorial. Actualmente, investiga museografía y museología virtual para arte y arquitectura, explorando el potencial de los medios digitales para la divulgación del conocimiento y la presentación de proyectos arquitectónicos. Coordina el Semillero de Investigación A+D del programa de Arquitectura de la I. U. Colegio Mayor de Antioquia y forma parte del grupo de estudio Territorio y Dinámicas Socioespaciales.

La Museografía Virtual para Artes y Arquitectura (MUVA) analiza la evolución histórica de las formas de exposición arquitectónica y cómo la museografía virtual está transformando este ámbito en la actualidad. Desde las exposi-

ciones universales del siglo XIX, que mostraban a escala real proyectos arquitectónicos pioneros, hasta las tecnologías inmersivas de hoy, la arquitectura ha buscado formas de representar y comunicar sus propuestas más allá de la construcción física. El problema de investigación se centra en cómo la virtualidad, a través de tecnologías como la realidad aumentada y virtual, está redefiniendo los mecanismos de exposición arquitectónica, especialmente en contextos educativos y de preservación patrimonial. Este trabajo abordó cómo las tecnologías emergentes, como la realidad virtual y aumentada, recrearon y conservaron espacios arquitectónicos efímeros o de talleres de diseño, resolviendo la tensión entre el "sujeto y el objeto" al ofrecer experiencias que emulan la presencia física mediante herramientas tecnológicas.

La metodología cualitativa se basa en un enfoque mediológico, utilizada incluye un enfoque cualitativo que aplica la mediología y telepresencia para desarrollar guiones museográficos virtuales, abordando aspectos técnicos como la iluminación, disposición de objetos y distancias entre el público y las obras. Se analizan casos históricos y contemporáneos de exhibiciones de arquitectura, integrando visitas a museos en Europa y América Latina, y evaluando la implementación de herramientas 3D en la creación de exposiciones interactivas. Los resultados muestran que la museografía virtual permite una aproximación más accesible y dinámica a la arquitectura, al superar las barreras físicas y ofrecer una experiencia inmersiva del espacio arquitectónico. Las conclusiones destacan la importancia de estas tecnologías para la preservación del patrimonio y la enseñanza de la arquitectura, sugiriendo que las exposiciones virtuales pueden convertirse en un estándar en el futuro, ofreciendo nuevas oportunidades para el aprendizaje y la interacción social.

Museos del Futuro: Integrando Diseño, Biología y Tecnología Digital para un Bio-aprendizaje Sostenible

Diana Paola Angarita Niño. Magíster en Diseño de Experiencia de Usuario, Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). Artista Plástica, Universidad Nacional de Colombia (UNAL), Especialista en Arte Terapia, Instituto Universitario Nacional del Arte (IUNA). Docente investigadora en la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN) y docente de artes visuales en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) en la ciudad de Santa Marta, Colombia. Miembro activo del grupo de investigación CODIM y líder del semillero de investigación AINCOM. Su trabajo se centra en líneas como Gestión y Tecnología, Innovación Pedagógica y Responsabilidad Social. Ha desarrollado proyectos relacionados con diseño, experiencia de usuario e investigación-creación en contextos multidisciplinarios. Su enfoque pedagógico incluye la integración de arte, diseño y tecnología para potenciar el aprendizaje y la creatividad en sus estudiantes.

Victoria Eugenia Rivas. Arquitecta egresada de la Universidad de San Buenaventura de Cali-Colombia. Magíster en Entornos Virtuales de Aprendizaje de la Universidad de Panamá. Jefe de la Unidad de Investigación y líder investigadora del programa Técnico Profesional en Producción en Diseño de Interiores de la Fundación Academia de Dibujo Profesional. Miembro activo del grupo de investigación EIDON y líder del semillero de investigación HABITAR. Su trabajo abarca investigaciones enfocadas hacia la valoración del patrimonio arquitectónico y reflexiones conceptuales y metodológicas en torno a la aplicación de principios de la Economía Circular y del Diseño Universal para la generación de soluciones espaciales, paisajísticas y/u objetuales.

Andrea Carolina Camacho Yáñez. Magíster en Diseño y Creación Interactiva, Universidad de Caldas (UCALDAS). Especialista en Pedagogía del Diseño, Universidad Nacional de Colombia (UNAL), Profesional en Medios Audiovisuales con Énfasis en Diseño Gráfico, Politécnico Grancolombiano (Poligran). Docente investigadora en la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN) y experta en comunicación audiovisual, diseño y creación interactiva con fortaleza en el análisis, planeación, seguimiento y evaluación de proyectos para las Industrias Creativas y de Contenidos Digitales. Docente investigadora en nuevos espacios colaborativos makerlabs, contenidos transmedia, archivos audiovisuales e imagen-memoria.

El artículo reflexiona sobre la necesidad de innovación y adaptabilidad en los museos contemporáneos, resaltando la importancia de un enfoque multidisciplinario que combine diseño, biología y tecnología para responder a los desafíos de un mundo en constante transformación. Se exploran conceptos como el diseño paramétrico y gene-

rativo, inspirados en estructuras biológicas, que pueden transformar la arquitectura y la experiencia del visitante en el museo. Estas metodologías, al replicar procesos de la naturaleza, permiten crear espacios más sostenibles y adaptativos, optimizando recursos y brindando una estética conectada con el entorno natural. Asimismo, se aborda el papel de la tecnología digital, incluyendo realidad aumentada (RA) y realidad virtual (RV), en la creación de un organicismo digital que favorezca la inmersión y la interacción del público. Por último el concepto de bio-aprendizaje se presenta como una estrategia clave para involucrar a los visitantes en temas de sostenibilidad y biodiversidad, a través de experiencias educativas interactivas. A través de una revisión bibliográfica y el análisis de casos exitosos, el artículo también discute la tensión entre tradición y contemporaneidad, reconociendo casos de éxito en los que los museos han sabido combinar elementos históricos con innovaciones tecnológicas. Finalmente, se enfatiza la importancia de la investigación multidisciplinar para desarrollar exposiciones eficientes y sostenibles que respondan a los desafíos actuales y futuros, posicionando a los museos como vehículos de conocimiento y reflexión cultural en un mundo en constante cambio.

Reinterpretación de leyendas urbanas mediante la narración gráfica

Oscar Andrés García Suarez. Ilustrador conceptual e investigador interesado en narrativas sobre eventos simbólicos y coyunturales, inspirados en las culturas míticas de Colombia y otros eventos de tendencia. Se enfoca en la construcción visual y compositiva a través de medios como novelas gráficas, literatura, cine, y videojuegos. Es Diseñador Gráfico de la Fundación Universitaria los Libertadores (Colombia, 2024). Proyecto de grado “G66 El rastro de la ruta fantasma. Narración gráfica como medio reinterpretaivo en la creación de historias basadas en leyendas urbanas de Bogotá”. Experiencia de Investigación: Estudiante semillerista (1 año) de la Fundación Universitaria los Libertadores Trampantojo donde fue Investigador, colaborador y participante del evento Imago Festival 2. Logros: 2º lugar en la categoría análoga (2022); 1º lugar en la categoría experimental (2024). Proyectos de Investigación: “G66, el rastro de la ruta fantasma. Narración gráfica como medio reinterpretaivo en la creación de historias basadas en leyendas urbanas de Bogotá”; Investigador principal (2023), Fundación Universitaria los Libertadores; Imago festival 2 + Artbook y documento investigativo. Pertenecce a la Red de investigadores de la Universidad de Palermo.

La composición y diseño de las narrativas gráficas cuentan con el rol de relatar por medio de la imagen ilustrada (figurativa, abstracta, fotográfico u en otro estilo artístico) perspectivas o momentos alegóricos a la historia o cotidianidad que el autor pretende por interés de índole personal o profesional dar a conocer una experiencia o idea a su interpretación para el público, donde el valor gira alrededor de su riqueza argumental en el resultado que es una agrupación armoniosa de simbologías únicas de referencia, donde el hilo narrativo o sentido de la obra, arte, dirección y propósito son los pilares que conforman este producto. En ese sentido, las historias deben llevar una base inspiracional conformada por una o varias ideas de alusión (hay que entender que nada bajo el cielo es nuevo, sino que una buena idea está hecha en relación a varios modelos (Kleon, 2017)) y reglas en la gráfica que al igual que en la gramática deben tener claro el tipo de comunicación que debe llevar hacia el espectador.

Garotas no Game: Como a Arte e o Design Contribuem Para a Presença Feminina No Cenário dos Jogos

Ana Paula M. Leite. Brasileira graduada em Design pela Universidade Nove de Julho, em São Paulo. Atuação em projetos científicos de UI e UX Design para publicação no Actas de Diseño pela Universidade de Palermo. Pós-graduada em Jogos Digitais pela Universidade Anhembi Morumbi, cursou Design de Produtos Digitais pela Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia. Experiência profissional na área gráfica, lidando com identidades visuais, design de embalagens e materiais de publicidade.

Juliana M. Leite. Brasileira estudante de Design na Universidade São Judas Tadeu, em São Paulo. Cursou Fotografia na Escola Britânica de Artes Criativas e Tecnologia. Artista e ilustradora independente. Experiência profissional na área gráfica, desenvolvendo materiais para mídias sociais e identidades visuais.

O seguinte artigo tem por objetivo analisar a história da arte e do design e a forma como essas ciências se conectam com os jogos e sua evolução até o surgimento das máquinas. A origem dos games é descrita através de uma linha do tempo mais recente, se comparado aos outros conceitos definidos que vem a integrar na concepção de novos produtos e serviços nesse mundo digital. O fato impactante, é que a presença feminina se mostra de forma

ainda mais tardia dentro do contexto dessa tecnologia. O projeto de pesquisa a seguir busca meios de analisar o desenvolvimento dos jogos digitais e como os conceitos de arte e design, ligados à essa tecnologia, presente no dia a dia da sociedade, podem influenciar na presença e expansão das mulheres no universo dos games.

Experiencia: Ilustración en el desarrollo de narrativa transmedia para infantes de América Latina

Mara Edna Serrano Acuña. Profesora investigadora titular de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, adscrita a la Facultad de Arquitectura de dicha institución. Es Doctora en Educación por el Centro de Investigación Educativa de la UATx, México y obtuvo el Reconocimiento al Desarrollo Docente por un ambiente transmedia presentado en la ciudad de Granada, España y fue reconocida por CONAHCyT en el programa de posgrados de calidad con mención honorífica a nivel Doctorado por la investigación sobre Metáforas Visuales. Es miembro nivel Candidata del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores CONAHCyT en México y de las redes Internacionales en Ciencias Sociales Interdisciplinarias de University of Illinois, U.S.A. y de Investigadores en Diseño, de la Universidad de Palermo Argentina y líder del Cuerpo Académico BUAP: Investigación Científica y Desarrollo Tecnológico; con formación en Crown Point Press, California, U.S.A., ha impartido talleres de creatividad en Filadelfia, U.S.A. y Argentina, además de haber realizado estancias de investigación en el Instituto de Investigaciones sobre Universidad y la Educación, y la Coordinación de Educación Abierta y a Distancia de la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha participado en diversos proyectos de comunicación de la ciencia para infantes y universitarios vinculados a las líneas de investigación, Representación, Desarrollo Tecnológico y Vinculación Educativa y Formación de Jóvenes Científicos y Desarrollo de Competencias para la Alfabetización Académica.

Ramírez Beltrán Abigail. Diseñadora gráfica egresada del Colegio de Diseño de la Facultad de Arquitectura de la BUAP, con experiencia en investigación en desarrollo tecnológico y comunicación transmedia. Participó como becaria en el programa “Haciendo Ciencia en la BUAP” y colaboró en el Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Puebla, donde tuvo a su cargo el diseño editorial, web e ilustración de publicaciones científicas y educativas, con un enfoque especial en revistas y libros dirigidos al público infante-juvenil. Cuenta con experiencia como ilustradora de libros educativos para niños de nivel primaria, destacándose en proyectos que promueven la educación financiera a través de personajes creativos y didácticos. Su trayectoria incluye también colaboraciones internacionales como ilustradora profesional en el sector editorial infantil, desarrollando publicaciones orientadas a temas como “cómo aprender a dibujar”. Actualmente, se desempeña en una agencia de marketing nacional del sector privado, donde gestiona proyectos de diseño para clientes de diversos sectores, como hotelería, gasolineras, restaurantes y tiendas de abarrotes. Su labor se centra en crear soluciones creativas y estratégicas que conecten con audiencias específicas a través del diseño y la ilustración.

Barrientos Mora Jesús Eladio. Certificado en Typeface Design por la University of Reading (Reino Unido, 2018) y es Maestro en Diseño Tipográfico por el CE Gestalt (2013). Profesor Investigador de tiempo completo en el Colegio de Diseño Gráfico de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, desde 2014 es investigador invitado del Instituto Scaliger de la Universiteit Leiden (Países Bajos). Ha dictado conferencias sobre tipografía en distintas instituciones de México (UACJ 2013, 2021, UNAM 2016, 2017 y UAM 2019) así como en Nicaragua (Universidad Americana 2014), España (Centro Universitario de Barcelona 2014 y Universidad del País Vasco 2016), Irlanda (Dublin Institute of Technology 2015), Polonia (Academy of Fine Arts in Warsaw 2016), Inglaterra (University of Birmingham 2018 y Sheffield Hallam University 2019), Francia (Sorbonne Université 2023) y Chipre (Cyprus University of Technology). Sus trabajos en torno a las Tecnologías para la Comunicación Escrita se han publicado en libros como Legado de los Elzevir (2017) y Signos, letras y tipografías en América Latina (2019), la Revista Diseño en Síntesis (UAM-X 2018, 2021) y en el compilado Manuscript of the Month del Centre for the Studies of Manuscript Cultures (Universität Hamburg 2024). Es delegado de México ante la Association Typographique Internationale.

La educación mediada por la tecnología ofrece un sistema abierto que incluye modalidades presenciales, semi-presenciales y virtuales, permitiendo a los educandos elegir aquellas más óptimas de acuerdo a sus necesidades personales; esto implica la necesidad de adaptar distintos artefactos como el material didáctico para maximizar su potencial educativo, especialmente en países como México en el que existe una amplia brecha digital. La adap-

tación del material didáctico a las modalidades de aprendizaje puede realizarse mediante diferentes estrategias o el énfasis en distintos elementos narrativos, uno de ellos es la ilustración como recurso del diseño gráfico y artes visuales para hacer referencia a un texto dado, ya que se ha demostrado que las ilustraciones, ayudan a mejorar los modelos de aprendizaje, comprender temas y, por tanto, han adquirido una mayor tendencia a ser utilizados en procesos de aprendizaje-enseñanza en todos los niveles educativos. Aunado a lo anterior, la distribución del contenido educativo mediante diversas plataformas eleva y contribuye a diversificar las formas de leer, de aprender y se fomenta la asequibilidad gracias al fenómeno de la interactividad en la creación de los contenidos. Por ello, en este trabajo, se presenta la experiencia en el desarrollo y montaje en línea de las ilustraciones de Balam, un material didáctico de tipo transmedia de acceso libre para la comprensión lingüística bilingüe de infantes hispanoamericanos de 7 a 9 años de edad que radican en la zona metropolitana de la ciudad de Puebla, México, que asisten a escuelas públicas y que utilizan algún medio digital para el aprendizaje de un segundo idioma. El caso de Balam se describe mediante el método de diseño de Ambrose y Harris (2010) como guía para la ejecución de las tareas del equipo de trabajo y del Modelo de la actividad de Engeström y Sannino (2020) para representar cómo se organizan y sistematizan tanto los roles como la división de labores en un proyecto educativo de narrativa transmedia. Ambos instrumentos conceptuales permiten identificar la importancia de la contradicción como motor del cambio y la innovación, ya que al analizar las tensiones dentro de un sistema de actividad, se generan propuestas para la práctica educativa en entornos de necesidades cambiantes como lo es América Latina.

Emerging technologies in fashion design higher education courses A narrative literature review

Carolina Anderson Carioni Amorim. Holds a Bachelor's degree in Fashion with a specialization in Styling from the Santa Catarina State University (UDESC, 2002), and a Bachelor's degree in Graphic Design from the Federal University of Santa Catarina (UFSC, 2007). She also completed a postgraduate specialization in Fashion: Production and Creation at UDESC (2006), and a Master's degree in Design and Graphic Expression at UFSC (2011). Since 2013, she has been a tenured professor at the Federal Institute of Santa Catarina (IFSC), working in the field of clothing technology, with a particular focus on garment construction and sewing techniques. She is an active member of the Red de Investigadores en Diseño at the Universidad de Palermo (Argentina). She is currently a doctoral candidate in Fashion Design at the University of Minho, in partnership with the University of Beira Interior (Portugal), where she investigates innovative pedagogical models and the integration of digital technologies in patternmaking and garment construction education in higher education.

Joana Casteleiro Alves Pitrez Ferreira. Assistant Professor at the Universidade of Beira Interior (Covilhã, Portugal) and a researcher at iA* Arts Research. Since 2021, she has directed a degree in Multimedia Design at UBI. Her research focuses on various aspects of Design and New Technologies, particularly in Design for Augmented Reality, Interaction Design, User Experience, and Communication Design. With a PhD in the specialty of Communication Design from the Faculty of Fine Arts of the University of Lisbon (FBAUL), her research focused on design for augmented reality and its repercussions in the educational context. She participated in the successful application process of Covilhã to the UNESCO Creative Cities Network as a board of trustees member. She has published papers in international journals and chapters in international books. She developed professional activity as a designer in several areas; her portfolio includes brands such as Volkswagen, Nike, Johnson & Johnson, Unicef, Henkel, Guardian Newspapers, Pfizer, Ziggo, Phillips, Neutrogena, and KLM, among others.

Benilde Reis. Fashion Design Professor and researcher at Lusófona University. She holds a B.Des&M.Des. in Fashion Design (2011 & 2013), both from the University of Beira Interior and with the dissertation *¿Contemporary Tailoring: Handmade Tailoring and Industrial Tailoring a Case Study*. She has fashion experience as a pattern-cutting assistant in the menswear department at Twintex. B2B experience working as a fashion design researcher at U.MAKE.ID project (B2B online platform). Temporary lecturer in Fashion Design courses at UBI (2016-2020). 2018-2020: fashion design researcher in TEXBOOST project: 'New Materials and Advanced Use of Natural Fibers: New fabrics for high-performance applications based on natural fibres', applying wool in textile fabrics for fashion products in activewear. 2020: PhD in Fashion Design, with the research *¿Gender Issues in Genderless Clothing: Trends vs Paradigm¿*, an interdisciplinary study in fashion design with support from sociology and consumer

behaviour. Since 2021, she has been Assistant Professor at Lusófona University in Fashion Design and Production, in Bachelor's and Master's Degrees. Her research area is in Genderless Clothing, 3D - Digital and Virtual construction of Clothes and Patternmaking/Cutting considering genderless clothing and digital fashion. She has a personal project called "The Unafashionable Worth of Fashion", where she writes about current and past fashion issues.

This article presents a narrative literature review on emerging technologies in fashion design education. The objectives aim to comprehend the technologies employed, how they have been integrated into pedagogical models in Fashion Design higher education courses, and the impact, challenges, and opportunities of these approaches for teaching and learning across various curriculum units in this field. The study was developed through a structured search strategy to find complete articles published between 2019 and 2023 in English and Portuguese in Web of Science, Scopus, and Scielo databases. The articles were categorized with the assistance of the Rayyan software, and selected works were input into the Mendeley software for managing readings. The most relevant information from the articles was identified, organized, and presented in the form of a review matrix to conduct the analysis and interpretation of data. The results highlight augmented reality and virtual reality as the predominant technologies in fashion design education, capable of enhancing teaching efficiency, stimulating creativity, and proving effective in developing specific skills. Challenges and opportunities point to the ongoing need for pedagogical innovation to maximize the potential of emerging technologies in higher education Fashion Design teaching.

Desandando el desarrollo de experiencias en el campo de la Fotografía Participativa con Personas con Discapacidad Visual

Fredy Yesid Higuera Diaz. Diseñador Gráfico, Magister y Fotógrafo. Grupo temático al que apunta el trabajo: GT12 Comunicación Para El Cambio Social. Facultad de Comunicación y Periodismo, Universidad de Santander–UDES, Bucaramanga, Santander–Colombia.

La fotografía participativa va más allá de los aspectos técnicos de la fotografía, permitiendo que comunidades vulnerables hagan visibles sus problemáticas desde sus propias perspectivas. Sin embargo, a pesar de los avances y las buenas intenciones que se puedan tener al trabajar con personas con discapacidad, para este caso puntual, discapacidad visual, existen interrogantes éticos y metodológicos que no pueden pasarse por alto a medida que se desarrollan los procesos, se indaga en otras experiencias y se abordan distintas comunidades con sus propias necesidades, problemáticas y realidades. La siguiente propuesta es un repaso por el trabajo personal hecho en los últimos hechos junto a estudiantes de semillero, docentes y especialistas en otras áreas, partiendo de la fotografía participativa, la fotografía sensorial, la Rehabilitación Basada en Comunidad y el teatro, hasta la Biodanza y las narrativas de tipo simbólicas, semióticas y compositivas.

COMISIÓN 5: INTERFACES

Esta Comisión sesionó online el Viernes 25 de Julio de 2025 a las 10.00hs (ARG).
Coordinación: Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina.

En esta comisión se presentó “Interfaces II: Creatividad, tecnologías e innovación para la calidad educativa” (Cuaderno 279) con los resultados del Proyecto 6.11 del mismo nombre, que dirige María Elena Onofre (Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina).

El presente número de la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación es el segundo en su tipo destinado a recopilar artículos académicos producidos por expertos, en el marco del Congreso Interfaces: Creatividad, tecnologías e innovación para la calidad educativa. Este volumen recopila los resúmenes de las actividades realizadas en el Congreso. Son reflexiones sobre las tendencias que impactan de manera directa o indirecta en el ámbito educativo. Reúne trabajos de investigación, prácticas reflexivas y propuestas metodológicas relacionadas con el diseño de modelos pedagógicos, secuencias didácticas y enfoques epistemológicos que

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

hemos organizado en tres núcleos temáticos: a) Diseño, metodologías y enfoques epistemológicos; b) Innovación educativa, tecnologías e IA; c) Género, inteligencia emocional y representaciones sociales.

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°6 Diálogos, Convergencias e Intersecciones: Proyectos, prácticas y producciones interdisciplinarias.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2015 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades.

El proyecto anterior al que se presentó en esta oportunidad es: Proyecto 6.7 Interfaces I. Creatividad, tecnologías e innovación para la calidad educativa (Cuaderno 215), y guarda relación con los Proyectos de investigación 6.10 Diseño, Arte y Transmedia III: Universos expansivos, inmersivos, ficcionales y lúdicos (Cuaderno 259); 6.5 Diseño, Arte y Transmedia I (Cuaderno 187) con la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (México); 6.9 Convergencias, Narrativa y Consumo digital (Cuaderno 255) junto a la Universidad Europea, Creative Campus, Madrid, España), 6.8 Diseño, Arte y Transmedia II (Cuaderno 224); 6.6 Imagen y memoria (Cuaderno 199), 6.4 Edición y Políticas de Lectura Mediaciones a la Literatura Infantil y Juvenil (Cuaderno 124) con el Laboratorio de Investigación en Ciencias Humanas de la UNSAM-CONICET (Argentina) y la Universidad Iberoamericana, Ciudad de México (México), 6.3 Producción, Circulación y Comunicación del conocimiento en Instituciones de Educación Superior: Políticas editoriales (Cuaderno 107) con el Laboratorio de Investigación en Ciencias Humanas de la UNSAM-CONICET (Argentina), el Centro Federal de Educacao Tecnológica de Minas Gerais-CEFET-MG (Brasil) y el Instituto de Desarrollo Económico y Social IDES CONICET (Argentina), 6.2 Edición universitaria y políticas editoriales como objeto de análisis: Prácticas de lectura y políticas públicas (Cuaderno 85) con el Instituto de Desarrollo Económico y Social, IDES-CONICET (Argentina) y 6.1 Lectura Digital: Incidencia de la práctica digital en los hábitos de lectura (Cuaderno 72) presentados en los Coloquios 2016-2025 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_disenio_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

Presentación Interfaces II: Creatividad, tecnologías e innovación para la calidad educativa (Cuaderno 279)
María Elena Onofre. Lic. en Gestión de la Educación (CAECE). Posgrado en Gestión Educativa FLACSO. Coordinadora Congreso Interfaces: Creatividad, tecnologías e innovación para la calidad educativa. Coordinadora del área Negocios y Gestión del Diseño en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Docente universitaria.

El presente número de la serie Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación es el segundo en su tipo destinado a recopilar artículos académicos producidos por expertos, en el marco del Congreso Interfaces: Creatividad, tecnologías e innovación para la calidad educativa. Este volumen recopila los resúmenes de las actividades realizadas en el Congreso. Son reflexiones sobre las tendencias que impactan de manera directa o indirecta en el ámbito educativo. Reúne trabajos de investigación, prácticas reflexivas y propuestas metodológicas relacionadas con el diseño de modelos pedagógicos, secuencias didácticas y enfoques epistemológicos que hemos organizado en tres núcleos temáticos: a) Diseño, metodologías y enfoques epistemológicos; b) Innovación educativa, tecnologías e IA; c) Género, inteligencia emocional y representaciones sociales.

Representación gráfica arquitectónica y fabricación digital inclusiva: hacia el diseño participativo y la accesibilidad universal

Covadonga Lorenzo-Cueva. Profesora Titular del Departamento de Arquitectura y Diseño de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad San Pablo-CEU de Madrid, 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.

Desde Fab Lab Madrid CEU, el Laboratorio de Fabricación Digital de la Universidad San Pablo-CEU, pensamos que es importante reflexionar sobre el papel de la universidad como institución que, además de centrarse en la docencia y la investigación en respuesta a la comunidad universitaria, aporte valor social, ofreciendo actividades que contribuyan a fomentar la igualdad de oportunidades para personas con distintas capacidades. Por ello, hemos planteado actividades formativas de carácter participativo enfocadas a personas con discapacidad intelectual, dirigidas al diseño de espacios arquitectónicos accesibles empleando herramientas de representación arquitectónica y tecnologías de fabricación digital inclusivas, aprovechando el potencial de estas tecnologías y ayudando a democratizar su uso.

Procesos sistémicos y sistemáticos en trabajos de titulación de Diseño Industrial. Enfoques, beneficios y desafíos para la innovación tecnológica

Alonso Peñaherrera. Doctor en Estética Contemporánea por la Facultad de Filosofía de la Universidad Autónoma de Barcelona, Máster en Investigación en Arte y Diseño por la misma institución, e Ingeniero en Diseño Industrial con especialización en Diseño de Interiores. Cuenta con más de cinco años de experiencia docente en diversas instituciones de educación superior en Ecuador y México.

Actualmente es profesor de tiempo completo en la Universidad de las Américas Puebla (UDLAP) en México, consolidando su carrera académica a nivel internacional. Como docente-investigador, imparte cursos de Diseño de Producto Sostenible, Modelado Asistido por Computadora, Talleres de Diseño Industrial y Diseño de Proyectos, entre otros. Su investigación se centra en metodologías de diseño, mobiliario urbano, diseño de juguetes, modelado CAD, biomateriales y la aplicación de la tecnología en el diseño industrial y el diseño de interiores. Su trabajo académico está profundamente vinculado a la sostenibilidad, la identidad cultural y la innovación en el diseño de materiales y espacios.

Gladys García. Ingeniera en Diseño Industrial y máster en Propiedad Intelectual e Industrial. Actualmente cursa una segunda maestría en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos, además de un doctorado en Gestión de Proyectos. Con casi 10 años de experiencia docente en las áreas de diseño industrial, espacios arquitectónicos y en las materias exactas como geometría, trigonometría y álgebra. Aplica metodologías de diseño y ecodiseño, para desarrollar propuestas factibles de productos para empresas, analizando sistemas de producción y priorizando el enfoque en diseños sostenibles.

Andrea Medina Enríquez. Doctora en Arquitectura por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid (2020), donde también obtuvo su máster en Desarrollo Urbano y Planificación Territorial. Obtuvo su título de Arquitecta en la Pontificia Universidad Católica de Ecuador. Ha sido coordinadora de posgrado y profesora de investigación en algunas universidades privadas y públicas de Ecuador. Actualmente, es profesora de tiempo completo en la Universidad de las Américas de Puebla (México). Sus líneas de investigación se centran en los indicadores de sostenibilidad urbana, los impactos ambientales de la urbanización, el turismo y la ciudad, la arquitectura hotelera, el paisajismo y las nuevas ruralidades. Sus artículos han sido publicados en revistas regionales e internacionales indexadas en Scopus. Ha participado como ponente en conferencias internacionales en Portugal, España, Ecuador, Perú, Colombia y Costa Rica. En la actualidad, es revisora de la revista Bitácora Urbano Territorial de la Universidad Nacional de Colombia.

Este artículo analiza los procesos sistémicos y sistemáticos en los trabajos de titulación de los estudiantes de la carrera de Diseño Industrial de la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador, con el objetivo de evaluar su impacto en proyectos prácticos e investigativos centrados en la innovación tecnológica. A través de una revisión de literatura, estudios de caso y métodos comparativos, se examinan las metodologías de diseño aplicadas, identificando sus beneficios en términos de creatividad y madurez tecnológica. Asimismo, se reconocen barreras y desafíos en la implementación de estas estrategias, desde la conceptualización hasta la validación del producto final. Los hallazgos permiten visibilizar oportunidades y limitaciones que influyen en la calidad y viabilidad de los proyectos académicos, proporcionando información clave para la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el ámbito del diseño industrial.

Recursos para el análisis de las portadas de medios gráficos

María Paula Gago. Posdoctorada en Ciencias Sociales (Centro de Estudios Avanzados, Universidad Nacional de Córdoba). Doctora en Ciencias Sociales, Magíster en Comunicación y Cultura y Profesora y Licenciada en Ciencias de la Comunicación (Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires). Profesora del Seminario de Integración I (DC-UP), Semiología (CBC-UBA) y Taller de lecto-comprensión y escritura académica (UNSO). Investigadora asistente del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas y en el Instituto Gino Germani. Publicó Semiología. De los signos a las mediatizaciones (Eudeba, 2017).

María Begoña Aguirre. Licenciada en Ciencia de la Comunicación (Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires). Se desempeña como docente en los niveles medio y universitario, en este último dicta Semiología en el Ciclo Básico Común de la Universidad de Buenos Aires.

Juan Ignacio Mallada. Licenciado en Filosofía (Universidad Nacional de Tres de Febrero-UNTREF) y Profesor en Cs. de la Educación. Docente en institutos de formación docente y universitarios de la provincia de Buenos Aires. Doctorando en el posgrado de Epistemología e Historia de la Ciencia (UNTREF).

Este trabajo presenta una guía para el análisis de portadas en medios gráficos, con un enfoque específico en revistas. Se integran categorías operativas de la socio-semiótica y la semiología para explorar tres niveles discursivos fundamentales: temático, retórico y enunciativo, considerando las condiciones de producción. Se destaca la relevancia de las portadas por su capacidad para captar la atención del público y se ofrecen herramientas analíticas que facilitan su abordaje para comprender cómo configuran el contrato de lectura. Como complemento, el artículo incluye un estudio de caso que demuestra la aplicabilidad de estas herramientas a través del análisis de las portadas de varios semanarios argentinos durante la crisis del Atlántico Sur (1982).

Tecnologías para la paz: perspectivas de innovación desde el diseño

Jhon Alexander García Camargo. Magíster en ingeniería industrial. PhD (c) en ingeniería, industria y organizaciones de la Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia.

Jhon Prieto Arias. Sociólogo de la Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia

Mariam Daniela Vivas Calderón. Especialista en Escritura Creativa en Nuevos Medios. Lingüista de la Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia

El design thinking se ha convertido en una metodología clave para abordar problemas complejos mediante la creatividad y la colaboración interdisciplinaria. En el contexto colombiano, su aplicación en procesos de índole social permite generar soluciones innovadoras centradas en las comunidades afectadas por el conflicto armado. Este artículo explora cómo el design thinking ha sido utilizado en iniciativas de reconciliación y desarrollo social, destacando casos específicos en los que se ha promovido la participación activa de las comunidades y actores clave en la reconstrucción del tejido social. A partir de un caso de experiencia, antecedentes y marcos teóricos, se identifican buenas prácticas y desafíos en la implementación de esta metodología en escenarios de posconflicto.

Los hallazgos sugieren que el design thinking fomenta la empatía, el pensamiento crítico y la cocreación, elementos fundamentales para la construcción de una paz sostenible y la transformación social en Colombia.

El aula como plataforma de transmisión: El impacto del sonido como elemento contextual en la presentación oral de proyectos

María Isabel Savazzini. Musicoterapeuta recibida de la Universidad del Salvador (1987), Licenciada en Musicoterapia recibida de la Universidad Abierta Interamericana (2005) y Profesora de nivel superior y universitario recibida del Instituto Monseñor Rospanti (2015). Posee un posgrado en Liderazgo Lúdico en Salud Mental (Hospital Carolina Tobar García–2000). Es Diplomada en Infancias con Autismo y Psicosis (Asociación Argentina de Salud Mental y Universidad Católica de Cuyo). Es Fundadora de Antropología de la escucha (Asociación que investiga al Homo Audiens: Sujeto en situación de escucha). Es Docente de la Facultad de Diseño y Comunicación y Docente de la Diplomatura de abordaje en Autismo y Psicosis en las infancias. Es Tutora de Tesis de grado de diferentes casas de estudio. Se desempeña como Supervisora de diferentes áreas clínicas de hospitales de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Es coautora del Libro A voces, Intertextos en Musicoterapia y de varios artículos publicados a nivel nacional e internacional. Se desempeña como Terapeuta en dispositivos clínicos con niños, adolescentes y adultos.

El presente escrito pretende problematizar las condiciones contextuales de producción, impacto del sonido, que se establecen al interior del aula, en el momento de presentación oral de un proyecto, por parte de los estudiantes. Consideramos que este acontecimiento no solo afecta al expositor, sino a los interlocutores, generando un entramado en ocasiones naturalizado y escindido, por tanto, desintegrado, entre la producción de contenido a transmitir y el enjambre contextual y/o medio para que la escena educativa se lleve a cabo. Entendemos al componente sonoro, como una de los ejes de las condiciones contextuales que analizaremos en este escrito. Reconocemos que lo sonoro no pide permiso para ingresar al aula, irrumpe y en la mayoría de los casos se encuentra naturalizado, dando por sentado su presencia, por lo tanto, impidiendo la interpelación de la misma. Por otro lado, sostenemos que la primacía de lo visual, en los contextos pedagógicos refuerza esta naturalización impidiendo ponerla en cuestión como un elemento que interactúa y muy fuertemente con la escena pedagógica en su total dimensión. Desde una perspectiva teórica que enlaza autores específicos del campo de la antropología de la escucha y la educación con otros provenientes de campos disciplinares aledaños, el estudio se propone dilucidar algunos conceptos, así como también abrir nuevos interrogantes al tema.

Percepciones de estudiantes y docentes en relación al uso de TIC en el ámbito universitario: El caso de la aplicación informática “Nomenclatura orgánica”

Juan Manuel Rudi. Doctor en Educación en Ciencias Experimentales de la Universidad Nacional del Litoral (UNL). Magister en Biología Molecular Médica de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Licenciado en Biotecnología (UNL).

María Silvina Reyes. Doctora en Educación en Ciencias Experimentales de la Universidad Nacional del Litoral (UNL). Magister en Ciencia y Tecnología de los Alimentos (UNL). Magister en Política y Gestión de la Seguridad Alimentaria de la Universidad Nacional de Rosario. Licenciada en Biodiversidad (UNL).

Silvia Porro. Doctora en Bioquímica de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) y Profesora Honoraria de la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ). Docente-investigadora (Categoría I) del Programa Nacional de Incentivos. El crecimiento exponencial del uso de los teléfonos celulares ha favorecido el desarrollo del aprendizaje móvil, una nueva manera de acceder a los contenidos educativos en cualquier momento y lugar. En este artículo se analizan las percepciones de una muestra de docentes y estudiantes de carreras de grado relacionadas a las Ciencias Experimentales de la Universidad Nacional del Litoral en relación al empleo de TIC y al uso particular de una aplicación informática para el conocimiento de la nomenclatura orgánica. La investigación adopta una metodología de tipo cualitativa basada en la realización de entrevistas. El análisis de los comentarios refleja el interés y las valoraciones positivas en relación a la herramienta desarrollada.

Diseño de materiales y actividades con realidad aumentada: perspectivas y producciones de docentes en formación

Marina Falasca. Profesora universitaria, investigadora y formadora de formadores (INSPT UTN, I.E.S. en Lenguas Vivas J.R.F.). Magíster en Educación, con especialización en currículum e instrucción, TIC y educación de adultos (South Dakota State University, EE. UU.), y Magíster en Estudios de Área (Virginia Tech, EE. UU.)

En la última década, la Realidad Aumentada (RA) ha avanzado significativamente, con aplicaciones destacadas en la educación. Este artículo analiza los beneficios de incorporar la RA en la enseñanza de idiomas y presenta recomendaciones para el diseño de materiales y actividades utilizando herramientas como UniteAR. A través de la perspectiva de futuros docentes en formación, se exploran las oportunidades que la RA ofrece para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje, destacando cómo estas tecnologías pueden mejorar la interacción, el compromiso y la comprensión en el aula.

Análisis de la competencia digital docente y su relación con saberes previos de la generación Net universitaria de Lima

Pedro Saturnino Peña Huapaya. Docente universitario desde 1984. Especializado en publicidad y marketing. Autor de libros universitarios en comunicaciones, publicidad y marketing. Dedicado a la investigación científica. Docente de maestría y doctorado en las universidades: UNI-UCV-JBM-UNDAC-Universidad Nacional de Frontera UNF.

Carmen Del Pilar Fuentes Pizarro. Universidad Nacional Federico Villarreal. Lima-Perú. Lic. en Sociología. Universidad Particular "Inca Garcilaso de la Vega. Lima -Perú. Maestría en Educación con mención en Docencia en Educación Superior. Universidad Particular San Ignacio de Loyola. Diplomado de Inteligencia Artificial Aplicada a la Educación. Knexis Institute.

Camila Rosaly Cusimayta Morocco. Bachiller de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional Federico Villarreal. Certificado en Marketing Digital por Toulouse Lautrec. Certificado en Ilustración Digital por Instituto Peruano de Arte y Diseño.

Cintha Virginia Soto Hidalgo. Post doctorado en Educación y Formación Científica por la Universidad del Oriente (México) y Post doctorado en Investigación Cualitativa por la Fundación H.A. Barceló (Argentina). Doctora en Educación y Maestra en Administración de Negocios (MBA) y Segunda especialidad en Políticas Educativas y Gestión Pública por la Universidad César Vallejo.

La educación superior actual se ha modernizado para poder ayudar a la resolución de conflictos y reducir la tasa de necesidades de aprendizaje, específicamente en estudiantes de la generación net, en adelante denominada GNET y qué se caracterizan por estar empoderados con las herramientas virtuales disponibles en las redes sociales y en el comercio internacional de softwares para la enseñanza; habilidades y conocimientos que representan los saberes técnicos, científicos, teóricos y sobre todo prácticos. Sin embargo, la realidad de los avances logrados no se da únicamente por la concurrencia de saberes teóricos; sino también por la posibilidad de contrastarlos empíricamente. Existen predisposiciones naturales de la GNET que, divergen de las anteriores. La diferencia se puede notar en las actitudes, valores y expectativas que se caracterizan por estar más vinculados a sus conexiones virtuales con sus pares. Como objetivo de la investigación se realizó un análisis de la competencia digital docente y cómo esta se relaciona con los saberes previos que provienen de una generación nativa digital. La metodología fue de tipo básica y se aplicaron encuestas a 30 docentes de universidades públicas y privadas. Como conclusiones se encuentra que los cambios no son solo a nivel económico, sino que parten de la globalización cultural, en el sentido de que los factores tecnológicos sirven de facilitadores para la práctica de la innovación informática, computacional y muy pronto cuántica, permitiendo que las relaciones internacionales se den a través de nuevos enfoques educativos que van reinventándose y llegando desde afuera hacia adentro, a nivel global, donde a través de la cultura se absorbe y se pone en práctica.

La oscilación controlada de la entropía en el diseño del aula virtual

Luis Rodolfo Lara. Master en Tecnología de la Educación (Universidad de Salamanca, España). Master en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina), Ingeniero Electricista (Universidad Nacional de Tucumán). Autor del libro "El escenario interactivo de aprendizaje: diseño, metodología y entropía". Profesor de las asignaturas Fundamentos de educación a distancia en la carrera Licenciatura en Tecnología Educativa en la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales (FaCEN) de la Universidad Nacional de Catamarca (UNCa). Investigador categoría II en el área de tecnología educativa, FaCEN, UNCa.

Claudio Alejandro Ariza. Magister en procesos educativos mediados por tecnologías (UNC) y Profesor en Computación (UNCa). En cuanto al desarrollo profesional en ciencia y tecnología está relacionado y orientado hacia el área de la tecnología educativa. En el análisis del impacto de recursos tecnológicos aplicados en educación, como en el desarrollo de software educativo. Así mismo en la evaluación de los mismos para ser aplicados en el aula, manejando técnicas tanto cualitativas como cuantitativas. Llevando además tareas de apoyo informático en los proyectos de investigación en los cuales formó parte integrante de equipo.

El diseño de la estructura de un aula virtual enfrenta el desafío de poder integrar en forma adecuada diversos recursos para promover las interacciones. El enfoque sistémico propone concebirla como un sistema complejo e interconectado, conceptualizado en el Escenario Interactivo de Aprendizaje (EIA), que fomenta una comunicación fluida y multidireccional entre estudiantes, docentes y recursos, favoreciendo la adaptación y personalización que requiere el entorno. Otro concepto clave es la Oscilación Controlada de la Entropía, que regula las interacciones entre el orden y el caos, que quedan en evidencia con la presencia de recursos estáticos, dinámicos y generativos del EIA, junto con canales como foros, chats y actividades colaborativas, que deben ser gestionados estratégicamente para mantener un nivel óptimo de incertidumbre y previsibilidad. La participación activa del docente y los estudiantes, apoyada por una planificación adecuada y una retroalimentación constante, es esencial para crear experiencias de aprendizaje significativas en entornos virtuales.

Inteligencia Artificial Generativa en Educación Superior. Un estudio de caso en carreras de la Facultad de Ciencias Sociales de la UCA

Paola Dellepiane. Profesora en matemática y Licenciada en Tecnología educativa con estudios de especialización en diseño didáctico instruccional para e-learning. Máster en TIC aplicadas a la educación. Diplomada Superior en Inteligencia Artificial y Sociedad. Coordinadora de Formación de Posgrado en el Departamento de Educación de la Facultad de Ciencias Sociales, UCA.

La presente investigación es fruto de la aplicación de herramientas de IA generativa, más concretamente ChatGPT de OpenAI, para el desarrollo de actividades en un aula virtual. Además, presenta un carácter interdisciplinario, puesto que estas actividades han sido implementadas en asignaturas de las carreras de Comunicación Publicitaria e Institucional, Comunicación Digital Interactiva y Comunicación Periodística, en diversas asignaturas que van desde los primeros hasta últimos años de las respectivas carreras. Cabe mencionar que las carreras de la Facultad son presenciales, sin embargo, todas las asignaturas cuentan con una aula virtual de complemento a las actividades presenciales para el desarrollo de actividades de aprendizaje.

En esta investigación se analizaron los efectos del uso de herramientas de IA en base al modelo de Kirkpatrick en una muestra de estudiantes de educación superior. Para ello se planteó un diseño cuasi experimental pre post sin grupo control. La muestra final estuvo conformada por 60 participantes.

El cielo que no miramos: uso de simuladores para la enseñanza de astronomía en la formación docente inicial

María Lucía Lopetegui. Profesora de Biología (ISP Joaquín V. González). Lic. en Ciencias de la Educación (U. de Morón). Lic. en Enseñanza de la Biología (U. CAECE). Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO). Docente de nivel medio y de nivel terciario.

La formación inicial de docentes de primaria contempla diferentes espacios curriculares para el aprendizaje de contenidos de ciencias naturales y de la didáctica particular de estas ciencias. El abordaje de contenidos referidos a la astronomía resulta un gran desafío, en la medida en que los estudiantes portan muchas concepciones alternativas que es necesario poner en tensión para favorecer la revisión y reconstrucción de sus modelos. El uso de simuladores resulta una estrategia potente para revisar y repensar las ideas que tenemos sobre el cielo y los astros. Teoría, práctica e innovación pedagógica, un estudio de caso multidisciplinario en la E.E.T. Nº2 "Independencia" (E.R., R.A.): Integrando STEM, ciencias sociales y publicaciones internacionales a través del Proyecto B374, SCyT-FBA-UNLP.

Ibar Federico Anderson. Profesor Titular de Dibujo Técnico y Educación Tecnológica en la EET n°2 "Independencia" (Concordia, Entre Ríos, A.R.), Investigador Cat. III Secretaría de Ciencia y Técnica (SCyT), Departamento de Diseño Industrial (DDI), Facultad de Bellas Artes (FBA), Universidad Nacional de La Plata (UNLP). Diseñador Industrial (UNLP, 1999), Magíster en Estética (UNLP, 2008), Doctor en Arte (UNLP, 2024). Profesor de EGB 3 y Polimodal con título de base (ISFD N°17, La Plata).

Este estudio analiza la evolución de la educación técnica en la E.E.T. Nº2 "Independencia" (Argentina) y su vinculación con marcos históricos, legales y pedagógicos. Se examina la influencia de los modelos educativos prusiano y europeo, la Revolución Industrial y la secularización en la formación técnica, destacando su impacto en la profesionalización docente y la adaptación curricular. El texto explora cómo las revoluciones industriales en Europa y EEUU impulsaron la demanda de habilidades técnicas, integrando teoría y práctica. En América Latina, especialmente en Argentina, la educación técnica se adapta a las necesidades de la industria y las revoluciones tecnológicas actuales (3.0 y 4.0), promoviendo competencias STEM y digitalización. El trabajo contextualiza estos avances en el libro Educación, diseño e innovación en América Latina, destacando la relevancia de la formación técnica en sociedades tecnológicas. Para más información visite: <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/163430>.

Co-construcción de Conocimiento: inclusión genuina de Tecnologías en investigación, práctica profesional y educación en prácticas de cuidado y atención de la salud

Silvana Alicia Zoloaga. Magíster en Gestión de Sistemas y Servicios de Salud (Universidad Nacional de Rosario). Especialista en Docencia Universitaria (Universidad Nacional del Litoral- FHUC). Licenciada en Enfermería (Universidad Nacional del Litoral-FBCB). Profesora en Docencia Superior (Universidad Tecnológica Nacional). Filiación Institucional: Centro Universitario Gálvez-Universidad Nacional del Litoral. Cargo actual: Profesor Adjunto Semi exclusivo.

Este artículo discute la importancia de avanzar en la co-construcción de conocimiento en enfermería a través de investigaciones que validen y modifiquen tradiciones y procesos asociados a la disciplina, destacando la necesidad de repensar la práctica profesional y vincularla a los descubrimientos científicos para enriquecer la educación e investigación y desarrollo en enfermería. Se propone la inclusión genuina e integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los procesos educativos para lograr una mayor adecuación de la formación en enfermería y el desarrollo de competencias prácticas, conceptuales y éticas en los estudiantes.

Garantizando la continuidad pedagógica: experiencia de articulación entre niveles de educación primaria y secundaria

Ana Laura Ardiles. Bioquímica (UNL-FCBB), Mg. en Nutrición y Biotecnología (Universidad del Atlántico), Maestranda en Procesos Educativos Mediados por Tecnologías (Universidad Nacional de Córdoba).

Valeria Natalia Morón. Profesora en Ciencias de la Educación (UNCPBA), Licenciada en Administración y Gestión de Instituciones Educativas (Universidad Austral). Mg. Gestión Educativa (Universidad Miguel de Cervantes. España).

El trabajo explora la articulación entre niveles educativos, abordando la democratización de trayectorias escolares en una región de Chubut que permiten garantizar la continuidad pedagógica de las infancias y adolescencias.

A través de la colaboración entre la Escuela Técnica Profesional N°781 y cuatro escuelas primarias, se busca fortalecer la continuidad educativa mediante el intercambio entre docentes y estudiantes. Las acciones incluyen actividades conjuntas en áreas curriculares prioritarias, talleres y el uso de metodologías de aprendizaje basadas en proyectos. El objetivo es reducir las brechas entre niveles y facilitar la inclusión educativa mediante una gestión compartida y flexible. Los resultados hasta la fecha indican una mejora en el diálogo entre los actores educativos y un avance en la construcción de trayectorias educativas continuas.

Reflexividad y posicionamientos en la comunicación pública de la ciencia feminista: narrativa sobre la producción de una caja de herramientas

Lucía Marioni. Licenciada en Comunicación Social, Doctora en Ciencias Sociales (UNER), Investigadora Asistente (INES, UNER, CONICET), Profesora auxiliar (FCJS-UNL).

Sacha Victoria Lione. Licenciada en Ciencia Política (UNL), becaria doctoral de CONICET (IHUCSO, UNL- CONICET).

Sacha Victoria Lione. Licenciada en Administración (UNL), Profesora auxiliar (FCE-UNL).

María Fernanda Pagura. Profesora en Ciencias de la Educación (UNER), Especialista en Metodología de la Investigación (UBA-UNComahue), Doctora de Educación en Ciencias (UNL); Profesora Asociada (FCE-UNL).

Este trabajo socializa reflexiones sobre parte de la labor de comunicación pública de la ciencia del Grupo Interdisciplinario de Estudios de Género y Feminismos (GI-GEF) de la Universidad Nacional del Litoral. Específicamente, interesa revisitar desde la reflexividad feminista el proceso de producción de una serie de audiovisuales, que integra una estrategia edu-comunicacional más amplia: una caja de herramientas de género para organizaciones laborales y de formación de formadores. El foco analítico de la serie puede sintetizarse como las características que asume el trabajo remunerado y la articulación con el trabajo doméstico y de cuidados no remunerado para diferentes grupos de mujeres. El objetivo de este artículo es, entonces, ofrecer una narrativa que recupera las tensiones constitutivas y el espiral de las decisiones que éstas motorizaron en términos metodológicos, epistemológicos, estilísticos y políticos. En el primer apartado aborda el contexto teórico desde el que se posiciona el equipo; el segundo hace lo propio en cuanto a la perspectiva epistemológica desde la que intenta tensionar el sentido común y el conocimiento científico en la pieza comunicacional; por último, se expone cómo operó aquella tensión en el proceso de creación junto a otras que fueron movilizadas desde el permanente trabajo de reflexividad epistémico-feminista.

Generación de espacios para la reflexión y la desconstrucción de estereotipos

Carina Pérez Dib. Profesora en Ciencias de la Educación (UNER) y Especialista en Ciencias Sociales y Humanas (UVQ). Trabaja en el INFDC de la provincia de San Luis en el Campo de las Prácticas. Ha escrito artículos vinculados a dicho campo así como ha participado como disertante en diversos Congresos a Nivel Nacional. En el año 2012 y 2015 se ha certificado como Coach Educativo y Comunicador Institucional en la Escuela de Comunicación Ontológica. Actualmente realiza la coordinación de tutores E-learning para Grupo Congreso. En cuanto a capacitación se encuentra en el período de Tesis de la Maestría en Ed Superior de la Universidad Europea del Atlántico.

José Luis Modon. Profesor en Ciencias de la Educación (UNSL) y Especialista Docente de Nivel Superior en Escritura y Literatura. Trabaja como Profesor de la Cátedra de Residencia Pedagógica I en IFDC San Luis. Es Integrante del Área de Acompañamiento y Seguimiento Estudiantil, en el IFDC SL, por Resol. N°173 IFDC-SL/16 así como Coordinador del Programa de Tutorías de Pares. IFDC

SL. Resolución N°062 IFDC-SL/17. Ha escrito diversos artículos y participado disertando en Congresos a Nivel Nacional. Actualmente pasante Graduado en el Proyecto de Investigación de Psicología Política. Línea "Derechos Humanos y Educación Superior". Etapa de recolección de datos y análisis básico. Facultad de Psicología. Universidad Nacional de San Luis. 2015-2017.

Se propone socializar parte de las experiencias vivenciadas en el marco del espacio curricular de Práctica I, Profesorados para la Educación Secundaria en Historia y Geografía (Instituto de Formación Docente San Luis), durante los meses de septiembre y octubre del año 2023. En los talleres vivenciales, propuestos se logra ofrecer a los y

las estudiantes diversas actividades que habilitaron espacios genuinos para la reflexión, la visibilización y de este modo el inicio de procesos de desconstrucción de estereotipos sociales y culturales acerca del ser Profesor /a en estos tiempos desafiantes.

Evaluación integral del aprendizaje: conexiones entre emoción e inteligencia emocional en la escuela

Mónica Valenzuela. Mg. en Educación. Doctoranda por la Universidad del Salvador (USAL), Magíster en Educación por la Universidad de San Andrés (UdeSA), Especialista en Alfabetización Inicial, Especialista en Educación Maternal, Licenciada en Gestión de Instituciones Educativas, Licenciada en Educación Inicial, Profesora de Educación Inicial, Diplomada en Escritura, Lectura y Educación. Trabajó como Coordinadora de Prácticas Educativas en el Departamento de Educación de la Universidad Católica Argentina (UCA). Asimismo, ejerce como profesora universitaria de la Universidad Abierta Interamericana, la Universidad de San Isidro y la Universidad de la Ciudad de Buenos Aires. Ha trabajado en investigación educativa y formación docente. Es conductora de 106.7 FM Milenium. Su último podcast ¿cuáles son los desafíos de las aulas heterogéneas?

La evaluación del aprendizaje en la escuela ha sido tradicionalmente entendida como un mecanismo para medir conocimientos y competencias. Sin embargo, investigaciones recientes destacan la importancia de considerar las emociones que emergen durante el proceso evaluativo, así como el papel de la inteligencia emocional en contextos educativos. Este artículo propone una mirada integral de la evaluación, que conjugue los aspectos cognitivos y emocionales del aprendizaje. Se revisan enfoques contemporáneos de evaluación formativa, la influencia de las emociones en el rendimiento académico y la relevancia de la inteligencia emocional tanto en estudiantes como en docentes. A partir de fuentes académicas actualizadas, se argumenta que una evaluación verdaderamente formativa debe atender al desarrollo emocional del alumnado, fomentando climas evaluativos positivos y reduciendo el impacto negativo de la ansiedad y el miedo. Se concluye enfatizando la necesidad de formar a los docentes en competencias emocionales y diseñar prácticas evaluativas que contribuyan al bienestar integral y al aprendizaje significativo de los estudiantes.

COMISIÓN 6. DISEÑO INTERDISCIPLINARIO

Esta Comisión sesionó online el Viernes 25 de Julio de 2025 a las 12.00hs (ARG).
Coordinación: Fabiola Knop y Alejo García de la Cárcova (Instituto de Investigación en Diseño,
Universidad de Palermo, Argentina).

En esta comisión se presentó **“El diseño como articulador interdisciplinario”** (Cuaderno 268) con los resultados del Proyecto 20.18 del mismo nombre, que dirige Marcela Rivera Prudencio (Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra, Bolivia).

Este trabajo se inserta en la exploración continua del diseño como disciplina que se adapta a un mundo cada vez más versátil y cambiante. En este contexto, las posibilidades creativas y propuestas del diseño se expanden hacia una diversidad de soportes que, en ocasiones, trascienden lo físico para habitar en lo intangible. En esta edición, se realiza un recorrido que abarca desde la riqueza y magia inherente a las tradiciones culturales hasta las últimas tendencias del ámbito digital. El diseño, como disciplina dinámica y multifacética, se desplaza de forma fluida, adaptándose a las diversas circunstancias y contextos donde es requerido.

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°20 Diseño Difuso: Prácticas de Diseño y Tendencias.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2016 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son: 20.17 Futuro Difuso: Entre la materialidad y la inmaterialidad del diseño y la inteligencia artificial (Cuaderno 269), 20.14 Profesión Difusa. Cruces entre lo industrial y artesanal (Cuaderno 237) junto a los equipos de la Universidad

Nacional de Córdoba, Universidad Nacional de Mar del Plata y la Universidad Rafael Landívar, Guatemala; 20.16 Comunicación, tecnología e inteligencia artificial (Cuaderno 267), 20.13 Cultura visual: Enfoques multidisciplina-rios (Cuaderno 218) y 20.9 Comunicación, representaciones y discurso (Cuaderno 198) los tres con la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (México); 20.12 Colombia y la investigación formativa en comunicación (Cuader-no 214) y 20.8 Desafíos contemporáneos de la comunicación (Cuaderno 188) ambos con Universidad de Medellín (Colombia); 20.11 Complejidad e interdisciplinariedad en el Diseño (Cuaderno 204) con la Universidad de Sonora (México); 20.7 Transformaciones desde el diseño para el mundo actual y futuro (Cuaderno 180) con Universidad Técnica de Ambato (Ecuador), 20.5 Diseño como estrategia de desarrollo social (Cuaderno 151), ambos con la Universidad Técnica de Ambato (Ecuador); 20.10 Periferia Difusa: Enseñanzas y prácticas del diseño contempo-ráneo (Cuaderno 200), 20.6 Continuidad Difusa: Diseñando en la contingencia (Cuaderno 168), 20.4 Normalidad Difusa: Prácticas de diseño virtual en tiempos de pandemia (Cuaderno 137) los tres con la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina), la Universidad Rafael Landívar (Guatemala) y la Universidad de Sonora (México); 20.3 Profesionalización Difusa. Prácticas de Diseño y Tendencias (Cuaderno 115) con la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina), y la Universidad Rafael Landívar (Guatemala); 20.2 Identidad Difusa: Prácticas de Diseño y Tendencias (Cuaderno 94) y 20.1 Materialidad Difusa. Prácticas de Diseño y Tendencias (Cuaderno 70) con el Instituto Politécnico de Milán (Italia) presentados en los Coloquios 2017-2025 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_disenio_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

Presentación El diseño como articulador interdisciplinario (Cuaderno 268)

Marcela Rivera Prudencio. Boliviana. Diseñadora Gráfica+Artista Visual. Nacida en Santa Cruz de la Sierra. Gradu-ada de la Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra-UPSA. Docente con Permanencia UPSA. Coordinadora del Área de Diseño Gráfico de la UPSA. Miembro del Directorio y Gestión Cultural en Casa Melchor Pinto. Gestión 14 años ininterrumpidos- Calendariecito Bolivia Artes Visuales.

Este trabajo se inserta en la exploración continua del diseño como disciplina que se adapta a un mundo cada vez más versátil y cambiante. En este contexto, las posibilidades creativas y propuestas del diseño se expanden hacia una diversidad de soportes que, en ocasiones, trascienden lo físico para habitar en lo intangible. En esta edición, se realiza un recorrido que abarca desde la riqueza y magia inherente a las tradiciones culturales hasta las últimas tendencias del ámbito digital. El diseño, como disciplina dinámica y multifacética, se desplaza de forma fluida, adaptándose a las diversas circunstancias y contextos donde es requerido.

Estrategia Digital de Cuentas gastronómicas en TikTok y su impacto en jóvenes

Natalia Barrientos Salvatierra. Licenciada en Comunicación Estratégica y Corporativa por la Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra (UPSA). Cuenta con experiencia en marketing digital, redes sociales y coordinación de contenidos para plataformas multimedia. Entre septiembre de 2021 y noviembre de 2023 trabajó como Commu-nity Manager en la agencia Kraken Media Group, liderando estrategias de comunicación para marcas locales y generando contenido creativo enfocado en la interacción con públicos clave. Actualmente, desde noviembre de 2023, se desempeña como Coordinadora del departamento audiovisual en la misma agencia, a cargo de la agenda de producción, coordinación de podcast, gestión de influencers y supervisión del equipo creativo.

Carla María Barrientos Salvatierra. Licenciada en Comunicación Estratégica y Corporativa por la UPSA, con Maestría en Dirección y Gestión de Marketing por la Universidad de Cádiz. Ha trabajado más de una década en co-municación institucional, marketing y docencia universitaria. Es docente en la UPSA desde 2021, impartiendo ma-

terías como Campaña Publicitaria y Gestión de Marca. Fue responsable de marketing en UDIME por casi 10 años y consultora estratégica en PROSALUD. Cuenta con formación en marketing digital, talento humano y educación superior. Ha liderado proyectos comunicacionales en el sector salud y académico. Es facilitadora del programa de liderazgo femenino “Ellas Líderes”. Tiene habilidades en redacción, diseño de estrategias y liderazgo de proyectos. Su enfoque combina la comunicación, la docencia y el impacto social.

El auge de plataformas digitales ha transformado la conexión entre marcas y audiencias, siendo TikTok muy influyente para que creadores de contenido alcancen a millones de personas. No obstante, muchas empresas gastronómicas aún no aprovechan plenamente estas plataformas para incrementar visibilidad y conversiones. Este artículo analiza las estrategias en TikTok de las cuentas Foodish, Vivicus y La Sabrosa y su impacto en jóvenes de 18 a 25 años de Santa Cruz de la Sierra, Bolivia. La metodología combina enfoques cualitativo y cuantitativo, mediante análisis de contenido y grupos focales, evaluando interacción (visualizaciones, me gusta, comentarios) y características del contenido (duración, discurso, elementos visuales), así como el impacto en reconocimiento de marca y decisiones de compra. Los resultados indican que estas cuentas generan altos niveles de engagement y que su contenido influye en las decisiones de compra de los jóvenes, aunque deben mejorar en autenticidad y claridad. Se concluye que TikTok es clave para el posicionamiento de marcas gastronómicas en el público joven.

Paceña en la construcción de la identidad nacional: análisis del mensaje publicitario

Maximiliano Barrientos. Nació en Santa Cruz de la Sierra, Bolivia, en 1979. Docente y escritor. Enseña en la Universidad Privada de Santa Cruz a nivel pregrado distintas materias vinculadas con la semiótica y la filosofía, y a nivel posgrado, Escritura Creativa. Publicó los libros de cuentos *Diario* (2009), *Fotos tuyas cuando empiezas a envejecer* (2011), *Una casa en llamas* (2015), *El horizonte del grito* (2024) y las novelas *Hoteles* (2011) –traducida al portugués–, *La desaparición del paisaje* (2015), *En el cuerpo una voz* (2018) –que será traducida al griego por la editorial Nissos–, y *Miles de ojos* (2021), que será traducida al inglés por Pushkin Press (Inglaterra) y Counterpoint Press (Estados Unidos). Sus artículos sobre literatura aparecieron en distintas revistas especializadas.

Camila Alejandra Molina Vargas. Nació el 17 de junio de 2000 en La Paz, Bolivia. En 2018 se graduó como bachiller en humanidades del Colegio De La Salle, mismo año en el que completó sus estudios de inglés en el Centro Boliviano Americano y de italiano en la escuela Dante Alighieri de La Paz. Participó en el XVIII Congreso Iberoamericano de Comunicación. Se graduó como Comunicadora Estratégica y Corporativa de la Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra en 2025. Actualmente continúa sus estudios de francés en la Alianza Francesa en La Paz.

El trabajo consiste en un análisis semiótico y en un análisis del discurso de las publicidades de la cerveza Paceña. Investiga la construcción del imaginario de lo que la empresa propone como identidad boliviana (la construcción de un imaginario que aparece como estereotipo y por tanto como negación de la pluralidad misma de lo social), y cómo este imaginario es utilizado en distintas regiones del país para provocar una identificación con el producto y por tanto incentivar al consumo de dicha mercancía. Para ello, se analiza una serie de figuras retóricas empleadas por las publicidades, especialmente metáforas y metonimias. En cuanto a lo discursivo, se empleó el paradigma de lo ideológico como interpelación del sujeto en Althusser para ver cómo se suscita y promueve la identificación.

Relación entre las funciones que desempeña la vestimenta y la autoestima, la autopercepción de apariencia física y el autoconcepto en Santa Cruz de la Sierra

Julia María Hurtado Álvarez. Psicóloga, Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra, Bolivia.

Marion K. Schulmeyer. Psicóloga. Decana Facultad de Humanidades, Comunicación y Artes, Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra, Bolivia.

El presente estudio tiene como objetivo analizar la relación entre las funciones que desempeña la vestimenta y los niveles de autoestima, autopercepción de apariencia física y autoconcepto en personas jóvenes de la ciudad de Santa Cruz de la Sierra, Bolivia. La muestra estuvo compuesta por 405 participantes con edades entre 18 y 30 años ($M=22.2$; $DT=3.3$), de los cuales el 60.7% ($n=246$) eran mujeres, el 38.5% ($n=156$) hombres y el 0.7% ($n=3$)

no especificó su género. Los instrumentos utilizados incluyeron la Escala de Función de Ropa de Kang, Johnson y Kim, la Escala de Autoestima de Rosenberg, la Escala sobre la Apariencia Revisada (ASI-R), y tres dimensiones de la Escala de Autoconcepto Forma 5 (AF-5). Los resultados revelaron relaciones significativas entre la función de camuflaje de la ropa y la autoestima, autopercepción física y el autoconcepto. Así como también relaciones entre la función de levantar el estado de ánimo y de individualidad, con la autopercepción física y el autoconcepto emocional y social. Estas relaciones variaron según el género, mostrando diferencias entre hombres y mujeres.

Máscaras Yarituses: entre piyos y gigantes “Yarituses Masks: between rheas and giants”

José María De la Quintana Franco. Boliviano, graduado en Diseño Gráfico de la Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra. Docente UPSA y Director Creativo en la agencia Rock and Roll.

Este estudio se enfoca en el diseño de las máscaras de la danza ritual de los Yarituses en San Javier, Bolivia, con el objetivo de comprender su origen, significado y evolución. En esta danza ritual existen dos personajes principales que fueron el foco de esta investigación: los Yarituses y los Ñumas.

Con la llegada de los misioneros jesuitas, el sincretismo religioso transformó esta costumbre en una celebración en honor a los apóstoles Simón Pedro y Pablo de Tarso, estableciendo una fecha fija del 29 y 30 de junio para su realización. Como parte del estudio y para entender mejor el significado y la evolución de estas máscaras, se llevó a cabo una revisión bibliográfica, trabajo de campo y entrevistas con expertos. Durante este proceso, se documentaron 107 máscaras de Yarituses y 29 máscaras de Ñuma.

El análisis de estas máscaras revela la rica historia y evolución de las mismas, destacando su importancia en la cultura de San Javier. Los resultados de este estudio dejaron en evidencia que los Yarituses serían una representación terrenal del Nupayaré, una deidad celestial con apariencia de ñandu, mientras que los Ñumas representarían al Dueño o Jichi de los animales. Ambas figuras participan en esta danza para pedir buena cosecha, caza y pesca en la estación seca. Es importante destacar que el uso de estas máscaras no es meramente decorativo, sino que tiene un propósito espiritual. Los primeros portadores buscaban a través de ellas una conexión y encomendación al Nupayare y a los Jichis, tanto antes como después de la caza.

Designer Toys: Explorando la Cultura Boliviana a través del Diseño

Juan M. Seigelschifer. Licenciado en Diseño Industrial por UPSA. Diplomado en Educación Superior. Artista Digital. Docente en la Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra (UPSA). Santa Cruz. Bolivia.

Este artículo presenta el proyecto “Designer Toys: Explorando la Cultura Boliviana a través del Diseño de Juguetes”, que se enfoca en la representación de territorios culturales y turísticos de Bolivia mediante figuras coleccionables. Estas figuras, diseñadas utilizando programas de modelado 3D y pintadas a mano, representan personalidades inspiradas en tres ubicaciones emblemáticas: Santa Cruz de la Sierra, Tiahuanaco y el Salar de Uyuni. El estudio y desarrollo de estos personajes se basa en información recopilada de los propios territorios. El proyecto busca establecer una marca país, similar a las marcas de otros países, promoviendo la cultura boliviana de manera visual y juvenil. La metodología incluye el uso de tecnologías de modelado digital y técnicas tradicionales de pintura. Se espera que este proyecto no solo impulse el interés por la cultura boliviana, sino que también sirva como un modelo para futuros desarrollos en el ámbito del diseño de juguetes y la promoción cultural.

El Branded Content como Estrategia de Conexión Emocional: Análisis de su Aplicación en Marcas de Moda Locales en Bolivia

Silvia K. Pérez J. Boliviana, Licenciada en Ingeniería Comercial por la Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra (UPSA). Maestría en Educación por la Universidad Internacional Iberoamericana de México.

Docente de la Carrera de Diseño y Gestión de la Moda perteneciente a la Facultad de Humanidades, Comunicación y Artes de la UPSA. Docente de la Facultad de Ciencias Empresariales.

Eyda Feeney. Comunicadora Social, Máster en Marketing y Logística. Certificada en comportamiento del consumidor. Trabajó en medios de comunicación. Consultora creativa para empresas, docente local e internacional, observadora y lectora de los códigos de conducta a través de la vestimenta.

El artículo analiza la efectividad del branded content como una estrategia de marketing no invasiva, especialmente utilizada en el ámbito de la moda. Se presentan ejemplos de marcas internacionales exitosas y se comparan con la situación actual de tres marcas locales bolivianas. Las marcas Ikawi, Mün y Alexa Rose Design. Mediante un estudio cualitativo, se determina que la carencia de comprensión acerca de tácticas contemporáneas y la falta de una identidad de marca son los principales obstáculos que las marcas locales deben superar. El análisis resalta la importancia de utilizar estrategias novedosas como los cortometrajes de moda y la narrativa para establecer una conexión emocional con los clientes y fortalecer la presencia de las marcas en el mercado.

La Música Barroca de las Misiones Jesuíticas de Chiquitos como Inspiración en el Diseño de Moda: Rescate Cultural y Economía Creativa en Bolivia

F. Raquel Clouzet J. Boliviana, Licenciada y Magister en Arquitectura por la Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra (UPSA). Doctoranda en Gestión de Proyectos por la Universidad Internacional Iberoamericana de México. Docente de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo y Jefe de la Carrera de Diseño y Gestión de la Moda perteneciente a la Facultad de Humanidades, Comunicación y Artes de la UPSA.

Silvia K. Pérez J. Boliviana, Licenciada en Ingeniería Comercial por la Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra (UPSA). Maestría en Educación por la Universidad Internacional Iberoamericana de México. Docente de la Carrera de Diseño y Gestión de la Moda perteneciente a la Facultad de Humanidades, Comunicación y Artes de la UPSA. Docente de la Facultad de Ciencias Empresariales.

Este artículo explora la integración de la música barroca chiquitana de las Misiones Jesuíticas con el diseño de moda. A través de una metodología mixta, se recopilaron datos cualitativos y cuantitativos, incluidos análisis de partituras, entrevistas en Concepción, y encuestas a residentes de Santa Cruz. Los resultados destacan un desconocimiento generalizado de la música sacra barroca, pero también un alto aprecio una vez expuesta, revelando oportunidades de difusión cultural a través de la moda.

Desarrollo Experimental de Bio-Cueros Sostenibles a partir de Materiales Orgánicos Endémicos de Bolivia

Silvia K. Pérez J. Boliviana, Licenciada en Ingeniería Comercial por la Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra (UPSA). Maestría en Educación por la Universidad Internacional Iberoamericana de México. Docente de la Carrera de Diseño y Gestión de la Moda perteneciente a la Facultad de Humanidades, Comunicación y Artes de la UPSA. Docente de la Facultad de Ciencias Empresariales.

Estefany J. Castaños Cuchallo. Boliviana, Licenciado en Diseño y Gestión de la Moda por la Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra (UPSA).

El bio-cuero representa una opción sustentable al cuero de origen animal, elaborado a partir de materias primas renovables, productos orgánicos o desechos de fibras naturales, lo que asegura su biodegradabilidad. Este material logra un equilibrio entre elementos técnicos, ambientales y funcionales, con el objetivo de minimizar la repercusión ambiental. Esta investigación se centra en el desarrollo de bio-cueros como una alternativa sostenible al cuero animal, utilizando materiales orgánicos endémicos de Bolivia. El estudio tuvo un diseño experimental, con un enfoque mixto, el tipo de investigación fue aplicada y el método fue hipotético-deductivo. Se realizó un grupo focal de 5 marcas bolivianas (4H Heather, Vokko, Claudia Mercado, Marroquinería D'Darrio y Doña Mamushka Bags), que son marroquinerías y/o trabajan con productos de cuero. Como resultado se desarrollaron cinco prototipos de carteras con los materiales de la hoja de coca (*Erythroxylon coca*), achachairú (*Rheedia spp*), cupesí (*Prosopis silocuastrum*), totaí (*Acrocomia Total*) y caña de azúcar (*Saccharum Officinarum*), y se pudo comprobar que este material puede generar texturas atractivas de manera orgánica, rasgos específicos en términos de densidad, color, transparencia y elasticidad, demostrando la viabilidad de los bio-cueros como un sustituto ambientalmente responsable para la industria del cuero.

Un Estudio sobre la Moda Digital para Avatares en el Metaverso

Raquel F. Clouzet J. Boliviana, Licenciada y Magister en Arquitectura por la Universidad Privada de Santa Cruz de

la Sierra (UPSA). Doctoranda en Gestión de Proyectos por la Universidad Internacional Iberoamericana de México. Docente de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo y Jefe de la Carrera de Diseño y Gestión de la Moda perteneciente a la Facultad de Humanidades, Comunicación y Artes de la UPSA.

Laura Gutiérrez Miranda. Boliviana, Lic. en Diseño y Gestión de la Moda por la Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra (UPSA)

El presente estudio se enfoca en el diseño de moda digital destinado al meta- verso, explorando las tecnologías pertinentes para la creación de indumentaria virtual y su impacto en la experiencia del usuario. El diseño de la investigación adoptado es de tipo transversal y no experimental, combinando un enfoque mixto que integra elementos descriptivos y propositivos. La información fue recopilada a través de una encuesta en línea dirigida a 150 usuarios pertenecientes a comunidades virtuales de videojuegos o metaversos, quienes cuentan con avatares. Estos participantes fueron seleccionados de diferentes plataformas con el fin de garantizar una variedad de perspectivas y experiencias.

El estudio investiga además herramientas de diseño tridimensional y técnicas de representación virtual con el fin de desarrollar prendas que expresen la identidad digital de los usuarios. Según la retroalimentación recibida de los participantes, se resalta la relevancia de la personalización y la representación cultural en el diseño de prendas. Esto evidencia que los usuarios buscan no solo ropa que se adapte a sus avatares, sino que también refleje sus estilos personales y trasfondos culturales. La colección digital final incluye 10 prendas exclusivas, diseñadas según las características y estilos identificados en los grupos focales. Cada componente del conjunto integra atributos que potencian la interacción, tales como las opciones de personalización y las distintas gamas cromáticas, lo que posibilita a los usuarios disfrutar de una experiencia de usuario gratificante.

La presente investigación tiene como objetivo principal analizar la moda digital en los diversos metaversos vigentes hasta el año 2023. Se busca ofrecer a los diseñadores herramientas y estrategias que les permitan optimizar su relación con las audiencias virtuales, aportando así nuevos conocimientos y soluciones prácticas en este ámbito. Los resultados indican que la inclusión de la retroalimentación del usuario en las etapas de diseño puede tener un impacto positivo en la pertinencia y el atractivo de las prendas digitales. Este enfoque podría ser explorado en investigaciones futuras como una estrategia para dirigirse a usuarios virtuales como un segmento de mercado emergente.

COMISIÓN 7. EL CAMINO DE LA HEROÍNA

Esta Comisión sesionó online el Viernes 25 de Julio de 2025 a las 14.00hs (ARG).
Coordinación: Gabriel Los Santos y Tomás Stiegwardt (Universidad de Palermo, Argentina),
y Rubén Dittus (Universidad de Artes, Ciencias y Comunicación, Chile).

En esta comisión se presentó **“El camino de la heroína VII: las tecnologías emergentes”** (Cuaderno 283) con los resultados del Proyecto 23.7 del mismo nombre, que dirigen Gabriel Los Santos y Tomás Stiegwardt (Universidad de Palermo, Argentina).

El Camino de la Heroína VII explora la relación entre tecnologías emergentes e identidades femeninas en la narrativa contemporánea. A través del cine, la filosofía, la antropología y los estudios culturales, el libro propone una lectura crítica de la inteligencia artificial, el algoritmo y lo simbólico. Sostiene que las tecnologías no son neutras: configuran afectos, cuerpos y formas de pensar. Desde una perspectiva feminista e interdisciplinaria, analiza cómo lo femenino puede ofrecer alternativas éticas y sensibles al pensamiento tecnocéntrico y, por lo tanto, de raíz patriarcal, dominante. El texto integra mitologías ancestrales, arquetipos, teorías contemporáneas y ficciones audiovisuales como espejos de nuestro presente. Invita a re-imaginar el futuro desde la empatía, la intuición y la sabiduría comunitaria. Este volumen se enmarca en una serie de libros dedicados a desarmar el modelo heroico tradicional y proponer nuevos caminos narrativos.

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°23 El camino de la Heroína Narrativa, Género, Diversidad e Imaginario Social.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2018 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son: 23.6 El camino de la heroína VI: La construcción social de nuevas narrativas y 23.5 El camino de la heroína V. El camino de la heroína en las fronteras de la hipermedia (Cuaderno 202) ambos junto a la Universidad de Artes, Ciencias y Comunicación (Chile), 23.4 El camino de la heroína IV. Narrativas diversas en la postpandemia (Cuaderno 170), 23.3 El camino de la heroína III: Hacia un nuevo tejido conceptual en el infinito telar de la red (Cuaderno 142), 23.2 El camino de la heroína: narrativa, género y diversidad (Cuaderno 117) junto al Consulate General of Argentina in Chicago (EEUU) y 23.1 Narrativa y Género: El camino de la Heroína, el arquetipo femenino universal para un nuevo paradigma (Cuaderno 91) junto a Columbia College Chicago (EEUU), presentados en los Coloquios 2019-2023 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseño_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron:

“El camino de la heroína VII: las tecnologías emergentes”. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N°283

ISSN Impresión 1668-0227 - ISSN Online: 1853-3523 - DOI: <https://doi.org/>

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_publicacion.php?id_libro=1193

COMISIÓN 8. ITINERARIOS EN ARQUITECTURA

Esta Comisión sesionó online el Viernes 25 de Julio de 2025 a las 16.00hs (ARG).

Coordinación: Roberto Medina (Instituto de Investigación en Diseño,
Universidad de Palermo y Universidad de Buenos Aires, Argentina).

En esta comisión se presentó **“Itinerarios de la Arquitectura y el Proyecto Perspectivas Interdisciplinarias en Arquitectura IV”** (Cuaderno 246) con los resultados del Proyecto 26.4 del mismo nombre, que dirige Roberto Medina (UBA, Argentina) y Avatar Flores-Gutiérrez (Universidad Autónoma de Querétaro, México).

Este es el primer proyecto colaborativo entre la Maestría en Arquitectura de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ) México, y el Centro de Investigaciones en Arquitectura de la Universidad de Palermo, Argentina. Es un homenaje póstumo al Dr.Arq.Jorge Sarquis, precursor absoluto de la Investigación Proyectual y sus reflexiones en torno al proyecto -como constructor de conocimientos- desarrollados en su tesis doctoral “Itinerarios del Proyecto”. Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°26 Perspectivas Interdisciplinarias en Arquitectura.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2022 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son: 26.3 Formación y enseñanza en Arquitectura (Cuaderno 212), 26.2 Perspectivas Interdisciplinarias en Arquitectura II Investigar, proyectar y hacer (Cuaderno 213), y 26.1 Perspectivas Interdisciplinarias en Arquitectura I. Reflexionar, crear y hacer (Cuaderno 175). Surge de la Línea 16 Documentos de Investigación en Diseño en Palermo dirigida por Oscar Echevarría Proyecto 16.14 Investigación en Arquitectura en Palermo: Memoria del Instituto de Investiga-

ción en Diseño 2021 Volumen 6 (Cuaderno 162), que documenta la labor desarrollada por más de 25 años por el Centro de Investigaciones en Arquitectura de la Universidad de Palermo.

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html
La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

“Presentación Itinerarios de la Arquitectura y el Proyecto Perspectivas Interdisciplinarias en Arquitectura IV” (Cuaderno 246)

Roberto C. Medina. Arquitecto, Especialista en Investigación Projectual con Orientación en Vivienda por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de Buenos Aires (UBA).

Este es el primer proyecto colaborativo entre la Maestría en Arquitectura de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ) México, y el Centro de Investigaciones en Arquitectura de la Universidad de Palermo, Argentina. Es un homenaje póstumo al Dr.Arq.Jorge Sarquis, precursor absoluto de la Investigación Projectual y sus reflexiones en torno al proyecto -como constructor de conocimientos- desarrollados en su tesis doctoral “Itinerarios del Proyecto”.

Investigación para la práctica proyectual

Avatar Flores Gutiérrez. Arquitecto por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Monterrey (México). Maestro en Diseño de Producto, Elisava Escola Superior de Disseny de Barcelona. Barcelona (España). Es Doctor en Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México. Ciudad de México (México). Docente e investigador en la Universidad Autónoma de Querétaro.

La actividad proyectual constituye el eje central de la arquitectura, sin embargo, el porcentaje de investigaciones relacionadas directamente a la investigación para el proyecto es limitado, y suelen tocarse temas periféricos, también importantes, pero que no profundizan en la práctica proyectual. Este número de Cuadernos, busca contribuir a un debate esencial sobre los enfoques, fundamentos y métodos que sustentan el diseño arquitectónico y la actividad proyectual. El presente prólogo explica la estructura capitular de los artículos presentes en esta publicación.

Hacia el desarrollo conceptual de una herramienta decolonial para el diseño arquitectónico

María Esther Magos-Carrillo. Maestra en Arquitectura por la Universidad Autónoma de Querétaro (Beca CONACYT). Investigadora en procesos y herramientas de diseño arquitectónico, profesora de la licenciatura y la maestría en Arquitectura en la Universidad Autónoma de Querétaro (México). Practicante de la disciplina, graduada como Arquitecta en por el Tecnológico de Monterrey, campus Querétaro (México).

Reina Loreda-Cansino. Doctora en Proyectos Arquitectónicos por la UPC (España); profesora-investigadora y coordinadora del Doctorado en Innovación, Tecnología y Hábitat en la Facultad de Ingeniería de la Universidad Autónoma de Querétaro (México); miembro del Sistema Nacional de Investigadores mexicano (CONAHCYT). Trabaja en la construcción de narrativas decoloniales y transculturales para los estudios historiográficos de la arquitectura y el urbanismo en Latinoamérica.

Los aspectos culturales definen las formas en que se percibe la realidad. Así, el rol del diseñador debe ajustarse a la diversidad de realidades en las que trabaja. Desde esta perspectiva han surgido enfoques de diseño inclusivos que buscan la incorporación de otras ideas, conceptos, voces, etc. que acerquen al diseñador a la pluriversidad. Con la intención de contribuir a la práctica de estos enfoques se plantea el desarrollo conceptual de una herramienta decolonial a través de principios útiles para transformar nociones, procesos, actitudes y valores con los que

se afrontan los problemas de diseño y la conciencia del diseñador, con la intención final de abonar a transformar los modos y las formas en las que configuramos el mundo en el vivimos.

Herramienta de diseño arquitectónico que guía los procesos intuitivos del diseñador

Midory Maythe Liahut Caraveo. Arquitecta por la Universidad del Valle de México, actualmente curso la maestría en Arquitectura en la Universidad Autónoma de Querétaro (Beneficiaria CONAHCYT)

María Esther Magos Carrillo. Maestra en Arquitectura (Universidad Autónoma de Querétaro, México. Beca CONAHCYT). Profesora-investigadora en la licenciatura y Maestría en Arquitectura (Universidad Autónoma de Querétaro, México). Arquitecta (Tecnológico de Monterrey, campus Querétaro, México).

Los procesos de diseño arquitectónico son un campo complejo y multifacético que requiere la integración de múltiples variables y la gestión eficaz de información diversa. Desde un enfoque sistémico, este proceso se entiende como un sistema dinámico compuesto por elementos interconectados que interactúan entre sí. Este artículo explora cómo la conceptualización sistémica y el uso estratégico de la intuición pueden mejorar el proceso de diseño. Presenta los principios conceptuales de configuración de una herramienta de diseño arquitectónico, que guía los procesos intuitivos del diseñador.

El proceso de diseño como un diagrama de flujo proyectual

Angel Ramón Peña Villegas. Arquitecto y Magister en Historia, teoría y crítica de la arquitectura. Doctorando en arquitectura. Docente investigador del pensamiento y proceso proyectual, cuenta con publicaciones en diferentes revistas a nivel internacional. Como objetivo académico aboga por el crecimiento del estudiante acompañándolo en el proceso de descubrimiento y toma de conciencia de sus capacidades, para así potenciarlas y trazar su propio camino.

El pensamiento proyectual bajo el enfoque diagramático potencia la autonomía al concientizar el proceso de diseño y las decisiones que implica. La inconsciencia acarrea incapacidad para reconocer aciertos y desaciertos y, por tanto, incapacidad para repetir los primeros y evitar los segundos. El Diagrama de Flujo proyectual hace tangible el pensamiento y consolida el aprendizaje conjugando trabajo analógico y digital. Es respuesta a la necesidad comunicativa y a la búsqueda del 'saber pensar' en lugar de la indicación del 'qué hacer'. Como dijo Pestalozzi (citado por Paul & Elder, 2005, p. 8) "el pensamiento dirige al hombre hacia el conocimiento".

Experiencias infantiles en el espacio doméstico: cuestionando la práctica arquitectónica

Martha Larissa Rocha-García. Arquitecta, Universidad de Guanajuato. Guanajuato (México). Alumna de la Maestría en Arquitectura, Universidad Autónoma de Querétaro.

Avatar Flores-Gutiérrez. Arquitecto por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Monterrey (México). Maestro en Diseño de Producto, Elisava Escola Superior de Disseny de Barcelona. Barcelona (España). Es Doctor en Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México. Ciudad de México (México). Docente e investigador en la Universidad Autónoma de Querétaro.

El entorno habitacional está influenciado por un enfoque adulto-centrista que desatiende la perspectiva y las necesidades infantiles. Una investigación preliminar reveló una escasez de información sobre este tema, destacando la urgencia de explorar sus causas. Este ensayo describe el trabajo de observación de la experiencia cotidiana de 7 niñas y 8 niños de 3 a 5 años de edad en viviendas unifamiliares de Guanajuato y Querétaro. Dado el carácter exploratorio del estudio, los resultados presentan un alcance limitado, pero evidencian deficiencias en la configuración de los ambientes domésticos, subrayando la necesidad de investigaciones más detalladas que promuevan la inclusión infantil.

Análisis gráficos para el estudio de indicadores de accesibilidad cognitiva en campus universitarios

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 directora del Departamento de Arquitectura y Diseño. Doctora Arquitecta por la Universidad de Navarra donde realizó el Máster en Diseño Arquitectónico, se graduó como Arquitecta en la Universidad Politécnica de Madrid.

Pedro Baltar Domínguez. Doctorando en el programa Composición, Historia y Técnica en la Arquitectura y el Urbanismo en la Universidad San Pablo-CEU, Máster en Gestión de la Innovación y Máster en Medio Ambiente y Arquitectura Bioclimática por la Universidad Politécnica de Madrid, graduado Arquitecto en la Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina.

El presente artículo muestra un estudio de indicadores de accesibilidad cognitiva aplicado a campus universitarios de referencia, a partir de la realización de análisis gráficos y esquemas conceptuales partiendo de bases cartográficas. A partir de ellos, hemos podido realizar una comparativa, buscando deducir una serie de parámetros en base a unos indicadores que nos han ayudado a valorar la legibilidad e imaginabilidad de los campus. Las conclusiones de la investigación nos han llevado a definir una serie de criterios de posible aplicación para el diseño de campus universitarios más inclusivos para personas con discapacidad intelectual.

Reciclaje arquitectónico y vivienda colectiva. Reflexiones para el habitar contemporáneo

Maricelo Diana Guerra Fortuna. Arquitecta por la Universidad Nacional de Ingeniería (UNI). Magíster en arquitectura por la Escuela de Posgrado de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Desde el año 2022 es profesora principal del curso de Taller de Arquitectura en la Universidad Privada del Norte.

Juan Carlos Julcahuanca Vera. Arquitecto por la Universidad Nacional de Ingeniería (UNI). Magíster en Arquitectura por la Escuela de Posgrado de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Diplomado en diseño de vivienda colectiva contemporánea por la Escuela Superior de Arquitectura de Guadalajara (ESARQ). Desde el año 2023 se desempeña como Jefe de Prácticas en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Privada del Norte (UPN).

El crecimiento poblacional y urbano de la capital peruana, Lima, ha generado un incremento significativo del déficit habitacional, instando a la búsqueda de nuevas alternativas que permitan abordar este desafío. En ese sentido, el presente artículo tiene como objetivo –mediante una reflexión teórica y proyectual– presentar al reciclaje arquitectónico como una práctica contemporánea que, al vincularse con la vivienda colectiva, pueda convertirse en un recurso viable y sostenible para atender el déficit habitacional imperante. Finalmente, se propone la intervención en un edificio preexistente adaptando su infraestructura a un uso de vivienda colectiva, teniendo en consideración los requerimientos del habitar contemporáneo.

Enseñanza-aprendizaje de la arquitectura: desafíos desde la complejidad

Paola Barragán Vargas. Arquitecta por el Instituto Tecnológico de Querétaro. Actualmente cursa la maestría en arquitectura por la Universidad Autónoma de Querétaro siendo beneficiaria de la beca CONAHCYT. Se ha desempeñado en el campo del diseño arquitectónico a distintas escalas. Docente en la licenciatura de arquitectura en la Universidad Autónoma de Querétaro con interés en otras maneras de hacer, enseñar y aprender la arquitectura y la relación de ésta con otras disciplinas.

Avatar Flores-Gutiérrez. Doctor en arquitectura por la Universidad Nacional Autónoma de México, maestro en diseño de producto por Elisava, Escola Superior de Disseny de Barcelona, arquitecto por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Profesor e investigador en la Universidad Autónoma de Querétaro donde también coordina la Maestría en Arquitectura. Su línea de investigación se centra en la teoría y procesos del diseño arquitectónico. Ha desarrollado distintos proyectos arquitectónicos abordando el diseño de manera integral, desarrollando también mobiliario, museografía y escenografía.

El presente artículo propone examinar el proceso de enseñanza-aprendizaje en arquitectura desde una perspectiva sistémica entendiendo las relaciones entre la arquitectura como disciplina y las personas que intervienen en su proceso educativo. Abordar la educación arquitectónica desde este paradigma facilita delimitar los elementos e interrelaciones del sistema, revelando las complejas e intrincadas relaciones que lo componen. Este análisis revela los diversos desafíos presentes en los talleres de diseño, así como en la interacción entre las instituciones académicas.

micas y su entorno, permitiendo identificar problemáticas importantes para su estudio y eventual reestructuración, incluso la necesidad de una pedagogía específica en arquitectura.

Lógica e intuición en la formación del proyecto/diseño

Lucas Gastón Rodríguez. Doctor en Arquitectura y Urbanismo (FAU-UNLP). Doctor en Ciencias, área Energías Renovables (FCE-UNSA). Especialista en Docencia Universitaria (FAU-UNLP). Miembro de la Carrera de Investigador Científico y Tecnológico (CIC-CONICET). Investigador y profesor de posgrado en sustentabilidad y didáctica de la arquitectura (DGyT-UNS). Profesor titular, investigador y director del Observatorio de Prácticas Pedagógicas en Proyecto (FDyC-UDE). Coordina la Diplomatura Superior en Educación para el Saber Proyectual (DGyT-UNS) y dicta seminarios de posgrado en Carreras y Programas de Capacitación Docente en diseño, arquitectura y sostenibilidad para UNS, UNLP, UDE, UNNE y UNA (Paraguay).

Diego Martín Fiscarelli. Doctor en Arquitectura y Urbanismo (FAU-UNLP). Es además Especialista en Investigación Proyectual orientación vivienda (FADU-UBA) Investigador de la Carrera de Investigación Científica (CONICET). Docente del área Tecnología e Historia de la Arquitectura (UNLP-UNDAV). Investigador del Centro de Estudios del Habitar Popular (CEHP-DADU-UNDAV). Docente de posgrado en la Maestría en Tecnología en Arquitectura, de la Universidad Nacional de Asunción, Paraguay.

José Luis Fernández. Arquitecto egresado de la Universidad de Kansas, Lawrence, USA, con distinción de Medalla de oro (Thayer Gold Medal) por excelencia en diseño y desempeño académico. Reválida del título en la FAUD-UNMdP. Profesor titular ordinario en Taller de Arquitectura de la carrera de Arquitectura y profesor de la Diplomatura en Educación Superior para el Saber Proyectual DGyT-UNS. Director de proyectos acreditados PGI, DGyT-UNS. Miembro del Consejo Departamental, en la actualidad trabaja desde la docencia y la investigación en el DGyT-UNS, en el área de Taller de Arquitectura e Historia de la Arquitectura. Coordina actividades en relación al Trabajo Final de Carrera (TFC).

El trabajo aborda las nociones de proyecto y diseño con foco en su enseñanza y aprendizaje, recorriendo su construcción etimológica en similitudes y diferencias, acuerdos básicos en su educación, y aspectos inherentes en lo estructurante, creativo y comunicativo. En términos metodológicos, se propone un desarrollo descriptivo e interpretativo a través del análisis bibliográfico, en revisión de posicionamientos epistemológicos y didácticos.

En este sentido, sus consideraciones finales remiten a la participación compleja e interrelacionada de la razón ordenadora y la intuición creativa en el proyecto/ diseño, integrada a una tercera vertiente de carácter expresivo y narrativo, destacando sus demandas y potencialidades formativas.

Diseño especulativo: potenciando el pensamiento divergente en estudiantes de arquitectura

Pedro Joaquín Sorto Vega

Diseñador gráfico, docente e investigador en diseño. Posee posgrado en diseño e innovación por la AECID y la Fundación Carolina, y Máster en educación del arte y cultura visual por la Universidad de Arizona con una beca Fulbright. Actualmente ejerce como docente asociado en el Departamento de Organización del Espacio de la UCA en El Salvador, impartiendo asignaturas en Arquitectura, Ingeniería Industrial y Diseño.

Xochilt Elizabeth Urrutia Anzorra. Catedrática de Psicología en El Salvador con una sólida trayectoria en docencia universitaria y orientación vocacional. Su experiencia académica se complementa con investigaciones premiadas, como su trabajo en representaciones sociales de la violencia. Posee una Maestría en Política y Evaluación Educativa, así como una Licenciatura en Psicología, ambas de la Universidad Centroamericana José Simeón Cañas.

Mirna Fátima Morán Valencia. Licenciada en Mercado y posee una maestría en Dirección de Empresas. Es docente universitaria en la Universidad Centroamericana José Simeón Cañas de El Salvador, dentro del Departamento de Administración de Empresas.

Este estudio analiza el diseño especulativo como estrategia educativa para estudiantes principiantes de Arquitectura, con tres actividades que fomentan la creatividad. La especulación consciente favoreció la fluidez y flexibilidad en el pensamiento divergente, destacando como herramienta valiosa para propuestas innovadoras en diseño de interiores. Es imperativo integrar enfoques pedagógicos que fomenten el pensamiento divergente a nivel superior, preparando a los estudiantes para desafíos complejos y contribuir al desarrollo social.

Nuevos desafíos en la formación del arquitecto frente a la automatización del diseño y fabricación robótica en relación a procesos creativos y productivos

Karen Gutiérrez Dumont. Arquitecta y escultora certificada en gestión tecnológica de MIT, Magíster BIM y Magíster en Educación Superior UNIACC. Fundadora de Molecularq, su experiencia fusiona lo técnico y tecnológico en el desarrollo de proyectos de infraestructuras públicas y privadas, planificación y coordinación de especialidades y construcción desde BIM, y en investigaciones desde la fabricación digital. Se desempeña como académica en USACH y UNIACC en Santiago de Chile.

Gabriela Pérez Iturra. Artista Visual de la Universidad UNIACC y Magíster en Ciencias del Diseño de la Universidad Adolfo Ibáñez (C). Actualmente se desempeña como Creative Space Assistant en una institución privada. Desarrolla sus investigaciones desde el mundo físico, herramientas digitales y modelación 3D, la fabricación digital y los mundos virtuales.

Desde los cambios que suscitan la industria AEC, como la productividad, y la problemática de potenciar espacios creativos en profesionales dadas las proyecciones de ser reemplazados por mano de obra robotizada, se presenta una investigación basada en una metodología de trabajos exploratorios con estudiantes de taller de segundo año de arquitectura, que permitan definir mayores posibilidades de diseño, bajo estrategias proyectuales de fabricación robóticas que define sus propuestas finales de anteproyecto. Se concluye definiendo posibles metodologías de implementación en el uso de nuevas herramientas de modelado y diseño de proyecto, revisando sus dificultades y beneficios, en procesos de aprendizaje.

Ultrapolítica. Arquitectura, sobre determinación y El Otro Pensar, en el Nuevo Régimen Técnico

Leandro Tomás Costa. Arquitecto por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Magíster en Diseño Arquitectónico Avanzado y Doctor en Arquitectura por la misma casa de estudios. Su actividad académica y profesional relaciona investigación y desarrollo de proyectos para el ámbito público y privado. Es investigador del Centro Poiesis y del Instituto de la Espacialidad Humana (UBA/FADU). Profesor adjunto en la materia de grado Investigación Proyectual en la cátedra del Dr. Arq. Federico Eliashev (UBA/FADU) y Profesor adjunto de las materias de grado Proyecto Urbano y Arquitectónico en la cátedra del Dr. Arq. Javier Fernández Castro (UBA/FADU), y profesor en la Maestría de Investigación Proyectual del Centro Poiesis (UBA/FADU).

La vocación de la informática consistió durante más de un siglo en permitir fundamentalmente la conservación y manipulación más sencilla de información, así como ofrecer una visibilidad minuciosa de diferentes fenómenos, lo que lleva a un aumento de control que detentan las entidades o personas en el ejercicio de una actividad profesional o privada. Desde hace poco tiempo se está produciendo una inversión que nos muestra cómo estas tecnologías se convierten, de modo imperceptible pero cada vez más masivo, en una instancia menos destinada a informar que a orientar la acción humana (Sadin, 2021, p.51).

A partir de la confluencia, en el inicio de la segunda década del siglo XXI, de los sistemas de Inteligencia Artificial con las infraestructuras globales de comunicación e información, se establece el grado cero de una nueva política sobre el lenguaje, sus códigos y las instrucciones para la configuración del Hábitat humano. Desde este momento, las Inteligencias Artificiales Generativas se transforman en la punta de lanza de un Nuevo Régimen Técnico que no es más que una estrategia evolutiva de la cibernética, en su marcha hacia el dominio total de los entes, sus energías y del mundo, siendo que el mundo es orden de lo dispuesto, es decir lo puesto en discurso, lo puesto en lenguaje, pero también lo construido significativamente como lenguaje arquitectónico y urbano a partir de sus materiales, lo determinado materialmente en tanto espacio habitable.

Desde ahora el proyecto de las espacialidades humanas será el acelerado suceder de una determinación técnica absoluta producto de un régimen de mando sobre el hábitat que pondrá a los sistemas de generación artificial de lenguaje en el lugar del dictado e instrucción de finalidades con presunción de verdad, es decir, de la fundamentación de los postulados y lineamientos de los proyectos para la transformación y conformación de las edificaciones, los establecimientos urbanos y sus infraestructuras; una nueva política, para ser claro, sobre las condiciones espaciales del habitar, más allá de las políticas propias del lenguaje verbal y material de los cuerpos humanos vivos, es decir, una ultrapolítica.

El diseñador arquitectónico

Francisco Farit Acosta Pérez. Arquitecto por la Universidad de Guanajuato y maestrando en la Maestría en Arquitectura de la Universidad Autónoma de Querétaro, con obtención de la Beca Nacional para Estudios de Posgrado (CONACYT). Se desempeña como profesor en la Universidad Autónoma de Durango, Querétaro.

El proceso de diseño arquitectónico influye en el razonamiento del diseñador arquitectónico, es así que, el diseñador arquitectónico se convierte en sujeto de investigación, por lo que interesa. Por lo cual, se recurre a entender la percepción y la creación, desde dicho sujeto de estudio.

Percepciones de una figura social colectivamente construida en la Arquitectura

Daniel Alfredo Valero Caballero. Arquitecto egresado del Instituto Tecnológico de Querétaro. Actualmente estudia la Maestría en Arquitectura en la Universidad Autónoma de Querétaro y es beneficiario de la beca CONAHCYT. Es profesor de diseño arquitectónico en la Universidad Marista de Querétaro.

Avatar Flores-Gutiérrez. Doctor en arquitectura por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), maestro en diseño de producto por Elisava, Escola Superior de Disseny de Barcelona, arquitecto por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM). Es profesor e investigador en la Universidad Autónoma de Querétaro donde también coordina la Maestría en Arquitectura. Su línea de investigación se centra en la teoría y procesos del diseño arquitectónico.

El presente trabajo propone abonar hacia la comprensión de una figura social colectivamente construida de las personas arquitectas que surge dentro del proceso de enseñanza, entendiendo que esta figura se construye a lo largo de las etapas de enseñanza y profesionales, se propone enfocar esta exploración durante la etapa formativa. El objetivo es el diseño de un instrumento metodológico que permita realizar las mediciones de percepción del alumnado de la carrera de arquitectura y compartir los resultados y reflexiones recopiladas durante el ejercicio.

Retratos desde afuera. Una aproximación situada a la periferia de Santiago a través de sus representaciones

Felipe Corvalán Tapia. Arquitecto (Universidad de Chile). Magister en Teoría e Historia del Arte (Universidad de Chile) y Doctor en Teoría e Historia de la Arquitectura (Universitat Politècnica de Catalunya). Es académico del Departamento de Arquitectura de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile. Realiza docencia en el área de la teoría, historia y crítica de la arquitectura, tanto en pregrado como postgrado. Sus principales ámbitos de investigación son la representación arquitectónica, la teoría y crítica de la arquitectura y la relación entre el arte y el espacio público.

Mónica Aubán Borrell. Arquitecta (Universitat Politècnica de València); Máster en Teoría e Historia de la Arquitectura (Universitat Politècnica de Catalunya) y Doctora en Teoría e Historia de la Arquitectura (Universitat Politècnica de Catalunya). Actualmente, se desempeña como Investigadora Postdoctoral en el Instituto de la Vivienda de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Universidad de Chile). Su principal línea de investigación aborda la relación entre arquitectura y afectos, en contextos de desigualdad socio-espacial.

Luis Campos Medina. Sociólogo (Universidad de Chile), Máster en Ciencias Sociales (EHESS) y Doctor en Sociología (EHESS). Es profesor asociado del Instituto de la Vivienda, Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile. Realiza docencia en las áreas de sociología urbana, sociología de las prácticas culturales, teoría sociológica y metodologías de investigación urbana. Sus últimas publicaciones e investigaciones abordan variados fenómenos que se encuentran en la intersección de la sociología urbana y la sociología de la percepción y las sensibilidades. Actualmente es coordinador del Doctorado Espacio, Territorio y Sociedad de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile.

La palabra 'periferia' evoca una realidad compleja, cuyas implicaciones sociales y afectivas desbordan la acepción geográfica del término. Algo evidente, si tenemos en cuenta las connotaciones negativas que la mención del término activa. En este contexto, la investigación propone discutir el marco conceptual e interpretativo de la noción 'periferia', atendiendo particularmente a su relación con el ámbito de las representaciones. Tomando la ciudad de Santiago de Chile como caso de estudio, el trabajo se ocupa de la identificación, análisis e interpretación de

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

representaciones elaboradas desde la periferia, para así ampliar el horizonte de sentidos respecto a este espacio urbano.

Elogio de la planta. Reflexiones sobre el principal gráfico arquitectónico

Alejandro Folga. Arquitecto, Especialista en Investigación Proyectual en FADU-UDELAR. Posee Maestría en Arquitectura por la misma casa de estudios. Doctorado en Arquitectura FADU-UDELAR (iniciado en 2021). Profesor Agregado en la FADU-UDELAR, Montevideo, Uruguay. Director del Departamento de Representación del Instituto de Proyecto, FADU-UDELAR. Coordina varias asignaturas curriculares y cursos optativos de grado.

Históricamente, el dibujo de la sección horizontal de un edificio, conocido como planta arquitectónica, ha ocupado una posición preeminente entre los gráficos utilizados por los arquitectos. Este artículo presenta una investigación sobre la planta, entendida como una herramienta para representar y para proyectar arquitectura. Para ello se realiza una aproximación externa a la disciplina, donde se revisan una serie de definiciones, etimologías e interpretaciones sobre el vocablo planta, para luego desarrollar un recorrido histórico por algunas de las conceptualizaciones teóricas generadas por críticos, historiadores y reconocidos artífices de la arquitectura.

COMISIÓN 9. CUERPO Y VESTUARIO

Esta Comisión o sesionó online el Viernes 25 de Julio de 2024 a las 18.00hs (ARG).

Coordinación: Laura Zambrini (Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina).

En esta comisión se presentó **“Sociología de la Moda”** con los avances del Proyecto 5.4 del mismo nombre, que dirige Laura Zambrini (UP y FADU-UBA, Argentina).

Se reflexiona en el amplio recorrido iniciado hace años en el Área de investigación sobre Cuerpo y Vestuario de la Universidad de Palermo. El presente proyecto de investigación continúa la exploración de las diversas problemáticas de los proyectos anteriores y se centra en las que surgen de las manifestaciones socioculturales, estéticas y simbólicas expresadas y analizadas a través de la sociología de la Moda.

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°5 Cuerpo y Vestuario: Interrelaciones discursivas entre cuerpo, moda y sociedad.

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseño_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

COMISIÓN 10. DISEÑO, INCLUSIÓN Y DIVERSIDAD

Esta Comisión sesionó online el Viernes 25 de Julio de 2025 a las 16.00hs (ARG)

Coordinación: Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo Argentina.

En esta comisión se presentó **“Diseño: Inclusión y Diversidad”** (Cuaderno 249) con los resultados del Proyecto 13.7 del mismo nombre, que dirige Otniel Altamirano (UABJO, México), Marcio Guimaraes (UFMA, Brasil) y Daniela V. Di Bella (Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina).

Este proyecto de investigación propone abrir el diálogo sobre el potencial del Diseño en el desarrollo de productos, sistemas y servicios en conjunto con las tecnologías que amplifican y “abrazan la diversidad con soluciones uni-

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

versales" Machado, et al. (2016), es decir explora y analiza -cómo el Diseño a través de los principios del Diseño universal, inclusivo, social y accesible- ofrece múltiples soluciones, desarrolla productos, informaciones, interfaces y servicios, amplifica el abanico de personas que pueden utilizarlo, se adapta a sus necesidades individuales, se vuelve accesible para personas de diversas habilidades y edades, poniendo a prueba la creatividad y la innovación para mejorar la calidad de vida de las personas.

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°13 Nuevos Paradigmas del Diseño: Contextos económicos, sociales y culturales.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2015 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son: 13.6 Diseños y territorio social III: Posibles diseños y territorios otros (Cuaderno 230) 13.5 Diseño y territorio social II: Identidad y Paisaje cultural (Cuaderno 185), 13.4 Diseño y Territorio Social: Pasajeros en Tránsito (Cuaderno 134) los tres con la Universidad de Chile (Chile), 13.3 Migración y Diseño (Cuaderno 111) con Aotearoa Latin American Community ALACINC (Nueva Zelanda) y Museo de Arte Popular José Hernández (MAP Argentina), 13.2 Tiempos inestables. Un mundo en transición (Cuaderno 78) y 13.1 Contextos económicos, sociales y culturales en la enseñanza del Diseño (Cuaderno 64) ambos con Parsons, The New School for Design, Nueva York (EEUU) presentados respectivamente en los Coloquios 2019, 2018, 2017 y 2016 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_disenio_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

Presentación Diseño: Inclusión y Diversidad (Cuaderno 249)

Daniela V. Di Bella. Arquitecta, con Especialización en Diseño Arquitectónico (Universidad de Morón, Argentina), Magister en Gestión del Diseño y Candidata a Doctora (en Tesis) del PhD en Educación Superior Cátedra UNESCO (Universidad de Palermo, Argentina). Coordinadora Incubadora de Proyectos Interinstitucionales del Instituto de Investigación en Diseño, UP Argentina. Dirige la Línea de Investigación Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño bajo el convenio académico entre la Universidad de Palermo (Argentina) y Carnegie Mellon University (EEUU). Profesora Titular de Diseño 4 de la Maestría en Gestión del Diseño (UP) vinculada al Programa Transition Design (TD) del PhD en TD y Transition Design Institute CMU (EEUU). Parte del Cuerpo Académico del Posgrado en Diseño, UP Argentina.

Este proyecto de investigación propone abrir el diálogo sobre el potencial del Diseño en el desarrollo de productos, sistemas y servicios en conjunto con las tecnologías que amplifican y "abrazan la diversidad con soluciones universales" Machado, et al. (2016), es decir explora y analiza -cómo el Diseño a través de los principios del Diseño universal, inclusivo, social y accesible- ofrece múltiples soluciones, desarrolla productos, informaciones, interfaces y servicios, amplifica el abanico de personas que pueden utilizarlo, se adapta a sus necesidades individuales, se vuelve accesible para personas de diversas habilidades y edades, poniendo a prueba la creatividad y la innovación para mejorar la calidad de vida de las personas.

A cidade como interface: um espaço de interação para as mulheres

Renata Svizzera Fakhoury. Graduada em Arquitetura e Urbanismo por la Universidade Paulista (UNIP) y Magister en Medios y Tecnología por la Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Actualmente es estudiante de doctorado en el Programa de Posgrado en Comunicación de la misma institución, por la línea de investigación en Producción de Sentido en los Medios de Comunicación.

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

Cuenta con financiamiento de la CAPES (proceso N°88887.673468/2022-00). Actúa como profesora becada en el Departamento de Comunicación Social (DCSO) de la FAAC-UNESP Bauru desde 2018 y en el Departamento de Ciencias Humanas (DCHU) de la FAAC-UNESP Bauru desde 2024. Investigadora vinculada al Chrome Photo/GE-NEM (Grupo de Estudos sobre a Nova Ecologia dos Meios) Universidade Estadual Paulista (UNESP). Coordinadora de Panel en el Congreso Internacional Media Ecology and Image Studies–MEISTUDIES. Parcerista para la Revista Eco-Pós, una publicación de PPGCOM/ UFRJ, desde 2023. Tiene experiencia en el área de Arquitectura, Urbanismo y Comunicación, con énfasis en Imagen Visual y Comunicación Urbana.

Denis Porto Renó. Periodista y fotógrafo luso-brasileño, Investigador Productividad CNPq, nivel 2, es libre-docente en Ecología de los Medios y Periodismo Imagético por la Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, y Doctor en Comunicación Social por la Universidad Metodista de São Paulo (Brasil). Ha desarrollado postdoctorado sobre Periodismo Transmedia en la Universidad Complutense de Madrid (España), postdoctorado sobre Interfaces interactivas para el periodismo transmedia en dispositivos móviles en la Universidad de Aveiro (Portugal) y postdoctorado sobre Territorios, Redes de Innovación y comunicación en la misma universidad. Actúa como profesor asociado del programa de pregrado en Periodismo y en el postgrado (maestría y doctorado) en Comunicación de la Universidade Estadual Paulista (UNESP). Es director académico de la Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia. Ha publicado más de 130 artículos en revistas indexadas y 150 libros y/o capítulos de libros en portugués, español, inglés y polaco. Ha sido conferencista en Brasil, Argentina, Chile, Perú, Ecuador, Colombia, México, Estados Unidos, Canadá, Portugal, España, Países Bajos, Italia, y Polonia, a través de conferencias sobre fotografía, comunicación, periodismo, cine documental, estética visual y narrativas transmedia.

Para entender as consequências concernentes dos usos das cidades e do seu planejamento urbano é necessária uma leitura social e cultural, na qual o espaço público se apresenta como linguagem e meio de comunicação midiática perante as ações ocorridas na sociedade, tornando-se porta-voz da expressão de seus indivíduos. Através de uma pesquisa de caráter exploratório, objetiva-se por meio de análises entre o contexto dos espaços da cidade e sua ocupação, entender como suas narrativas imagéticas permitem que os meios de comunicação urbana e suas práticas, incluam diferentes percepções e grupos a locais públicos, direcionando o estudo a partir de pontos fundamentais com os resultados apresentados. Conclui-se que a cidade como interface, pode resultar em uma evolução derivada de transformações nos valores que fundamentam o estilo de vida e as expressões da civilização urbana frente à igualdade genuína, principalmente visando a equidade de gênero.

Descolonización e informalidad socio-espacial Segregación de las prácticas insurgentes en el diseño de la ciudad latinoamericana

Alejandro Jesús Guerrero Torrenegra. Arquitecto, Universidad Autónoma del Caribe. Colombia. Doctor en Arquitectura, Universidad del Zulia. República Bolivariana de Venezuela. Magister en Gerencia de Proyectos de I+D, Universidad Rafael Belloso Chacín. República Bolivariana de Venezuela. Coordinador de la Centro de investigación Territorio, Construcción y espacio (CITCE), profesor de la Escuela de Arquitectura de la Facultad de Artes Integradas, Universidad del Valle, Colombia.

Pedro Arturo Martínez Osorio. Arquitecto de la Universidad Católica de Colombia; Maestría en Educación por la Universidad Simón Bolívar, Barranquilla; Doctor en Design por la Universidade Estadual Paulista UNESP, Brasil. Estancia académica en la Universidade Vega de Almeida UVA-Rio de Janeiro, Brasil. Actualmente es profesor en la Corporación Universitaria del Caribe, Colombia. Miembro del grupo de investigación "Teoría e Historia de la Arquitectura y la Ciudad- GITHAC". Experiencia en el área de diseño e innovación, actúa principalmente en el estudio sobre las relaciones entre cultura, arquitectura y diseño.

Rafael Eduardo Hernández Porras. Está formado en Arquitectura por la Corporación Universitaria del Caribe-CECAR, Sincelejo; Especialista en Gestión de Procesos Urbanos Sustentables de la Corporación Universitaria del Caribe-CECAR; Becario de la Fundación Carolina con Máster en Proyecto Avanzado de Arquitectura y Ciudad,

Universidad de Alcalá en España. Ha sido asesor y diseñador de proyectos arquitectónicos y urbanos. Actualmente se desempeña como docente universitario en diseño arquitectónico, bio- climática. Miembro del grupo de investigación Teoría e Historia de la Arquitectura y la Ciudad-GITHAC. Coordinador del programa de extensión "Consultorio Arquitectónico" de CECAR desde 2018.

La investigación de la que se generó este trabajo tuvo como objetivo examinar la relación de las teorías del urbanismo moderno, su aplicación en las ciudades latinoamericanas como instrumento eurocéntrico de poder y la informalidad de los procesos de autoconstrucción del territorio, como parte de la identidad social-espacial en América Latina. El método desarrollado, de enfoque fenomenológico-hermenéutico, reconoce la producción del espacio como producto social para poder analizar desde la teoría los planteamientos urbanos con relación a las prácticas de autoconstrucción y organización informal de la ciudad. En la disyuntiva planteada, la informalidad sólo tendrá sentido en la medida que se acepte como producto de la identidad latinoamericana. Conviene mostrar en qué medida las prácticas insurgentes e informales son una forma de auto-organización del territorio, lo cual mediante la descolonización del pensamiento aporta nuevos enfoques sobre la complejidad social-espacial de las ciudades.

El aporte de la retórica en el diseño de materiales didácticos para personas con discapacidad

Jorge Espinoza Colón. Licenciado en Diseño por la Universidad Tecnológica de la Mixteca y Pedagogía por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Es Maestro en Diseño de Proyectos Educativos Virtuales por la Universidad Iberoamericana León, Maestro en Generación y Gestión de la Innovación por la Universidad de Guadalajara y Maestro en Diseño Digital por la Universidad Autónoma de Tamaulipas. Doctor en Artes y Diseño por la UNAM y Doctor en Educación por la Universidad Iberoamericana Ciudad de México, en ambos programas titulado con mención honorífica. Actualmente es académico de tiempo en el Departamento de Educación de la Universidad Iberoamericana Ciudad de México y asesor virtual de la Universidad Virtual del Estado de Guanajuato. Sus líneas de investigación abarcan las siguientes áreas: tecnología educativa y enseñanza del diseño y la innovación social para la sustentabilidad. Es miembro del Consejo Mexicano de Investigación Educativa, la Red de Creación e Investigación Transdisciplinaria en Arte y Diseño (UNAM, México), el Laboratorio Interdisciplinario de Artes y Diseño Sustentable (UNAM, México), el Seminario Interdisciplinario de Arte y Diseño (FES Cuautitlán, México) y la Red de Investigadores en Diseño (UP, Argentina).

En este trabajo teórico-conceptual, se asume el paradigma semiótico-discursivo para abordar, desde una perspectiva retórica, el diseño de materiales didácticos dirigidos a personas con discapacidad. Se argumenta que estos recursos emplean de manera persuasiva distintos canales sensoriales con el objetivo de facilitar el acceso, revisión y comprensión del contenido educativo. A partir de esta premisa, el trabajo plantea que los diseñadores pueden aprovechar los modos de apelación propuestos en la retórica clásica para desarrollar estrategias de implicación que persuadan a personas con discapacidad a iniciar y mantener la interacción con el medio didáctico. De esta manera, en la apelación racional (logos), los diseñadores emplean estrategias de usabilidad y diseño de información para promover el acceso y la lectura multisensorial del contenido. En la argumentación por el carácter (ethos), se recurre a criterios de accesibilidad y estándares de seguridad para configurar medios didácticos confiables. Finalmente, desde la perspectiva de la apelación emocional (pathos), se recurre a estímulos sensoriales con el propósito de mejorar el estado de ánimo del estudiante y predisponerlo a continuar la lectura del contenido. El aporte del trabajo es un conjunto de preguntas orientadoras destinadas a facilitar el diseño conceptual de materiales didácticos para personas con discapacidad.

La reducción de la desigualdad y la educación de calidad a través de la virtualización de actividades: Caso Programa Delfin

Otniel López Altamirano. Doctor en Diseño de Producto por la Universidad Estatal Paulista UNESP, Brasil. Actualmente es profesor e investigador en la Universidad Autónoma "Benito Juárez" de Oaxaca-UABJO, México y distinguido por el Sistema Nacional de Investigadores SNI-CONAHCYT, México. Miembro en el "Cuerpo Académico de Diseño, Arte y Crítica"-UABJO, México; Grupo de Investigación en "Diseño Contemporáneo: sistemas, objetos, cultura" UNESP, Brasil; la "Red de Investigadores en Diseño"- UP, Argentina; y "Tacto Activo: Diseño Inclusivo para

la Infancia"-CNPq/UFMA, Brasil. Experiencia en el área de Diseño y Arquitectura digital, principalmente en Trans-media y Diseño de Información.

Las instituciones de educación superior en Latinoamérica constituyen los organismos estratégicos para el desarrollo nacional, sin embargo, además de compartir intereses y aspiraciones que en conjunto deben permitir su desarrollo, estas han reportado deficiencias comunes, tales como: la escasa investigación aplicada y su vinculación al sector productivo, así como, la baja eficiencia en los programas de divulgación científica y tecnológica (Delfín, 2022). En ese sentido, el Programa Delfín actúa en contribución al fortalecimiento entre instituciones afiliadas, en beneficio de sus estudiantes e investigadores. Durante la reciente edición del 2023, dicho programa incluyó el formato virtual en el que los participantes de 283 centros educativos de México, Colombia, Costa Rica, Estados Unidos, Nicaragua y Perú se apoyaron en herramientas de comunicación virtual; las cuales, permitieron el acceso a mayor número de usuarios, además, se diversificaron los contenidos temáticos por encima de la geolocalización. A través del análisis cualitativo cuantitativo, esta investigación identificó los alcances logrados en la edición híbrida del Programa Delfín y se estableció como premisa, que la virtualización de ciertas actividades pedagógicas, como las que implementó dicho programa, aproxima a las instituciones educativas de nivel superior al cumplimiento de dos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible identificados por las Naciones Unidas: 1- la Reducción de Desigualdad entre países latinoamericanos, por medio de la inversión educativa y el fomento a la cooperación internacional; y 2-la Educación de Calidad, mejorando las infraestructuras escolares y la adopción de la transformación digital.

O desenho como imaginário crítico para o muralismo de Miguel Alandia Pantoja

Daniela Calvo Rodrigues Dionizio. Doctoranda en Historia del Arte (Universidade Federal de São Paulo-UNIFESP). Maestra en Historia del Arte por la misma universidad, experta en Historia, Cultura y Sociedad (Pontificia Universidade Católica de São Paulo-PUC-SP) y graduada en Historia (Universidade de São Paulo USP). Desde 2013 investiga la vida y la obra del artista boliviano Miguel Alandia Pantoja. Trabaja desde 2006 en museos, centros culturales y escuelas en proyectos relacionados a educación, cultura y patrimonio histórico y cultural.

Miguel Alandia Pantoja foi um artista boliviano comprometido com a luta revolucionária na Bolívia, soldado da Guerra do Chaco pelo seu país; filiado ao Partido Revolucionário dos Trabalhadores [POR], fundado na cidade de La Paz; participante ativo da Revolução Nacional de 1952; ativo na Assembleia Nacional de 1971. Muralista interessado por questões políticas, sociais e culturais relacionadas ao povo boliviano. Artista de pinturas de caveletes, gravuras, caricaturas, fez inúmeros desenhos em jornais e revistas e desenhos preparatórios para seus murais. Olhar para esses desenhos, é perceber a busca de inclusão do povo boliviano representado por meio de sua cultura, a luta em defesa do território e a preocupação do artista de não se esquecer dos acontecimentos do passado. Este artigo tem o intuito de observar a narrativa pedagógica presente na obra de Alandia Pantoja relacionada a um projeto da modernidade, objetivando estabelecer uma mudança social necessária e revolucionária, de características anticoloniais e anti-imperialistas. Era uma forma de alcançar a população que não tinha acesso à educação e à cidadania, conscientizando-a do que estava acontecendo em seu país. Por meio de um método de comparação e diálogos estabelecidos entre as imagens buscaram-se aspectos a serem observados nos desenhos preparatórios do registro da memória em relação a murais pintados e não pintados, que também servem como registro dos murais destruídos nos períodos das ditaduras. Ao longo do texto, espera-se alcançar uma reflexão sobre os desenvolvimentos de ideias prévias de pinturas murais, além de entender as supressões de alguns personagens.

Caracterização do Design Inclusivo no território brasileiro

Andréa Katiane F. Costa. Designer e Professora adjunta da Universidade Federal do Maranhão-UFMA. Graduada em Desenho industrial pela UFMA, mestra pela UnB em Arquitetura e doutora em design pela UNESP, com Pesquisa em Acessibilidade para pessoas com deficiência visual no Centro Histórico de São Luís.

Márcio Guimarães. Designer e Professor adjunto da Universidade Federal do Maranhão-UFMA. Doutor em Design pela UNESP, mestre em Design e Bacharel em Desenho Industrial pela UFMA. Atualmente coordena o grupo de pesquisa Tato Ativo Design Inclusivo no qual realiza pesquisas com ênfases em design inclusivo e design para a educação.

Karina Porto Bontempo. Arquiteta e Urbanista pela UEMA (2001), Doutora em Design pela UNESP (2022) e Mestre em Engenharia Ambiental Urbana pela UFBA (2008). É Coordenadora do Fabrique, Pesquisa, Prototipagem e Design–UFMA; membro do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: Sistemas, Objetos e Culturas (CNPq/UNESP). É professora Adjunto do Departamento de Desenho e Tecnologia - DEDET, Curso de Design da Universidade Federal do Maranhão–UFMA.

Junior Muniz. Designer, graduado em Design pela Universidade Federal do Maranhão-UFMA. Tem pesquisa de conclusão de curso na área de acessibilidade em espaços culturais com foco em pessoa com deficiência visual. O design inclusivo é essencial para a construção de uma sociedade mais justa e acessível para todos, garantindo que os produtos, serviços e ambientes sejam acessíveis a todas as pessoas. No Brasil, a importância desse conceito é reforçada por legislações, como a Lei Brasileira de Inclusão de Pessoas com Deficiência, que estabelece diretrizes concretas para promover a acessibilidade em diversos setores. Ao realizar estudos científicos e formar profissionais capacitados que desenvolvam soluções inovadoras e inclusivas, as universidades brasileiras aprimoram o conhecimento técnico e científico e também fomentam uma cultura de inclusão, essencial para o avanço de uma sociedade mais equitativa. Este artigo tem como objetivo identificar e categorizar as principais iniciativas de pesquisa realizadas por grupos de pesquisa e programas de pós-graduação em Design no Brasil. O objetivo é compreender melhor como essas pesquisas abordam o design inclusivo e quais áreas são cobertas por esses estudos. Como resultado, espera-se fornecer uma visão abrangente das contribuições acadêmicas e práticas para o avanço do design inclusivo no país.

Convergências entre o Campo do Design e as Humanidades Digitais

Cristina Portugal. Professora, Pesquisadora, Designer e Editora da revista Estudos em Design. Tem uma vasta experiência acadêmica e completou três PostDocs, um deles, na prestigiosa School of Communication do Royal College of Art, em Londres. Seu trabalho foi reconhecido com a Bolsa de Produtividade em Pesquisa Pq do CNPq. Atua como professora colaboradora do PPG Design da FAAC/UNESP. É membro do Diretório do Grupo de Pesquisa Design Contemporâneo, UNESP e Tato Ativo, UFMA.

À medida que a sociedade avança na era digital, surge a necessidade de compreender como o design e as humanidades digitais podem colaborar para aprimorar a interação entre seres humanos e tecnologia, promovendo experiências mais inclusivas e inovadoras. O objetivo deste estudo é investigar as interseções entre design e humanidades digitais, identificando como a colaboração entre essas disciplinas pode influenciar a criação de projetos e práticas mais eficazes no contexto digital. A pesquisa adota uma abordagem multidisciplinar, combinando análise literária, estudo de casos e entrevistas com especialistas nos campos de design e humanidades digitais. Os resultados evidenciam que a colaboração entre design e humanidades digitais conduz à criação de experiências digitais mais intuitivas, acessíveis e culturalmente sensíveis. O artigo destaca a interdisciplinaridade inerente ao design e às humanidades digitais, enfatizando a necessidade de abordar questões complexas que transcendem as fronteiras tradicionais das disciplinas.

Cultura de design na construção de espaços de micropolítica: o caso da favela do Coroadinho, São Luís, Maranhão-Brasil

Designer, consultor e professor. Fez doutorado em Design pela Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa-Portugal, e é Mestre em Design-PUC-Rio. Atualmente investiga como a cultura de design pode contribuir para a sustentabilidade de espaços de exercício da micropolítica através da prática de projeto, chamados de “assembleias projetuais”. Tem explorado temáticas de articulação entre o Design e a Política, o Design e Inovação Social, Empreendedorismo Social, Design Participativo e Co-Design. Desde 2009 é professor do curso de Design da UFMA, onde em 2021 fundou e coordena o Labdes-Cidade-Laboratório de Design Social da Cidade. Sua tese de doutorado conquistou o 1º lugar no 35º prêmio Design do Museu da Casa Brasileira.

Este artigo explora a formação do LABDES-Cidade, Laboratório de Design Social da Cidade, um projeto de extensão do curso de Design da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), em seu primeiro ano de atuação em colabo-

ração com organizações sociais que operam em comunidades vulneráveis em São Luís do Maranhão. Em particular, o projeto tem trabalhado na Favela do Coroadinho, a oitava maior favela do Brasil. Aqui discuto as dinâmicas dialógicas estabelecidas e os desafios enfrentados na implementação de ações desenvolvidas por organizações sociais que surgiram no Polo Coroadinho. O objetivo é aumentar o reconhecimento do trabalho dessas organizações e garantir sua sustentabilidade em um cenário com infraestruturas sociotécnicas precárias e dificuldades de acesso a financiamento. O LABDES-Cidade busca entender os desafios e oportunidades enfrentados por essas organizações, utilizando o design na construção de assembleias projetuais, espaços micropolíticos criados para promover reflexões, desenvolver soluções e obter recursos que garantam a sustentabilidade social e econômica desses movimentos sociais.

Design como suporte à terapia ocupacional para crianças com atrofia muscular espinhal-AME

Karina Porto Bontempo. Arquiteta e Urbanista pela UEMA (2001), doutora em Design pelo PPG. Design da UNESP (2022) e Mestre em Engenharia Ambiental Urbana pela UFBA (2008). É Coordenadora do Fabrique Pesquisa, Prototipagem e Design-UFMA; membro do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: Sistemas, Objetos e Culturas (CNPq/UNESP). É professora Assistente do Departamento de Desenho e Tecnologia-DEDET, Curso de Design da Universidade Federal do Maranhão-UFMA.

Ramon Felipe de Oliveira Costa. Graduando em Design pela Universidade Federal do Maranhão e membro do TATO-ATIVO: Grupo de Pesquisa em Design Inclusivo para a infância. Possui experiência na área de Design de Produto, Design Emocional, Design Gráfico, modelagem 3D e Impressão 3D.

Ronize Couto de Sá Monteiro. Terapeuta ocupacional pela Universidade de Fortaleza-UNIFOR (1994) e mestre em Saúde Materno Infantil pela Universidade Federal do Maranhão-UFMA (2008). Atualmente é terapeuta ocupacional da enfermaria das crianças com AME do Hospital da Criança Dr. Odorico do Amaral Matos em São Luís-MA.

Denilson Moreira Santos. Eng. Mecânico pela UEMA (1990) e graduado em Física Licenciatura Plena pela UFMA (1990), Doutor em Química pela UNESP (2005), Mestre em Ciência e Engenharia dos Materiais pela Universidade Federal de São Carlos (1999) e Especialista em engenharia clínica pela UFMA (2010). Atualmente é Professor Titular do departamento de Desenho e Tecnologia e Professor permanente do Programa de Pós-graduação em Design (PPG-Dg) e atual Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDg) da UFMA. Tem experiência na área de Engenharia de Materiais e Metalúrgica, com ênfase em materiais poliméricos, cerâmicos e compósitos, atuando principalmente nos seguintes temas: design cerâmico e desenvolvimento de projeto de produto.

A Atrofia Muscular Espinhal (AME) é uma doença genética rara e progressiva, que afeta os neurônios motores, levando à perda gradual da força muscular e, paulatinamente, à incapacidade de movimentos. Devido à escassez de produtos direcionados à assistência na terapia para AME, surgiu a necessidade de desenvolver produtos que possam atender de forma efetiva esse público. No âmbito do Projeto CNPq TATO-ATIVO: Desenvolvimento de Instrumentos para Avaliação da Preensão Manual Infantil, do Curso de Design/UFMA, foi incluído como público-alvo, um grupo de crianças com AME, internas em um hospital infantil, em São Luís/ MA. Nesse contexto, e com o apoio do Grupo de Pesquisa Fabrique-Pesquisa, Prototipagem e Design-UFMA, está sendo desenvolvida uma prancheta, dispositivo de tecnologia assistiva, para auxiliar essa clientela no leito ou em cadeiras próprias, possibilitando posturas variadas. O objetivo é oferecer melhores condições para o paciente desenvolver suas competências motoras (incluindo visomotora) melhorando suas ocupações, em especial, o brincar e a participação social, visto que, o público-alvo é infantil. Este artigo aborda o processo de elaboração desse projeto que visa garantir o atendimento às necessidades dos pacientes e terapeutas, o processo de desenvolvimento envolve a participação da terapeuta ocupacional que atende esse público.

Design e Educação: relações interdisciplinares

Cassia Leticia Carrara Domiciano. Livre Docente em Design Gráfico e Editorial pela Unesp (2020); Doutora em Estudos da Criança Comunicação Visual e Expressão Plástica pela Universidade do Minho, Portugal (2009); Mestre em Desenho Industrial pelo Projeto Arte e Sociedade (1998) e Graduada em Desenho Industrial Programação Visual (1993), ambos títulos pela UNESP-Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Coordena desde 2001 o laboratório de design gráfico (pesquisa e extensão) Inky Design e é colíder do grupo de pesquisa "Design

Gráfico Inclusivo: visão, audição e linguagem". Atualmente ocupa a chefia do Departamento de Design da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Unesp, campus de Bauru.

Ana Carolina Generoso de Aquino. Doutoranda do programa de pós-graduação em Design, da FAAC, na Universidade Estadual Paulista-Bauru. Mestre em design na linha de Informação e Tecnologia pelo Programa de Pós-Graduação em Design na Universidade Federal do Maranhão- PPGDG/UFMA (2020). Bacharel em Design pela Universidade Federal do Maranhão (2017). Atualmente é bolsista CAPES, realizando pesquisas e estudos na área da interface visual de jogos digitais educativos voltados para o público dentro do Transtorno do Espectro do Autismo.

Paula da Cruz Landim. Formada em Arquitetura e Urbanismo pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, FAU-USP (1987), Mestre em Geografia pelo Instituto de Geociências e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista, UNESP-campus de Rio Claro (1994), Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo FAU-USP (2001). Professora do Departamento de Design da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação-FAAC da Universidade Estadual Paulista, UNESP-campus de Bauru desde 1988 e do Programa de Pós-Graduação em Design da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação-FAAC da Universidade Estadual Paulista, UNESP-campus de Bauru desde 2004. Atualmente trabalha nas seguintes linhas de pesquisa: Desenho do Objeto, Projeto de Mobiliário, História do Design, Design Emocional e Teoria e Crítica do Design.

O Design é interdisciplinar e pode ter um papel valioso para várias áreas do conhecimento, contribuindo com projetos, pesquisas e inovações em áreas importantes da sociedade, como a educação. As formas de interação do design com a educação se dão em diferentes vertentes, são exploradas no presente trabalho. Destacam-se o Design Thinking, o Design de Jogos e o Design Inclusivo e suas abordagens. O objetivo deste artigo é apontar as capacidades do design em desenvolver alternativas educacionais para colaborar com o processo de ensino e aprendizagem, especialmente na área dos jogos digitais para pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Ao final, apresento-se uma síntese que aponta para futuras Diretrizes para desenvolvimento de jogos digitais inclusivos para crianças com TEA.

Multimodal thinking in the process of designing inclusive products

Dominique Adam. PhD in Information Design from the Federal University of Paraná (2022) focusing on a process for developing accessible multimodal interfaces for home appliances. Master's degree from the same institution with a research project in the area of accessibility for people with visual impairments (2015). She also has a degree in Graphic Design from the Federal University of Paraná (2011). Experience in information design, inclusive design, multimodal design and at developing methodological processes and conducting exploratory, evaluative, and validation research, focusing on usability and accessibility of physical and digital products. She has already worked as a professor in a Postgraduate course of Educational Design (Pontifical Catholic University of Paraná- PUC-PR), and in a graduation course of Graphic Design (Federal Technological University of Paraná-UTFPR). She currently works as a UX Researcher at Electrolux do Brasil.

The concept of accessibility or the approach of inclusive design in the process of designing product interfaces is a premise that has been considered to propose more comprehensive solutions that meet the needs of a larger number of people, ensuring a satisfactory user experience. In order for the interaction experience to be minimally positive, it is interesting to consider aspects of multimodality in the industrial design process, shaping solutions that value different perspectives, abilities, and human sensory preferences. Thus, through a bibliographic and exploratory research with professionals specialized in appliances development and people with visual impairments, concepts of perception and information processing considering multimodality were mapped to support design choices to favor accessibility in the appliance development process. From the studies conducted, it was possible to identify the potential of multimodality as a technology to be considered from the beginning of the development process of an appliance solution in order to enable autonomy in accessing products and make the use of the solution more intuitive with less cognitive effort, regardless of users' abilities.

COMISIÓN 11. AMBIENTE Y DESARROLLO SOSTENIBLE

Esta Comisión sesionó Viernes 25 de Julio de 2025 a las 18.00hs (ARG)
Coordinación: Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina.

En esta comisión se presentó **“Integración de la Agenda 2030 a Proyectos de Diseño”** con los resultados del Proyecto 9.8 dirigido por Patricia Díaz Pérez (UNAM FES Aragón, México) y Daniela V. Di Bella (UP, Argentina); y **“Ambiente y Desarrollo sostenible: Relato de experiencias significativas II”** con los resultados del Proyecto 9.7 del mismo nombre dirigido por Orestes Castro Pimienta (ISDI-UH, Cuba) y Daniela V. Di Bella (UP, Argentina), ambos proyectos en el Cuaderno 254.

Se presentaron dos proyectos de investigación -de temáticas afines- cuyos distintos artículos reflexionan y analizan –basados en estudios de caso y desarrollo de experiencias significativas– las posibilidades y desafíos –desde la investigación, la práctica y la docencia– que instalan y fortalecen la discusión sobre el Diseño y su enlace con la Agenda 2030, que ponen el foco en cómo la integración de los ODS a Proyectos de Diseño puede ayudar a concebir modelos de comunicación, formas de colaboración social, estructuras organizativas, modelos de formación, productos, servicios y sistemas facilitados por el diseño y/o desarrollados para el diseño que signifiquen contribuciones a los aspectos fundamentales del concepto de ambiente y desarrollo sostenible.

Los resultados de estos Proyectos continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°9 Dimensiones de las Disciplinas Projectuales: Enramados conceptuales determinantes del Diseño.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2015 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son: 9.6 Diseño: Estrategia, Innovación y Sostenibilidad II. Retos del Diseño estratégico: Educación, Salud y Medioambiente (Cuaderno 219) y 9.5 Diseño: Estrategia, Innovación y Sostenibilidad I (Cuaderno 176) ambos con la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM, México); y guardan relación con los proyectos 9.4 La virtualización de los talleres projectuales: aciertos, errores y aprendizajes (Cuaderno 135) y 9.3 Tradición e innovación: desafíos del cambio curricular (Cuaderno 104) ambos con la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE Ecuador), 9.2 Estrategias didácticas en escenarios de innovación tecnológica (Cuaderno 84) y 9.1 La dimensión ideológica de la enseñanza del diseño (Cuaderno 67) presentados respectivamente en los Coloquios 2016-2025 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

Presentación Integración de la Agenda 2030 a Proyectos de Diseño y Ambiente y Desarrollo sostenible: Relato de experiencias significativas II (Cuaderno 254)

Daniela V. Di Bella. Arquitecta, con Especialización en Diseño Arquitectónico (Universidad de Morón, Argentina), Magister en Gestión del Diseño y Candidata a Doctora (en Tesis) del PhD en Educación Superior Cátedra UNESCO (Universidad de Palermo, Argentina). Coordinadora Incubadora de Proyectos Interinstitucionales del Instituto de Investigación en Diseño, UP Argentina. Dirige la Línea de Investigación Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño bajo el convenio académico entre la Universidad de Palermo (Argentina) y Carnegie Mellon University (EEUU). Profesora Titular de Diseño 4 de la Maestría en Gestión del Diseño (UP) vinculada al Programa Transition Design (TD) del PhD en TD y Transition Design Institute CMU (EEUU). Parte del Cuerpo Académico del Posgrado en Diseño, UP Argentina.

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

Se presentaron dos proyectos de investigación -de temáticas afines- cuyos distintos artículos reflexionan y analizan –basados en estudios de caso y desarrollo de experiencias significativas– las posibilidades y desafíos –desde la investigación, la práctica y la docencia– que instalan y fortalecen la discusión sobre el Diseño y su enlace con la Agenda 2030, que ponen el foco en cómo la integración de los ODS a Proyectos de Diseño puede ayudar a concebir modelos de comunicación, formas de colaboración social, estructuras organizativas, modelos de formación, productos, servicios y sistemas facilitados por el diseño y/o desarrollados para el diseño que signifiquen contribuciones a los aspectos fundamentales del concepto de ambiente y desarrollo sostenible.

PARTE 1. Integración de la Agenda 2030 a Proyectos de Diseño

Prefacio

Patricia Díaz Pérez. Licenciada en Diseño Industrial, Maestra en arquitectura por la UNAM y doctorante en Política Educativa en la Universidad Intercontinental. Profesora de Tiempo Completo en la FES Aragón, en la carrera de Diseño Industrial, con una antigüedad docente de 35 años. Actualmente, trabaja con la línea de Investigación multidisciplinaria sobre Diseño Sustentable y su enseñanza en Diseño Industrial. Fue miembro del Seminario de diseño sustentable de la UAM Azcapotzalco. Es colaboradora de la Red de Soluciones Sostenibles SDSN de la UNAM y de Cátedra UNESCO, en la línea educativa de sustentabilidad. Miembro del grupo Transdisciplinar de investigación GTI. Integrante de la Red de Investigadores de la Universidad de Palermo, Argentina. Fundadora del Seminario permanente de Investigación multidisciplinaria Aragón, SPIMA. Ha participado como organizadora y ponente en dos emisiones del Diplomado en Ergonomía aplicada, por la Facultad de ingeniería de la UNAM, proyecto PAPIME. A la fecha ha sido responsable de dos proyectos PAPIME sobre sustentabilidad para diseño. Cuenta con publicaciones de artículos y materiales didácticos. Fue Secretaría Técnica de la carrera de D.I., ha sido miembro del H. Consejo Técnico de la FES A. y de comités académicos. Sinodal en más de cien exámenes profesionales. Reconocida con el mérito académico por sus servicios académicos en la UNAM por 25 y 35 años.

En este bloque temático se presentaron siete artículos, los autores comparten el resultado de sus investigaciones, propuestas didácticas y reflexiones basadas en su experiencia docente y en el desarrollo de proyectos de diseño, vinculados muy estrechamente con la formación profesional en torno al tema de la sostenibilidad. Este enfoque se centra particularmente en la Agenda 2030 como guía y como campo de estudio, sin someterse a restricciones metodológicas convencionalizadas ni obviando la complejidad de los proyectos, sino reconociendo la oportunidad intrínseca en el reto de abordar fenómenos de diseño, tanto como entornos de exploración para encontrar alternativas de solución a necesidades arquitectónicas y objetuales.

Domótica y los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 de la UNESCO

María Elisa Huanosta Rosales. Arquitecta por la UNAM. Maestría en Arquitectura en Diseño Arquitectónico en proceso de obtención de grado, Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura, UNAM. Diplomado de docencia Universitaria 2017, FES Aragón, UNAM. 3° Congreso Internacional de Economía” 11-12 octubre 2017 FES Aragón UNAM. Desarrollo de Proyecto Arquitectónico BIM; Módulo1 9-27 enero 2018 FES Aragón UNAM. El Boceto como Herramienta Didáctica en la Enseñanza de Diseño, 22-26 julio 2019 FES Aragón UNAM. Photoshop Para Arquitectos 20-25 enero 2020 FES Aragón UNAM. Modelado de Información para la Construcción, 22-26 junio 2020 FES Aragón UNAM. Curso Virtual de Diseño Sustentable 13-04 29-07-2020 UAM, Azcapotzalco. Tecnologías de Aprendizaje y del Conocimiento hacia la Construcción de un nuevo Modelo Educativo 24 agosto 2020. FES Aragón, UNAM. Coloquio Interinstitucional de Trabajos de Investigación, UNAM ENCRYM. 3 y 4 de agosto de 2021. Programa de maestría en arquitectura, campo de conocimiento en restauración del patrimonio arquitectónico de la UNAM “Estandarización de Recursos Computacionales a través de la Plataforma Colab 7-14 enero 2023, Facultad de Estudios Superiores, Aragón, UNAM. Diseño Digital y Fabricación de Geometrías Complejas con Rhinoceros+Grasshopper 12-16 junio 2023, FES Aragón, UNAM. Introducción al Diseño Paramétrico, Rhinoceros+Grasshopper, julio 2024.

La domótica, o el uso de tecnologías inteligentes en el hogar para automatizar y controlar sistemas y dispositivos, ha transformado la manera en que interactuamos con nuestros entornos domésticos, ya que permiten operar

procesos que en primera instancia se dirigen al confort y la simplificación operativa para el usuario, sin embargo, no solo se logra dicho objetivo, además se optimizan recursos en diferentes niveles y magnitudes, lo que en una buena medida también contribuye al mejor aprovechamiento de estos, siendo consecuente con el concepto aplicado y efectivo de la sostenibilidad. La Agenda 2030 establece 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) para abordar los desafíos globales, incluida la sostenibilidad ambiental, la equidad social y el desarrollo económico. Esta investigación explora cómo la domótica puede contribuir al cumplimiento de varios de estos objetivos, promoviendo hogares más sostenibles, eficientes y resilientes.

Se abordan y desarrollan los criterios de diseño aplicados en diferentes campos de oportunidad, de entre los que destacan: El ODS 7: Energía Asequible y No Contaminante. Uno de los principales beneficios de la domótica es la optimización del consumo energético / ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles. La domótica juega un papel crucial en la creación de comunidades más sostenibles y resilientes. Los hogares inteligentes pueden integrarse en redes de energía inteligentes, optimizando la distribución y el uso de la energía a nivel comunitario / ODS 12: Producción y Consumo Responsables. La domótica puede fomentar prácticas de consumo más responsables y sostenibles. Los sistemas de monitorización del agua, por ejemplo, permiten detectar fugas y optimizar el uso del agua, promoviendo la conservación de este recurso vital / ODS 9: Industria, Innovación e Infraestructura. La adopción de la domótica impulsa la innovación tecnológica y el desarrollo de infraestructuras inteligentes. Las inversiones en tecnología domótica estimulan la industria tecnológica.

Sostenibilidad y enseñanza universitaria del diseño Arquitectura y Diseño Industrial, FES Aragón, UNAM

Salvador Rosas Barrera. Licenciado en Economía, Maestro y candidato a doctor en Urbanismo por la UNAM. Diplomado en Planeación urbana y vivienda (UNAM), Diplomado en Gestión de Suelo para Desarrollos Urbanos Sustentables (UNAM). Experto en mercados de suelo en LATAM (LILP). Técnico Académico Asociado "C" de Tiempo Completo, en el área de Economía Urbana y Regional. Está adscrito al Programa de Posgrado en Economía de la División de Estudios de Posgrado e Investigación de la Facultad de Estudios Superiores Aragón, UNAM. Ha sido académico las Universidades Autónoma de México e Iberoamericana en el área de Economía. Evaluador (Ad honorem) del Comité Externo de Evaluación del Instituto en Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Argentina. Es miembro de la "Red Internacional de Estudios Urbanísticos, Territoriales y Ambientales, América Latina / Unión Europea" (RED URTERAM AL / UE) y del "Grupo Transdisciplinar de Investigación (GTI), FES Aragón, UNAM". Como consultor ha participado en la elaboración de instrumentos de planeación urbana y regional, evaluación de proyectos de inversión en el sector energético, análisis económico ambiental y de cambio climático. Ha publicado diversos trabajos sobre desarrollo urbano-regional, sostenibilidad y cambio climático. Este trabajo se inscribe en las actividades del Proyecto PAPIIME PE 103824.

La crisis multidimensional actual interpela a la potencial capacidad de la educación para modificar las actitudes y aptitudes de los individuos para responder a ella. Ante ello se plantea el problema de indagar en qué medida se ha incorporado el enfoque de sostenibilidad en la educación universitaria, específicamente en la enseñanza del diseño en las licenciaturas de Arquitectura y Diseño Industrial que se imparten en la Facultad de Estudios superiores Aragón, UNAM por su impacto en la generación de satisfactores sociales con diverso impacto ambiental, social, económico y climático. Para responder a este reto, se analizaron los Planes de Estudio más recientes de dichas disciplinas para encontrar contenidos afines a la idea del desarrollo sostenible. Aun cuando, la inclusión de estos temas es apenas perceptible, la importancia de este ejercicio es que permite establecer una línea base para la evaluación futura de dichos Planes.

Evaluación de proyectos académicos con enfoque sostenible, CODIS: Propuesta de evaluación cuantitativa, aplicable en el proceso de diseño

Saúl Uriel Cruz Díaz. Licenciado en Diseño Industrial por la Universidad Nacional Autónoma de México, FES Aragón, en 2024. Actualmente Profesor de asignatura en Geometría proyectiva I y II. Como Diseñador, he trabajado de agente libre (free lance) diseñando productos bajo pedido. Formé parte del equipo de investigación del Programa

de Apoyo a Proyectos para la Innovación y Mejoramiento de la Enseñanza (PAPIME) en el diseño de un simulador de senectud para el desarrollo de productos a nivel licenciatura en 2023. Como artista, he participado en exposiciones itinerantes en recintos como el museo de la mujer de la UNAM, o la galería Lumbre dentro de la pizzería del PERRO NEGRO en la CDMX. Finalmente, como profesor, tiene una joven y prometedora trayectoria, al iniciar impartiendo cátedra desde sus 23 años de edad, enfocado en crear un impacto en su forma de difundir y compartir sus conocimientos dentro de la Licenciatura en Diseño Industrial de UNAM, FES Aragón.

“Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) son el corazón de la Agenda 2030 y muestran una mirada integral, indivisible y una colaboración internacional renovada. En conjunto, construyen una visión del futuro que queremos” (CEPAL, 2017). Dichos objetivos, deberían recaer en gran medida dentro del expertise de todo diseñador industrial, y bajo la creencia de que “Árbol que nace torcido, jamás su tronco endereza”, se expone una forma de evaluación académica cuantitativa, en la que se pretende, que todo estudiante de nivel licenciatura, acostumbre, dentro de sus proyectos, a contemplar como parte de sus objetivos de diseño, al menos cumplir con uno de los 17 ODS, está evaluación, pretendería inculcar en cada estudiante, el valor de diseñar con una mentalidad puesta en el desarrollo sostenible o contemplando su impacto desde sus inicios como diseñador. Esta evaluación se compone de 17 rúbricas, las cuales están basadas en los 17 ODS y a cada rúbrica se le asigna un puntaje (mayor o menor) en medida a la complejidad del objetivo a cumplir o desarrollar. De modo que, la gran ambición de esta forma de evaluación sería la de incluir, desde el inicio de formación académica, los ODS en los futuros diseñadores del mundo, y que sus ideas siempre vayan de la mano cumpliendo al menos uno de los 17 ODS.

La expresión gráfica para el diseño arquitectónico y el manejo eficiente de sus recursos en el umbral entre lo analógico y lo digital

Humberto Islas Ramos. Doctor en arquitectura por la UNAM, con maestría y licenciatura en arquitectura, también por la UNAM, cuenta además con dos diplomados, uno en Filosofía por la UNAM (2009) y otro en Aplicaciones de las TIC para la enseñanza, ambos por la UNAM (2008). Desde 1994 se ha desempeñado como docente de la carrera de arquitectura en la FES Aragón, en las áreas de Diseño, expresión y tecnología. En el posgrado en arquitectura, también de la FES Aragón, imparte desde 2011 asignaturas en los campos de conocimiento de Diseño Arquitectónico y Tecnologías, en este mismo programa fue responsable de 2015 a 2018. Es miembro del padrón de tutores del Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura de la UNAM desde 2010.

Actualmente, se encuentra adscrito al Centro de Investigación Multidisciplinaria Aragón como Profesor de Carrera “C” Tiempo Completo en la sub-área de expresión de la carrera de arquitectura. Es miembro fundador del Seminario Permanente de Investigación en Arquitectura del CIMA. Del Grupo Transdisciplinar de Investigación (GTI), y del Seminario Permanente de Investigación Multidisciplinaria (SPIMA). Sus líneas de investigación son: Epistemología del diseño, Sistemas complejos, Herramientas digitales para el diseño. Ha producido y publicado diversos trabajos de investigación: Integración de la agenda 2030 en proyectos de diseño, análisis de movilidad vehicular, El concepto de complejidad sistémica en la programación de procesos Building Information Modeling, Modelo epistemológico para formar arquitectos hacia el futuro, Sistemas de programación arquitectónica, Enseñanza de la arquitectura para una nueva era, un modelo pedagógico emergente.

El dibujo como medio de expresión tradicional del arquitecto ha alcanzado a constituirse como un estándar de la comunicación no verbal en sus variables libre y técnica, además de representar un rasgo característico de la profesión. Y aunque es cierto que este hecho no ha cambiado sustancialmente en lo general, ni en los procesos de formación académica, la realidad profesional demuestra que las habilidades y destrezas para la expresión gráfica han quedado delimitadas a fases proyectivas muy específicas, o como medio complementario de la conceptualización, e incluso como recurso estrictamente explicativo. La incorporación de nuevos flujos de trabajo apoyados en recursos digitales, ha venido a eficientar enormemente la dinámica de construcción y desarrollo de ideas de diseño, y es que a la luz de una problemática global como la crisis ambiental que agobia a nuestro planeta, el manejo eficiente de los recursos y la formación de profesionales comprometidos con la agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados por la UNESCO, es ya una necesidad apremiante que no se regatea ni se pone en duda. Los sistemas BIM (Building Information Modeling) y la programación visual asociada a las herramientas

digitales para el modelado 3D, son los referentes operativos que se analizan como parte de un entorno de diseño que demanda una reconceptualización de las bases operativas que han derivado en nuevos y más eficientes flujos de trabajo. Estos sistemas están claramente vinculados a los ODS 6,7,9,11,12,13 y 17. La propuesta desarrolla la perspectiva de un análisis epistemológico para la formación de arquitectos, particularmente en el área de la expresión arquitectónica y de nuevos flujos de trabajo, desde una perspectiva de la sostenibilidad funcional en el desarrollo de proyectos arquitectónicos en su relación simbiótica con el medio natural.

Integración de los ODS en el aprendizaje de Diseño Industrial y Arquitectura

José Antonio Cera Ramos. Licenciado en Diseño Industrial por la UNAM FES Aragón, cuenta con un Diplomado en Docencia Universitaria y una Maestría en Diseño Multimedia por la UNITEC. Nombramiento académico como Profesor de Asignatura "A" en la FES Aragón, UNAM, donde imparte las materias de Taller de Seminario de Titulación I y II desde 2022. En 2021 impartió Diseño Sustentable y Materiales y Procesos Industriales. Se desempeña como Diseñador Industrial en Nanopharmacia Diagnóstica, desarrollando material gráfico y técnicas de modelado 3D, y como Social Media Designer en la empresa ACMA dedicada al marketing digital, creando contenido multimedia para plataformas digitales. Ha contribuido con ilustraciones científicas en varias publicaciones internacionales, destacando su participación en estudios sobre nanomateriales y su aplicación en biomedicina. Además, ha publicado artículos sobre sostenibilidad en el diseño industrial en revistas especializadas.

La Organización de las Naciones Unidas se ha preocupado por la situación actual en nuestro planeta en cuestiones ambientales y sociales. A raíz de esto se han planteado objetivos que buscan erradicar problemas que impiden el crecimiento de nuestra sociedad y el cuidado de nuestro planeta; tratando de involucrar a cada individuo, empresa e institución a través de la difusión e implementación de los objetivos de desarrollo sustentable (ODS) generados a partir de la agenda 2030, con el propósito transmitir este modo de pensamiento y generar acciones reales que garanticen un cambio significativo.

A partir de esta idea, si bien como individuos es importante transformar nuestros hábitos y costumbres en la vida cotidiana, también lo es un cambio de paradigma dentro de las escuelas a nivel superior. En este caso, como académicos formadores de diseñadores industriales y arquitectos, nos preocupamos en el desempeño del ejercicio laboral considerando que cobran un papel importante en el desarrollo de proyectos en distintas áreas que involucran no solo el consumo de materiales y el uso de procesos contaminantes, sino también la manera en la que sus propuestas son la solución ante las necesidades con un mayor impacto social, dándoles a conocer las áreas de oportunidad que tienen para crear a partir de la vinculación de los ODS y con términos como el ciclo de vida, el diseño circular, la biomimesis, el ecodiseño y la Matriz MET, se potencia la capacidad de diseñadores industriales y arquitectos para abordar desafíos complejos con un enfoque sostenible. La implementación de estas herramientas en proyectos no solo mejora el impacto ambiental, sino que también garantiza soluciones que aportan beneficios sociales. Con la posibilidad de no solo aplicarlos en proyectos escolares sino también a lo largo de su vida profesional. Partiendo del análisis de los ODS y metodologías de diseño sustentable, que serán sintetizadas para brindarles un mejor entendimiento, un panorama completo y concientizarlos de la crisis mundial en la que nos hemos involucrado.

Certificados Eco-Ambientales. Su importancia para la Arquitectura y el Diseño Industrial

Miguel Angel Luna Guzmán. Arquitecto por la UNAM (1985). Maestro en Administración de la Construcción por el ITC (Instituto Tecnológico de la Construcción de la CMIC) (2000). Diplomado en Aplicación de las TIC en la Enseñanza por la UNAM (2011). Desde 1994 se ha desempeñado como docente en las carreras de Arquitectura en la FES Aragón, en las áreas de Diseño, expresión y tecnología, en la carrera de Diseño Industrial y en posgrado de Arquitectura en las áreas de Diseño y Tecnología. Desde 2012 ha trabajado para el IPN (Instituto Politécnico Nacional) en el Centro Científico y tecnológico N°1 en la carrera de construcción. Es miembro del padrón de tutores del Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura de la UNAM desde 2010. En su trabajo disciplinar por más de veinte años ha desempeñado diferentes cargos. Residente de obra, Supervisor de obra, jefe de costos y planeación en diferentes empresas, trabajando en la construcción de Centrales telefónicas, Centros de trabajo,

Oficina para TELMEX, Condominio Ahuehuetes, Corporativo TELEvisa Santa Fe entre otras. Actualmente profesor de asignatura en la FES Aragón UNAM en las carreras de Diseño Industrial, Arquitectura y Posgrado en arquitectura y en el IPN-CECyT No 1 en la carrera de construcción. Sus líneas de investigación son: Costos en la construcción y Administración de la Construcción. Participa en el PAPIME 108220 Gestión de una articulación educativa que promueva la enseñanza y generación de diseño sustentable con aplicación de TIC y PAPIME 103824 La agenda 2030 y su integración a proyectos de diseño, 2024.

Los arquitectos y Diseñadores industriales pueden fomentar la promoción de un consumo y producción responsable (ODS 12, Agenda 2030) al considerar la integración de certificaciones y ecoetiquetas en sus productos y destacar que son menos dañinos para el medio ambiente. Se fomenta el consumo sostenible y reduce la huella ecológica de los consumidores además, son un incentivo en la empresa para mejorar sus procesos de producción y a adoptar prácticas más sostenibles para obtener estas certificaciones. Las ecoetiquetas son distintivos que se colocan en los productos para indicar que cumplen con ciertos criterios ambientales. Estas ayudan a los consumidores a identificar productos más sostenibles. Los insumos aplicados a productos de diseño a su vez permiten que los proyectos o edificaciones donde se usan los materiales o productos de diseño puedan obtener puntajes para lograr certificados de edificaciones sostenibles. Ofrecen transparencia y confianza, ya que proporcionan información clara y verificable sobre los impactos ambientales de los productos, lo que aumenta la confianza del consumidor en las afirmaciones ecológicas de las empresas. En relación con las Certificaciones Ambientales, son otorgadas por organismos independientes que verifican que un producto, servicio o empresa cumple con ciertos estándares ambientales. Estas certificaciones abarcan aspectos como la gestión de residuos, la eficiencia energética, la reducción de emisiones y el uso de recursos sostenibles. Las certificaciones proporcionan un marco estandarizado para evaluar el desempeño ambiental, lo que permite comparaciones objetivas entre productos y empresas a nivel global. Así mismo incentiva la Mejora Continua y pueden atraer a consumidores y son oportunidades de negocio. Por lo anteriormente señalado, los diseñadores y arquitectos requieren conocer este tema para que, en el proceso del diseño y la toma de decisiones, se consideren como un requisito a cubrir, por normativa, para competir en los mercados y ofrecer mejores opciones sustentables.

Integración de la agenda 2030 en los proyectos de Diseño Industrial

Patricia Díaz Pérez. Licenciada en Diseño Industrial, Maestra en arquitectura por la UNAM y doctorante en Política Educativa en la Universidad Intercontinental. Profesora de Tiempo Completo en la FES Aragón, en la carrera de Diseño Industrial, con una antigüedad docente de 35 años. Actualmente, trabaja con la línea de Investigación multidisciplinaria sobre Diseño Sustentable y su enseñanza en Diseño Industrial. Fue miembro del Seminario de diseño sustentable de la UAM Azcapotzalco. Es colaboradora de la Red de Soluciones Sostenibles SDSN de la UNAM y de Cátedra UNESCO, en la línea educativa de sustentabilidad. Miembro del grupo Transdisciplinar de investigación GTI. Integrante de la Red de Investigadores de la Universidad de Palermo, Argentina. Fundadora del Seminario permanente de Investigación multidisciplinaria Aragón, SPIMA. Ha participado como organizadora y ponente en dos emisiones del Diplomado en Ergonomía aplicada, por la Facultad de ingeniería de la UNAM, proyecto PAPIME. A la fecha ha sido responsable de dos proyectos PAPIME sobre sustentabilidad para diseño. Cuenta con publicaciones de artículos y materiales didácticos. Fue Secretaria Técnica de la carrera de D.I., ha sido miembro del H. Consejo Técnico de la FES A. y de comités académicos. Sinodal en más de cien exámenes profesionales. Reconocida con el mérito académico por sus servicios académicos en la UNAM por 25 y 35 años.

La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, adoptada por todos los Estados miembros de las Naciones Unidas en 2015, establece 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que buscan abordar desafíos globales como la pobreza, la desigualdad, el cambio climático, la degradación ambiental, la paz y la justicia. La integración de estos objetivos en proyectos de diseño industrial es esencial para promover prácticas sostenibles y responsables en el sector. El diseño industrial juega un papel crucial en la transición hacia un desarrollo sostenible. Los diseñadores industriales tienen la capacidad de influir en la sostenibilidad de productos y procesos a través de decisiones informadas sobre materiales, métodos de producción, durabilidad y reciclabilidad. Integrar los ODS en proyectos de diseño industrial implica considerar aspectos como la eficiencia energética, el uso de materiales sostenibles, la reducción de residuos y la minimización de la huella de carbono. Asimismo, el ODS 12 Producción y Consumo

Responsables subraya la necesidad de garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles. Los diseñadores industriales pueden apoyar este objetivo diseñando productos que sean fáciles de desmontar y reciclar, extendiendo su ciclo de vida y reduciendo el impacto ambiental.

Se señala adicionalmente la responsabilidad social que también forma parte de los pilares de la propuesta de la agenda 2030, por medio de una clasificación de los ODS de acuerdo con los tres componentes, conocidos también como el trinomio de diseño, o en algunos casos el sistema de diseño, que guían las decisiones del diseño: el usuario, el entorno y el objeto mismo. Sin dejar de señalar que no se puede considerar la integración de los ODS como una camisa de fuerza, sino como una guía que promueve la integración de requerimientos sostenibles en las propuestas que generan los estudiantes de diseño.

PARTE 2. Ambiente y Desarrollo sostenible: Relato de experiencias significativas II La sistematización teórica y metodológica de los fundamentos del Sistema de Gestión de las Ciencias, las Tecnologías y la Innovación para el desarrollo sostenible

Orestes Dámaso Castro Pimienta. Doctor en Ciencias Pedagógicas. (PhD) Profesor Titular. Profesor Consultante UH. Docente investigador del Centro de Estudio del Diseño (CEDi), Líder de la Línea de investigación sobre evaluación, Coordinador del Proyecto Modelo genérico de evaluación del diseño. Comisión de grados científicos de la Universidad de la Habana. Tutor de tesis de doctorado y maestría, Universidad de La Habana, ISDi.

José Luis Betancourt Herrera. Doctor en Diseño (Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco México D.F.) (PhD). Ingeniero Mecánico (Universidad Tecnológica de la Habana, Cuba). Recalificado como Diseñador Industrial (Instituto Superior de Diseño de la Universidad de la Habana, Cuba). Profesor investigador del Centro de Estudio de Diseño (Instituto Superior de Diseño de la Universidad de la Habana, Cuba). Trabaja en proyectos de gestión estratégica de Ciencia, diseño, innovación y diseño sostenible. Ha impartido docencia de pregrado y posgrado en el ISDi, en México, Ecuador y Bolivia.

Arianet Valdivia-Mesa. Doctora en Ciencias Técnicas (Universidad de la Habana-ISDi, Cuba). Diseñadora Industrial (Universidad de la Habana-ISDi, Cuba). Profesora Titular (Universidad de la Habana-ISDi, Cuba). Desde 2020 es docente investigadora en el Centro de Estudio de Diseño (Universidad de la Habana-ISDi, Cuba). Trabaja en proyectos de evaluación de diseño y diseño sostenible. Docente de pregrado y posgrado en el ISDi.

Este estudio presenta una sistematización teórica y metodológica de los fundamentos del Sistema de gestión de las ciencias, las tecnologías y la innovación para el desarrollo sostenible. El trabajo forma parte del Proyecto: Sistema de gestión estratégica de la ciencia, la tecnología, la innovación y la educación posgrado en el ISDi. Se destaca la importancia de un sistema de gestión de la ciencia, tecnología e innovación para impulsar el progreso y el desarrollo, con énfasis en la integración de la investigación científica, el avance tecnológico y la innovación. Se presentan varias teorías y enfoques, incluyendo la teoría de sistemas, la teoría de la complejidad, la teoría del caos y el enfoque de sistemas adaptativos complejos, y cómo estos pueden ser aplicados para desarrollar estrategias de gestión efectivas. Finalmente, se describen los referentes metodológicos del sistema, incluyendo el enfoque de procesos, la mejora continua, la gestión de riesgos, el análisis de datos, el enfoque basado en evidencia, y la colaboración y el trabajo en red.

Campaña Protejamos las playas: el diseño en función del medio ambiente

Alejandro Escobar Mateo. Profesor y Diseñador de Comunicación Visual del Instituto Superior de Diseño de la Universidad de La Habana. Se ha desempeñado como Profesor Principal de Año Académico y Profesor Principal de las asignaturas Diseño de Signos Gráficos, Diseño de Programas, Taller Preprofesional, Taller de Tesis, Identidad y Señalética, Gráfica Ambiental y Cartel. Fue vicedecano de la carrera Diseño de Comunicación Visual. Actualmente es Jefe de Disciplina y desarrolla su trabajo como doctorando en Diseño. Fue miembro de la presidencia de la Asociación Cubana de Comunicadores Sociales (ACCS) y actualmente forma parte del Comité de Expertos de la Oficina Nacional de Diseño (ONDI). Como diseñador gráfico se ha especializado en las áreas de Identidad Visual, Gráfica Ambiental, Editorial, Cartel y Campaña. Ha obtenido diversos reconocimientos y sus trabajos han sido seleccionados para los catálogos y las exposiciones de las Bienales Iberoamericanas de Diseño de Madrid, España en 2014 y 2020 y de las Bienales Internacionales de Diseño de La Habana de 2016, 2019 y 2022. Recibió la Medalla

160 Aniversario de José Martí, Centro de Estudios Martianos, en 2014 y la Distinción por la Educación Cubana del Ministerio de Educación Superior de la República de Cuba en 2022.

El presente artículo aborda la temática del diseño de comunicación visual en función del medio ambiente. El objetivo principal es exponer cómo, mediante el desarrollo de una campaña de comunicación, se llegó al público meta a partir de un sistema de signos basado en una Estrategia de Mensajes, una Estrategia de Medios y un Plan de Acciones. El proyecto tuvo como objetivos principales informar y persuadir a los bañistas y residentes en esas zonas del litoral capitalino cubano, sobre la importancia de preservar las playas para su disfrute. El impacto principal de los resultados radicó en que se logró, mediante los diferentes canales de la comunicación abordados desde el diseño, sensibilizar a los receptores de la campaña sobre lo necesario que resulta la protección del medio ambiente.

Relaciones entre el Enfoque Ecosistémico, las actitudes y la identidad con la Educación Ambiental Comunitaria

Edislier Verdecia Gómez. Licenciado en Estudios Socioculturales (Universidad de La Habana, 2012), Diplomado en Competencias Docentes desde el Enfoque Constructivista (Instituto Calasanz de Ciencias de la Educación/ Educación Continua, Universidad Cristóbal Colón, México, 2013), Diplomado en Trabajo Comunitario desde la Educación Popular (APC, La Habana, 2014) y Máster en Estudios Teológicos, Seminario Internacional de Miami, MINTS, EEUU. Trabaja como Investigador del Grupo de Estudios Psicosociales de la Salud- CIPS.

Carmen Luz López Miari. Licenciada y Máster en Educación de la Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona (UCPEJV, 1991), Diplomada en Atención al talento (UCPEJV, 2006) y en Prácticas dialógicas (The Taos Institute-Fundación 2013), Especialista en Infancias y Juventudes (CLACSO, 2020) y Dra. Ciencias Pedagógicas (ICCP, 2007). Trabaja como Investigadora Titular del Grupo de Estudios Psicosociales de la Salud- CIPS.

Bárbara Zas Ros. Licenciada en Psicología. Facultad de Psicología. (Universidad de La Habana, 1985), Especialista en Psicología de la Salud-1997 Master en Psicología Clínica-2000 y Doctora en Ciencias Psicológicas 2021. Trabaja como Investigadora Jefa de Proyecto del Grupo de Estudios Psicosociales de la Salud- CIPS.

Dalia Angelita Hernández Castillo. Licenciada en Psicología. (Universidad de La Habana, 2014). Trabaja como Investigador Agregado del Grupo de Estudios Psicosociales de la Salud-CIPS.

Laura Leonor Valdés Villasuso. Licenciada en Psicología (Universidad de La Habana, 2023). Trabaja como Reserva Científica del Grupo de Estudios Psicosociales de la Salud-CIPS.

El Grupo de Estudios Psicosociales de la Salud del Centro de Investigaciones Psicológicas y Sociológicas en Cuba ha trabajado desde el año 2006 en el perfeccionamiento del Proyecto Deporte en el Barrio: el reto de vivir mejor. Este proyecto ha transitado por varias etapas en las que, paralelamente con sus resultados en el trabajo comunitario ha desarrollado una concepción de la transformación social que tiene a la práctica deportiva grupal como principal herramienta de la orientación educativa. Como parte de este proyecto se pretende incursionar en la Educación Ambiental Comunitaria en la comunidad costera La Coloma que es uno de los territorios en situación de vulnerabilidad ambiental de la provincia de Pinar del Río.

El artículo presenta las relaciones que se establecen entre variables y categorías relacionadas con la Educación Ambiental Comunitaria y las normativas que la sustentan en Cuba, como resultado de una sistematización teórica, así como su concreción mediante el análisis de los resultados de diferentes grupos de investigación en La Coloma.

Sostenibilidad e inclusión en el rediseño editorial de la colección de títulos del sistema educativo cubano

Ernesto Fernández Sánchez. Master en Formación Cultural (2009) y Doctor en Ciencias Pedagógicas (2016); Profesor Titular del Instituto Superior de Diseño. Actualmente se desempeña como profesor principal, de las Asignaturas de Semiótica de la Comunicación, Campaña de Comunicación y Gráfica Política, dirige el proyecto de Investigación para el perfeccionamiento de la enseñanza del diseño. Presidente de la Comisión Nacional de Carrera. Miembro del Claustro de la Maestría en Gestión e Innovación del Diseño, de la Maestría en Historia del Arte, del Doctorado en Diseño y del Doctorado en Ciencias de la Comunicación. Miembro del Consejo Científico de la Universidad de la Habana. Docente del ISDi.

Maité Fundora Iglesias. Graduada de Diseño de Comunicación Visual en el Instituto Superior de Diseño en el año 2012, Master en Gestión e Innovación del Diseño (2020). Actualmente cursa el Doctorado en Diseño. Se desempeña como profesora principal de las asignaturas de Tipografía I y Tipografía II. Ha sido coordinadora académica de varios años de estudio en la carrera de Diseño de Comunicación Visual. Es miembro de la Comisión Nacional de Carrera.

El en proceso de rediseño del sistema de títulos del sistema educativo cubano, un encargo recibido del Ministerio de educación por el Instituto Superior de Diseño, fue necesario abordar un proyecto de diseño de alta complejidad que implicaba una colección de más de 500 títulos con tipologías de textos diferentes. Se trata además de una colección de alto alcance que debe llegar a manos de todos los estudiantes cubanos desde la primera infancia (de 1 a 5 años) hasta la enseñanza preuniversitaria, así como textos dirigidos a todos los docentes y directivos del sistema educativo en su conjunto. Para lograr una mayor eficiencia y eficacia del proyecto fue imprescindible tomar decisiones proyectuales que favorecieran la sostenibilidad de una colección de tamaño escala y se abordara al mismo tiempo desde un enfoque inclusivo que contribuyese la educación ciudadana de los estudiantes.

Actividades desarrolladas en el Instituto Politécnico de Huíla de la Universidad Mandume Ya Ndemufayo en Angola para la implementación del diseño sostenible

Manuel Vega Almaguer. Asesor de Investigación, Innovación y Postgrado, Instituto Superior de Diseño. Universidad de La Habana (Cuba). Es Doctor en Ciencias Técnicas por Universidad Técnica de San Petersburgo (Instituto Estatal de Minas de San Petersburgo, Rusia) actual Universidad Técnica (Rusia). Profesor Titular. Metodólogo de Investigaciones en el Instituto Superior de Diseño, Universidad de La Habana.

Arianet Valdivia Mesa. Instituto Superior de Diseño. Universidad de la Habana (Cuba). Es Doctora en Ciencias Técnicas (PhD). Diseñadora. Master en Gestión e Innovación del Diseño (ISDi-UH). Investiga sobre la evaluación del diseño como instrumento de la gestión ambiental en Cuba, con importantes contribuciones al Sistema de Evaluación de la Calidad de Diseño (SNECD) de la Oficina Nacional de Diseño (ONDi). Miembro del Centro de Estudio del Diseño (CEDi), y docente de pregrado y postgrado en el ISDi-UH.

Rosa María Renté Labrada. Universidad de las Ciencias Informáticas, UH, Cuba.

Dunía Lisbet Domínguez-Gálvez. Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador.

Alberto João Gime. Jefe del Departamento de Diseño del Instituto Politécnico de Huíla Universidad Mandume Ya Ndemufayo UMN (Angola)

Como resultado de los acuerdos entre Angola y Cuba, se trabajó en la apertura de los Cursos de Diseño de Comunicación Visual y Diseño Industrial en la Universidad Mandume Ya Ndemufayo y en específico en el Instituto Politécnico de Huíla en el 2014. La implementación del Diseño Sostenible en la formación de diseñadores de Comunicación Visual. Es el resultado de la colaboración docente e investigadora entre el Instituto Superior de Diseño de la Universidad de La Habana y la carrera de Diseño en el Instituto Politécnico de Huíla. Se fundamenta en una estrategia pedagógica de formación ambiental con trabajo metodológico, superando y contextualizando los problemas ambientales en el marco de las actividades sustantivas de la universidad. Los resultados, visibles en los 23 proyectos del trabajo culminante del curso de diseño, mejoraron la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación en diseño ambiental en Angola. Se interconectaron las actividades sustantivas de la universidad, la Agenda 2030, el ciclo de vida del producto desde las primeras etapas del proceso de diseño, la participación en proyectos nacionales e internacionales con la consideración de criterios ambientales.

Estudios para el futuro y su vínculo con el Diseño Gráfico

Mariana Lozada. Adscrita Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura Diseño y Artes. Magister en Dirección de comunicación empresarial e institucional e Ingeniera en Diseño Gráfico, con experiencia profesional Docente desde 2007 y en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador desde 2015. Investigadora y productora de varias publicaciones en espacios como I+Diseño, Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo; Revista Estrategas, Revista UMÁTICA. Presentadora de ponencias en el 8º Encuentro BID Edición 2019 y en el V Coloquio Virtual Internacional de investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo, Argentina.

Andrea Rivadeneira. Adscrita Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Ingeniera en Diseño Gráfico y Comunicación Visual; Magister en Diseño Multimedia. Docente hace 11 años en cátedras afines al Diseño Gráfico, Comunicación Visual y Diseño Multimedia en las universidades: Técnica de Ambato, Indoamérica, Universidad de las Américas (UDLA) y actualmente en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE).

Este documento parte de la comprensión de los estudios de futuro como una disciplina moderna que se aborda desde diferentes entornos sociales y que posee un carácter interdisciplinar donde se vincula con el diseño. Este texto busca, por tanto, proveerse de los insumos teóricos e investigativos necesarios para reflexionar sobre la manera en que los estudios de futuro se han vinculado al diseño, entender la importancia de abordar la prospectiva desde el Diseño Gráfico específicamente, partiendo de un análisis del diseño y sus transformaciones en el tiempo, realizar un breve acercamiento a nuevos ámbitos del diseño que han adoptado una visión prospectiva, considerando que a criterio de las autoras, estos podrían ser la base para construir una idea más sólida de la definición de diseño para el futuro. Para ello, se identifica a diferentes diseñadores que han empezado a hablar sobre estas nuevas aristas de diseño y su vinculación en la práctica académica, sus posturas, y una breve reflexión sobre los pendientes a nivel mundial y en Latinoamérica.

Gestión del conocimiento y liderazgo docente para la calidad educativa: análisis del instrumento de recolección de datos

Martha Cecilia Jaimés Castañeda. Doctora en Ciencias de la Educación. Magíster en Dirección de Marketing. Especialista en Informática para Docentes. Ingeniera de Sistemas. Docente la Maestría en Educación-Rectoría UNIMINUTO virtual de la Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO, Colombia. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6624-1865>

Beatriz Lorena Caicedo Guevara. Doctora en Gerencia y Políticas Educativas. Licenciada en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Naturales y Educación Ambiental. Magíster en Educación con Énfasis en Diseño, Gestión y Evaluación Curricular. Docente la Maestría en Educación-Rectoría UNIMINUTO virtual de la Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO, Colombia.

Este artículo presenta la metodología utilizada en la investigación, la cual se estructuró en varias fases para abordar de manera integral el estudio sobre la gestión del conocimiento y liderazgo docente en instituciones educativas de educación media en Colombia. Inicialmente, se llevó a cabo una revisión y análisis documental exhaustivo para fundamentar el marco teórico y los antecedentes del estudio. La investigación incluyó una población de 34 directivos, 101 docentes y 986 estudiantes de Cundinamarca, Bogotá y Boyacá, seleccionados por su relevancia y capacidad para aportar información valiosa. Se definieron categorías y subcategorías de investigación en torno a la gestión del conocimiento, estrategias pedagógicas y liderazgo educativo, utilizando encuestas y entrevistas como instrumentos de recolección de datos. Estos instrumentos fueron validados por expertos y ajustados para garantizar su pertinencia. El proceso metodológico se dividió en tres fases: conceptual, metodológica y empírica. La fase conceptual incluyó la formulación del problema, objetivos, justificación, y revisión de la literatura. La fase metodológica abarcó el diseño de la investigación, identificación de la población, y selección de variables y plan de muestreo. La fase empírica se centró en la elaboración, recolección y análisis de datos.

El análisis de datos se realizó utilizando software como Atlas TI 8, 20 y SPSS facilitando la codificación y categorización de la información recolectada. Este proceso permitió interpretar los resultados y establecer conclusiones significativas sobre la relación entre liderazgo docente y calidad educativa.

Finalmente, se presentó un cronograma detallado que abarcó todas las fases del proyecto, asegurando una ejecución ordenada y sistemática de la investigación. La organización, análisis y discusión de la información permitió extraer hallazgos relevantes y compararlos con estudios previos, aportando así una comprensión profunda del tema investigado.

COMISIÓN 12. SUSTENTABILIDAD, DESARROLLO Y PROTECCIÓN

Esta Comisión sesionó online el Lunes 28 de Julio de 2025 a las 10.00hs (ARG).

Coordinación: Susy Bello Knoll (Instituto de Investigación en Diseño,
Universidad de Palermo, Argentina y Universidad de Salamanca, España)

En esta comisión se presentó **“Sostenibilidad: herramienta de protección”** (Cuaderno 257) con los resultados del Proyecto 21.8 del mismo nombre, que dirige Susy Bello Knoll (Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina y Universidad de Salamanca, España).

Por sexto año consecutivo la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en alianza estratégica con la Facultad de Derecho de la Universidad de Salamanca con fines de investigación continúan en la línea de investigación Número 21 Derecho, Sostenibilidad y Diseño con siete Cuadernos publicados. Dos de ellos en diálogo con otras líneas de investigación. En 2025 se destaca el tratamiento de la sostenibilidad desde distintos ángulos: el arte, el derecho, el comercio y la tradición entre otros. En este cuaderno se celebran algunos aniversarios como el de la propia Facultad de Diseño y Comunicación.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2019 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son: 21.7 Sustentabilidad, Desarrollo y Protección” (Cuaderno 217); 21.6 Sustentabilidad, Vestuario y Color: Reflexiones Interdisciplinarias II” (Cuaderno 217) desarrollado de manera colaborativa entre la Línea 21 Derecho, Sostenibilidad y Diseño: Protección e Interdisciplina y la Línea de Investigación 5 Cuerpo y Vestuario: Interrelaciones discursivas entre cuerpo, moda y sociedad dirigida por Laura Zambrini; 21.5 Diseño. Sustentabilidad. Derecho. Reflexiones Interdisciplinarias I” (Cuaderno 216) entre la Línea 21 Derecho, Sostenibilidad y Diseño: Protección e Interdisciplina y la Línea de Investigación 22 Diseño, Artesanía y Patrimonio Comunidades y Economía Creativa dirigida por Ximena González Eliçabe; 21.4 Sostenibilidad y Protección del Diseño (Cuaderno 181), 21.2 Propiedad intelectual, Diseño y Sostenibilidad (Cuaderno 106), 21.1 Sostenibilidad y Protección del Diseño (Cuaderno 144) todos con la Universidad de Salamanca (España); y 21.3 Derecho, Sostenibilidad y Diseño (Cuaderno 154) con Universidad de Salamanca (España) y Escuela Latinoamericana de Propiedad Intelectual ELAPI (Chile), presentados en los Coloquios 2021 al 2024 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseño_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

Presentación Sostenibilidad: herramienta de protección (Cuaderno 257)

Susy Inés Bello Knoll. Directora y coordinadora del Cuaderno de Investigación UP-Universidad de Salamanca. Abogada y contadora pública por la Universidad de Buenos Aires. Master en Derecho empresario por la Universidad Austral. Doctora en Derecho por la Universidad de Salamanca. Premio extraordinario 2011-2012. Cursa sus estudios post doctorales en dicha Universidad.

Por sexto año consecutivo la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en alianza estratégica con la Facultad de Derecho de la Universidad de Salamanca con fines de investigación continúan en la línea de investigación Número 21 Derecho, Sostenibilidad y Diseño con siete Cuadernos publicados. Dos de ellos en diálogo con otras líneas de investigación. En 2025 se destaca el tratamiento de la sostenibilidad desde distintos ángulos:

el arte, el derecho, el comercio y la tradición entre otros. En este cuaderno se celebran algunos aniversarios como el de la propia Facultad de Diseño y Comunicación.

El consumo sustentable y las certificaciones, herramientas válidas para abordar el cumplimiento de los derechos humanos en toda la cadena de suministro

Adrián Gustavo Choren. Profesor de Ciencias Jurídicas para nivel medio y superior (Universidad de Buenos Aires), Abogado con orientación en Derecho Laboral (Universidad de Buenos Aires), Magister en Derecho del Trabajo y Relaciones Laborales Internacionales (Universidad Nacional Tres de Febrero), Investigador del INTI (Instituto Nacional de Tecnología Industrial) y Auditor del Programa de RSE Compromiso Social Compartido. Actualmente haciendo un Doctorado en Ciencia Jurídicas en la Universidad de Morón. Docente titular de la materia Sustentabilidad de la Universidad Tecnológica Nacional en el posgrado Gestión de la Innovación de empresas textiles y de la Moda. Autor de varias publicaciones: Las relaciones laborales, una mirada al trabajo del futuro y enseñar derechos humanos desde historias cotidianas ¿es posible?. Expositor de varios congresos latinoamericanos donde se plasmaron temáticas como el empleo digno y de calidad y las temáticas sostenibles.

El presente trabajo intenta pensar y repensar los avances técnicos, las nuevas formas que nos integramos con el mundo, la valorización de los temas ambientales/sociales como forma de vida y marcar desde el camino de la certificación un horizonte en cuanto a contenidos nuevos y principios rectores. La motivación que más me impulsó para desarrollar estas ideas fueron darle a las temáticas de la moda un punto de vista sustentable y consciente focalizando en producción y consumo responsable; priorizando la relación del trabajador con su obra creadora además del respeto por el medio ambiente y el entorno donde desempeña su tarea. La certificación de derechos laborales-ambientales puede ser la herramienta fundamental a la hora de adquirir un bien y/o servicio para cambiar la realidad de millones y millones de seres humanos en todo el globo terráqueo.

Moda y consumo en clave de infancia y adolescencia

Claudia Patricia Sanabria Moudelle. Doctora en Ciencias Jurídicas por la Universidad Iberoamericana. Máster en Derecho de Familia e Infancia por la Universidad de Barcelona. Experta en Políticas Sociales de Infancia por la Universidad Complutense de Madrid. Abogada por la Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción. Profesora de Derechos de la Niñez y la Adolescencia, Derecho Civil y Metodología de la Investigación. Docente de postgrado. Evaluadora de tesis de postgrado. Comisionada Nacional del Mecanismo Nacional de Prevención de la Tortura de Paraguay. Evaluadora de revistas indexadas.

Eduardo Velázquez Romero. Doctor en Derecho y Ciencias Políticas por la Universidad de Barcelona. Máster en Estudios Internacionales por la Universidad de Barcelona y Máster en Derecho Civil por la Universidad Nacional de Asunción. Abogado por la Universidad Nacional de Asunción. Director de la Facultad de Postgrados de la Universidad Iberoamericana. Investigador Categorizado en el Sistema Nacional de Investigación del Paraguay por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. Docente.

El presente artículo pretende contribuir al debate respecto a la importancia de incorporar el enfoque de protección y promoción de los derechos de la niñez y la adolescencia en la moda así como en las relaciones comerciales y campañas comunicacionales de consumo. La moda es considerada como un uso, costumbre, conjunto de pautas, que se aplica en un momento dado, en una sociedad, por la mayoría de las personas. La moda determina el consumo, actividad que debe ser regulada por las consecuencias que tiene, no solamente en el tráfico comercial sino en la vida social y cultural de una población. Ahora bien, la niñez y adolescencia, como sujetos de derecho, han tenido y siguen teniendo una participación importante en la moda y las relaciones de consumo, con lo cual, merecen una protección integral que evite cualquier tipo de vulnerabilidad a sus derechos. Por ello, en este artículo se analiza de qué manera la moda es una cuestión que afecta al desarrollo integral del niño en la medida que no considera los principios jurídicos de protección al sujeto de derechos a quien se aproxima.

La industria textil. Sustentabilidad y condiciones laborales y precariedad

Andrea Fabiana Alem. Abogada por UBP, Diploma en sustentabilidad UBP, Diploma en Gestión Ambiental en IRAM. (Cursada terminada, Master en Derecho Empresario por la UBP).

La industria textil es un sector crucial en la economía global debido a su capacidad para generar empleo y su impacto significativo en la producción y el comercio internacional. Sin embargo, este sector enfrenta desafíos importantes en relación con los derechos laborales, incluyendo la precarización del trabajo y la existencia de trabajo forzoso. Estos problemas afectan particularmente al sector de la indumentaria, conocido por sus complejas y extensas cadenas de suministro que abarcan desde la producción de fibras y tejidos hasta la confección de prendas de vestir.

Este informe analiza la precarización laboral y el trabajo forzoso en el sector de la moda, enfocándose en su impacto en la sustentabilidad. Además, se detallan las estrategias y planes implementados para mitigar estos problemas y mejorar las condiciones laborales en la industria.

En el informe se hará un breve análisis del contexto general de la industria textil desde el punto de vista legal para continuar luego con las empresas textiles y su compromiso con la agenda 2030 de Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas, poniendo énfasis los objetivos 8 y 12 que son los que afectan directamente a la industria de la moda. Luego veremos el trabajo de las diferentes organizaciones, para realizar mejoras en las condiciones laborales y, por último, realizar una breve revisión sobre notas que se han publicado sobre este tema y el grado de avance desde el lamentable hecho de del colapso del edificio Rana Plaza en Bangladesh en el 2013.

Estética, ética y política de la moda: hacia hábitos sustentables

Florencia Garrido Larreguy. Licenciada en Filosofía (Universidad Nacional del Sur), Máster en Estudios Avanzados en Filosofía (Universidad de Valladolid y Universidad de Salamanca), Doctora en Filosofía (Universidad Nacional del Sur), Profesora Universitaria (Universidad Católica de La Plata). Docente de las materias "Problemas de la Filosofía" e "Introducción al Estudio de las Ciencias Sociales" (UNS), "Antropología Filosófica" y "Ética General y Bioética" (UCALP) y "Metodología de la Investigación Científica" (UNISAL).

Este trabajo analiza los potenciales de la moda para el desarrollo de hábitos sustentables. Entendemos dicha sustentabilidad como una actividad conjunta en beneficio de nuestra vida en común. Esto implica que tengamos que analizar las posibilidades que presenta la moda para su desarrollo desde un punto de vista filosófico, a la vez estético, ético y político. En primer lugar, examinamos las principales características que presentan las relaciones que se establecen en la moda: la imitación y la circularidad. En segundo lugar, indagamos sobre la capacidad legisladora de la moda para el desarrollo de hábitos. En tercer lugar, exploramos la relación que existe entre el desarrollo de nuestra apariencia y la generación de un espacio de aparición humanamente compartido, donde se posibilita el reconocimiento mutuo y el desarrollo conjunto.

Derecho Colaborativo para la sustentabilidad

Juan Pablo Neve. Abogado colaborativo (Euskadi). Especialista en Derecho Ambiental (UB). Investigador UBA del Proyecto DECYT "Más allá del litigio: análisis teórico y práctico del derecho colaborativo y sus proyecciones en Argentina" (2024-2026). Miembro co-fundador de la Organización Latinoamericana de Derecho Colaborativo (OLADC). Presidente de la Asociación Interdisciplinaria Argentina y Latinoamericana de Derecho Colaborativo (SlalDC).

Silvina Matisic. Abogada, especializada en derecho empresarial y contractual. Co-Fundadora de Pactum Consultoría Colaborativa. Formada en Derecho Colaborativo y Negociación Harvard (Euskadi).

Este artículo analiza el Derecho Colaborativo como una herramienta jurídica innovadora para promover la sostenibilidad en diversas áreas, incluyendo conflictos socioambientales y la industria de la moda. Explora cómo la práctica colaborativa, tanto en su fase resolutoria como preventiva, fomenta el diálogo, la transparencia y la cooperación para alcanzar consensos duraderos y éticos. A través de ejemplos prácticos y contratos conscientes, se destaca su potencial para transformar cadenas de suministro hacia modelos más responsables, contribuyendo al desarrollo integral de comunidades, empresas y el medio ambiente.

Contratos de licencia en moda: Transformación tecnológica y desafíos legales

María Florencia Luna. Abogada y Agente de Propiedad Industrial. Especializada en derecho corporativo, contratos comerciales y empresariales. Capacitadora legal de emprendedores. Miembro del Instituto del Derecho de la Moda del Colegio Público de la Abogacía de la Capital Federal. Fundadora de FL Legal Solutions.

Este artículo aborda los contratos de licencia en la industria de la moda, analizando cómo las tecnologías emergentes, la inteligencia artificial y el blockchain están redefiniendo las dinámicas legales y comerciales. En él se destacan los principales conflictos legales, casos emblemáticos y propuestas innovadoras para resolver los desafíos contemporáneos. Además, se subraya la importancia de adaptarse a un entorno digital y globalizado para garantizar la sostenibilidad y éxito de las marcas.

Comparación del Tratamiento de las características estandarizadas en los Procesos de Invalidez e Infracción: UE vs. LATAM

Iván L. Sempere Massa. Abogado y profesor honorífico de la Universidad de Alicante. Socio fundador y Co-Ceo de PADIMA. Autor de múltiples publicaciones en materia de Propiedad Intelectual, innovación y emprendedurismo, con una dilatada especialización en materia de protección y defensa del diseño. Fue Presidente de la Confederación Europea de Jóvenes Empresarios, de la Fundación Universidad Empresa FUNDEUN, así como del Comité de Diseño de INTA, donde actualmente es parte del Consejo Asesor de Programación y miembro del Board of Directors.

Ana Cristina Arroyave Rojas. Abogada y Notaria Pública de Costa Rica con 22 años de experiencia en Propiedad Intelectual. Socia y Directora del Departamento Internacional de Ideas IPS. Autora de artículos y participante en la redacción de capítulos de tratados internacionales sobre Propiedad Intelectual en Costa Rica. Actualmente preside el Subcomité de Prácticas de Oficinas de Marcas de Latinoamérica y el Caribe en la INTA y presidió el Comité de Manual Instructivo de Países de ASIPI durante 2022-2023.

En el ámbito del diseño industrial, el test sobre el requisito del carácter singular resulta especialmente relevante en aquellos supuestos en los que determinadas características devienen comunes a ciertas categorías de productos. En este contexto, el objetivo del estudio consiste en analizar la manera en la que la estandarización de las características ya sea por razones técnicas, estatutarias u otras circunstancias, impacta en la valoración del carácter singular de un diseño en procesos de invalidación e infracción en la Unión Europea y América Latina.

Moda, marcas y su dilución: el branding más allá de los escaparates y pasarelas

Federico Silva Duarte. Universidad de Canterbury (Máster en Derecho, 2009). Becario Comisión Interamericana de Derechos Humanos (2006/2007). Universidad de Nottingham (Postgrado en Derechos Humanos, 2005). Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción (Abogado, 2004).

Hoy la industria de la moda va mucho más allá de los glamorosos artículos que nos deslumbran en las pasarelas. Es una industria multimillonaria global con impacto sobre las economías, las culturas y los estilos de vida. Desarrollando su función publicitaria mediante una adecuada estrategia de branding, una marca prestigiosa del segmento de la moda puede adquirir notoriedad dentro del mismo. Sin embargo, su uso no autorizado sobre productos similares o distintos para obtener una ventaja desleal de su carácter distintivo o renombre, o para perjudicarlo, materializa el ilícito marcario conocido como dilución, que disminuye la capacidad de la marca senior de identificar y distinguir productos, lo cual puede causar un enorme perjuicio a su dueño. Por tanto, quienes de una u otra forma tienen productos en el segmento de la moda necesariamente deben tomar medidas para proteger sus marcas contra su dilución por usos no autorizados de terceros.

La Iniciativa de la Ruta De La Seda y Latinoamérica

Pedro M. Lorenti. Abogado graduado en la Universidad de Buenos Aires, Argentina (1989) y abogado -Solicitor- en Inglaterra y Gales (2017). Universidad Austral, Argentina (máster en derecho administrativo, 1994); Universidad Autónoma de Madrid, España, Facultad de Derecho (máster en derecho comunitario europeo, 1997); J. F. Kennedy School, of Government, Harvard University, EEUU (máster en administración pública –MPA-, 1999); Universidad de

Salamanca, Escuela de Doctorado “Studii Salamantini”, España (doctorando, Programa de Estado de Derecho y Gobernanza Global, 2023– continúa). Principales áreas de práctica profesional: derecho administrativo, regulación económica y de servicios públicos, arbitraje internacional y litigios.

El presente artículo se basa en la conferencia del autor titulada “La Ruta de la Seda en América Latina”, brindada el 8 de octubre de 2024 en el Centro de Investigaciones para la Gobernanza Global (CIGG) de la Universidad de Salamanca.

La “Iniciativa de la Ruta de la Seda”, principal política exterior de la República Popular China desde 2013 que se orienta a la expansión de sus inversiones, su tecnología y su influencia política y cultural, se analiza en su surgimiento, desarrollo y problemáticas que plantea a escala global. Seguidamente se profundiza respecto de sus consecuencias específicas para Latinoamérica, región en la cual China actuaba anteriormente como comprador de materias primas y en la que el conflicto global con Estados Unidos puede hacerse más relevante.

Insumos Naturales Locales para Productos Globales: La Flor de Cempasúchil

Berenice Hernández Deleyja. Candidata a Doctora en Derecho por Facultad de Derecho de la Universidad Nacional Autónoma de México. Se desempeña en la Sala Especializada en Materia de Propiedad Intelectual del Tribunal Federal de Justicia Administrativa con experiencia de 15 años. Es funcionaria designada para colaborar en la creación de la base de datos WIPO- Iuris de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual para la creación de una base de datos con sentencias emblemáticas en materia de Propiedad Intelectual.

En años recientes los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) están en todas las mesas por la urgencia que reviste el trabajo conjunto de los gobiernos y las sociedades con prospectiva para el desarrollo global. Ciertas actividades industriales no abonan en la consecución de esos objetivos. La industria de la moda utiliza alrededor de 9 billones de litros de agua anualmente sólo para teñir tejidos, cifra que lleva a buscar con urgencia alternativas en lo local, el conocimiento tradicional. En el artículo se explora como es que el fomento en el desarrollo y consumo de insumos naturales locales para teñir textiles llevaría a lograr la disponibilidad y la gestión sostenible del agua, entre otros ODS, aunado a que se abonaría en la preservación cultural de comunidades locales, ello a través de un caso: la flor de cempasúchil.

Sostenibilidad Económica y Cultural. Las lecciones del Mantón de Manila

Susy Bello Knoll. Abogada y contadora (Universidad de Buenos Aires), con una maestría en Derecho Empresarial y un doctorado en Derecho por la Universidad de Salamanca, España. Premio Extraordinario de Doctorado 2011-2012. Coautora en diez libros en inglés y español sobre Imagen y Derecho de la Moda. Ha dictado conferencias sobre Derecho de la Moda y Sostenibilidad en Argentina, Estados Unidos, Colombia, Perú, Chile, Paraguay, España e Italia. Coordina los Cuadernos de investigación sobre Derecho, Sostenibilidad y Diseño para la Universidad de Palermo (Argentina) y la Universidad de Salamanca (España). Dirige el Instituto de Derecho de la Moda del Colegio Público de la Abogacía de la Capital Federal.

Del diálogo interdisciplinario entre líneas de investigación del año 2024 se han generado valiosas contribuciones entre las que se encuentra lo referente al Mantón de Manila. Este trabajo analiza las lecciones en materia de sostenibilidad económica y cultural que brinda el derrotero de esta artesanía a través de los continentes y las sociedades que la han adoptado y transformado sin alterar su esencia y dándole una identidad diversa vigente hasta el día de hoy.

Hiperpersonalización en moda y los dark patterns en la era del consumo digital

Carolina Albanese. Abogada. Profesora universitaria (UADE, UdeSA, UTDT, USAL), investigadora Universidad Argentina de la Empresa (UADE). Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas Proyectuales (INSOD). Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales. Departamento de Derecho en Derecho del Consumo (Universidad de Valencia). Especializada en Derecho de la Moda (Fordham University, Fashion Law institute). Estudios doctorales en curso Universidad de Salamanca. Consultora en sostenibilidad, desarrollo y expansión de negocios para la industria de la moda.

La venta por catálogo, que comenzó en las primeras décadas del siglo XX, se entiende como el antecedente inmediato del comercio electrónico, que evolucionó con el nacimiento del teléfono, que en aquel entonces también se comenzó a usar para realizar compraventas (Cárdenas, 2020). Actualmente, centrándonos en Argentina y específicamente en el año 2023 contamos con 23.247.989 (veintitrés millones doscientos cuarenta y siete mil novecientos ochenta y nueve) compradores en modalidad en línea. Si medimos el crecimiento de esta modalidad de compraventa, encontramos que el eCommerce creció respecto de 2022 un 175% anual. (Kantar para CAECE, 2023). Por su parte, el consumo de moda sigue creciendo año tras año y las vulnerabilidades y presiones sociales vinculadas con la moda entendida como tendencia y sentido de pertenencia continúa produciendo intencionalidades dirigidas generar necesidades cada vez más inmediatas.

En el contexto del comercio digital de moda, los dark patterns o patrones oscuros emergen como diseños intencionados para influir en las decisiones del consumidor, muchas veces de manera engañosa. Este artículo explora la intersección entre estos patrones oscuros y la interferencia en la libertad de elección como técnica de marketing en el sector moda, y la cuestión de la hiperpersonalización. Una estrategia cada vez más utilizada gracias a la inteligencia artificial y el aprendizaje automático que, si bien promete experiencias de compra únicas, también plantea importantes dilemas éticos y jurídicos cuando se utiliza como mecanismo de distorsión de la voluntad de los usuarios.

En la industria de la moda, caracterizada por su dinamismo y adaptación a las tendencias, los dark patterns no solo afectan la experiencia del consumidor, sino que también impactan la confianza en las marcas y la sostenibilidad del sector. Este trabajo analiza casos concretos, el marco regulatorio internacional y regional, y las implicancias de estas prácticas en un contexto donde la transparencia y la ética son cada vez más demandadas. Considero estas técnicas sustancialmente interesantes en las decisiones de compra del sector moda.

COMISIÓN 13. ARTE Y COMUNICACIÓN

Esta Comisión sesionó online el Lunes 28 de Julio de 2025 a las 12.00hs (ARG).

Coordinación: Natalia Aguerre (Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina).

En esta comisión se presentó **“Arte y comunicación: Formación, investigación y difusión del conocimiento en Artes y Diseño”** (Cuaderno 240) con los resultados del Proyecto 11.9 del mismo nombre, que dirige Natalia Aguerre (UP Argentina), Cyntia Valladares (UP Argentina) y Diego Contreras (Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP)).

El Cuaderno 240 forma parte de la triangulación entre formación, investigación y difusión del/os saber/es, obteniendo publicaciones de investigación que constituyen a la articulación académica en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°11 Arte y Comunicación: Innovación estética, medios, nuevos lenguajes.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2017 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son: 11.8 Creatividad, Diseño y Comunicación: entre las estéticas y las realidades (Cuaderno 206), y 11.6 Arte, comunicación y política: experiencias y expresiones desde Latinoamérica (Cuaderno 147) ambos con la Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá (Colombia); 11.7 Archivo y prácticas de archivo (Cuaderno 173) con Universidad de Guadalajara (México) y Grupo EPCC, Fundación Casa de Rui Barbosa FCRB (Brasil), 11.5 Arte y Política (Cuaderno 122) junto a la Fundação Casa de Rui Barbosa / EPCC Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Brasil), 11.3 Arte y Diseño: Discursos de la Identidad Cultural de América Latina (Cuaderno 101) junto a la Universidad de Guadalajara (México), 11.2 Arte, Historia y Memoria (Cuaderno 92) junto a la Universidade do Vale dos Sinos –Unisinos (Rio Grande do Sul, Brasil) y 11.1. Experiencias del Arte Latinoamericano y su incidencia sobre el tiempo (Cuaderno 75) junto a la Université Rennes 2 (Francia) presentados en los Coloquios 2018-2023 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseño_latino/index.html.

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php.

<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

Presentación Arte y comunicación: Formación, investigación y difusión del conocimiento en Artes y Diseño (Cuaderno 240)

Aguerre Natalia. Doctora en Comunicación. Profesora de grado y posgrado en la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata, la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo y la Universidad Arturo Jauretche. Coordinadora del GT en Artes y política de CLACSO. Archivista del Centro de Arte Experimental Vigo.

Cyntia Valladares. Diseñadora Textil y de Indumentaria-UP. Magíster en Gestión del Diseño-UP. Asistente de cátedra en la Maestría en Gestión del Diseño de la Universidad de Palermo.

Diego Contreras. Docente de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), sección Diseño Gráfico, departamento de Arte y Diseño. Doctorando en Diseño por la Universidad de Palermo, Magíster en Antropología Visual y Bachiller en Comunicaciones de la PUCP. Sus áreas de investigación están orientadas al arte, el cine, la fotografía, el diseño y la publicidad. Miembro activo de la Red de Investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo.

El Cuaderno 240 forma parte de la triangulación entre formación, investigación y difusión del/os saber/es, obteniendo publicaciones de investigación que constituyen a la articulación académica en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La estrategia de Educación a Distancia Aprendo en Casa

Elizabeth Albarracín. Diseñadora industrial, Pontificia Universidad Católica del Perú.

La estrategia es un término hoy en día, usado en muchos espacios organizacionales, según Mintzberg, Ahlstrand y Lampel (2003). En el caso peruano la educación pública primaria y secundaria tuvo que salir en cuestión de un par de semanas del molde presencial a un modelo de educación a distancia que involucró varios medios: radio, televisión y plataforma web. Así, es como surge la estrategia educativa a distancia Aprendo en Casa como respuesta temporal ante la necesidad de garantizar el funcionamiento del servicio educativo en el marco de la emergencia sanitaria por el COVID-19. Sin embargo, ante la prolongación de la pandemia y la imposibilidad de retornar en el corto plazo a la presencialidad en las instituciones educativas del país, se convierte en la estrategia principal para garantizar a los estudiantes peruanos la continuidad en el desarrollo de sus aprendizajes (MINEDU, 2021). Considerando las diversas y desiguales circunstancias en las que se desenvuelven familias, estudiantes, docentes y demás sectores que interactúan para el funcionamiento de la estrategia a distancia Aprendo en Casa, así como las diferencias sustantivas entre los medios virtuales, televisivos y radiales. Dada la alta diversidad y las desiguales condiciones, las experiencias propuestas y las expectativas depositadas en ellas se deben implementar de manera flexible, adecuándose al escenario que se configura en cada caso. Por lo comentado anteriormente, el objetivo de estudio es identificar los sentidos que se construyeron en la estrategia a distancia “Aprendo en Casa” dentro del diseño y sus canales de comunicación en las piezas de diseño y audiovisuales, como estos presenten gramáticas de reconocimiento de la diversidad cultural para los docentes y estudiantes de todo el Perú.

Producción y difusión de la investigación de colecciones gráficas. El caso de las postales de guerra de la colección Kieffer-Marchand del AHRA

Fernando Contreras. Licenciado y magister en Historia por la PUCP. Actualmente se desempeña como docente de la PUCP, UARM Y UP. Se ha especializado en la historia del cine y el cine e historia, el siglo XX mundial y temas de reconstrucción de memoria.

Patricio Alvarado. Licenciado y magister en Historia por la PUCP y doctor en Historia por la Universidad de Colonia. Actualmente es docente de la PUCP y la UARM. Se ha especializado en la historia del siglo XIX latinoamericano, la independencia y la formación de los estados.

La colección Kieffer-Marchand del Archivo Histórico Riva-Agüero cuenta con 236 postales referentes a la Primera Guerra Mundial. Su valor histórico es sumamente importante, por lo que desde el Grupo de Fotografía Histórica se realizó una muestra en el 2014 para celebrar el centenario de la Guerra. Dicha muestra tuvo como propósito que alumnos y docentes de la PUCP puedan conocer la puesta en valor de las postales mediante subtemas tales como: personajes, armamento, sociedad, caricaturas, estragos de guerra, iconografía y simbología. Cada grupo de postales contaba con una preselección, una breve contextualización y códigos QR que dirigía a la colección completa, lo que le permitía al público profundizar en este periodo histórico. Este ensayo es una presentación del balance final del proyecto y la importancia de la puesta en valor de las colecciones y sobre cómo este tipo de muestras logran acercar a docentes, estudiantes, especialistas y público en general a las colecciones gráficas pocas veces conocidas en el Perú.

Reflexiones sobre el giro sensorial en el documental etnográfico del Sensory Ethnographic Lab (SEL) de Harvard. Descentrar la palabra pero mantener la sintaxis

Diego Contreras. Docente de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), sección Diseño Gráfico, departamento de Arte y Diseño. Doctorando en Diseño por la Universidad de Palermo, Magister en Antropología Visual y Bachiller en Comunicaciones de la PUCP. Sus áreas de investigación están orientadas al arte, el cine, la fotografía, el diseño y la publicidad. Miembro activo de la Red de Investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo.

El argumento central de este ensayo es que el cine etnográfico sensorial, desarrollado por el Sensory Ethnographic Lab (SEL) de Harvard, sigue dependiendo de la sintaxis y de la intertextualidad para conferir significado a las imágenes que proponen en sus películas, a pesar de su renuncia a la palabra. El cine etnográfico, tradicionalmente, estuvo fuertemente orientado a una mirada rescatista, construyendo relaciones de subalternidad con comunidades no occidentales y reproduciendo cierta subjetividad hegemónica, en relación "al otro". El giro sensorial propone un retorno al cine observacional pero, desde una mirada etnográfica y con una conexión con fuertes críticas al capitalismo. Para el presente análisis, se abordarán películas clave como *People's Park* (Cohn y Sniadecki, 2012), *The Iron Ministry* (Sniadecki, 2014) y *Leviathan* (Paravel y Taylor, 2012), que privilegian la imagen por encima de la palabra, exploran la posibilidad de transmitir sensaciones e ideas sin presentar internamente a la mensaje verbalizado o escrito dentro de las obras. Finalmente, la teoría montaje resulta clave para desarrollar el análisis de las películas, por lo que se acogen las perspectivas del montaje y precisa de una mirada intertextual para conferir significado a las obras.

El mensaje masónico de Le Corbusier

Serena Dradi. Arquitecta, Universidad de Palermo, Docente Universitaria de la Carrera de Arquitectura en la Facultad de Diseño y Comunicación de la UP, Maestranda en la FD- CUP en la Maestría en Gestión del Diseño. Miembro Adherente de la Red de Investigadores en Diseño (2022-2025) - UP. Cursó *The Architectural Imagination* en la Universidad de Harvard (2020). Moderadora y Coordinadora de "Arquitectura para No Arquitecto" dentro de Conferencias en la Facultad de Diseño y Comunicación UP (2022-2023).

La presente investigación indaga en el discurso de Charles Édouard Jeanneret Gris (1887-1965) arquitecto suizo-francés, uno de los maestros de la arquitectura moderna del siglo XX, en términos pertenecientes al estudio de la semiosis social propuesta por el sociólogo argentino, Eliseo Verón (1935-2014), con el fin de analizar la producción del sentido social y las gramáticas de producción, seguido del reconocimiento dentro del discurso teórico artístico y arquitectónico que dio en parte carácter al movimiento moderno del siglo XX en Europa, donde a su vez es posible reconocer la incidencia de carácter masónico plasmado en su discurso. Le Corbusier ha profundizado en gran parte de sus estudios en la relación de la geometría, la naturaleza, las leyes del universo y el ser humano, y en base a ellas ha logrado la invención al servicio del ser humano y en pos de la belleza en materia de arte y ciencia

lo que dio paso a múltiples descubrimientos que posibilitaron la reivindicación y evolución del entendimiento y la epistemología del conocimiento. Es así como su aporte reivindica saberes de una tradición simbólica que la masonería conserva y que pueden observarse la producción discursiva teórica y manifiestos arquitectónicos como *Hacia una Arquitectura*, escrito en 1923.

El fútbol y la fotografía como espacio de resistencia y autorrepresentación: un acercamiento a la identidad barrial a partir del Club Deportivo Malambito

Rodrigo Flores Yamasato. Director y fotógrafo. Licenciado en Comunicación Audiovisual. Con interés en metodologías participativas y pedagógicas relacionadas con las artes. Actualmente cursando la Maestría de Antropología Visual de la PUCP.

El presente artículo es un análisis sobre las dinámicas que se generan en un equipo de fútbol de barrio, en donde la fotografía aparece como un espacio de resistencia y auto-representación. Estas dinámicas se dan en Malambito, un sector urbano ubicado en Barranco y que limita con Santiago de Surco, en la ciudad de Lima, que no ha sido tomado en consideración por las distintas instituciones encargadas del distrito, y que es un barrio con altos índices de delincuencia y corrupción, dada la condición de límite distrital. El argumento central de este artículo es que la organización de un determinado territorio no es necesariamente geográfica, si no también histórica, en la que la fotografía cumple un rol fundamental para la construcción de la misma. Para analizar esta construcción de identidades históricas, ha sido vital la dicotomía Oriente y Occidente, explorada por Edward Said, que presenta un co-relato con el desarrollo de distintas ciudades y países. Es en este contexto en donde entra el fútbol, cumpliendo un papel de construcción colectiva de identidad y sobre todo una identidad barrial, en donde los jóvenes adolescentes de este barrio buscan auto-representarse a través de este fenómeno que es la fotografía.

Habitar, Construir y Narrar Mundos Virtuales. Construcción de Narrativas en Minecraft

Noelia Soledad Gregor. Arquitecta (UNLAR, 2011). Maestranda en Gestión del Diseño (Universidad de Palermo, 2023). Diplomada en diseño de experiencias digitales (UNICEN, 2020). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Investigación y Expresión de la Facultad de Diseño y Comunicación. Decoradora de interiores. Diseñadora de Servicios en Banco Galicia. Especialista en Visual Thinking.

El presente artículo explora la intersección entre el diseño arquitectónico, el diseño de experiencias y la semiótica en el contexto del videojuego Minecraft. A través de la teoría de la semiosis social de Eliseo Verón (1987), se analiza cómo las construcciones virtuales y las experiencias de juego se convierten en prácticas significativas dentro de la cultura digital contemporánea. Minecraft, con su diseño procedimental, permite a los jugadores crear mundos únicos, promoviendo la creatividad y la interacción social. Desde una perspectiva semiótica, el juego se puede ver como un sistema de signos en el que cada elemento adquiere múltiples significados. Se examina cómo los jugadores, especialmente los niños, desarrollan una comprensión de conceptos arquitectónicos y de diseño a través de sus experiencias en el juego. Además, se investiga el papel del contenido generado por los usuarios en plataformas de video, destacando su impacto en la construcción de narrativas y en la percepción de los jugadores.

Cómo el color urbano define la identidad. Análisis cromático comparativo de los barrios de Santa Ana y San Felipe (Casco Antiguo) en la ciudad de Panamá

Carolina Köster. Licenciada en Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima, Perú. Magister en Publicidad y Comunicación de marcas de la escuela de diseño ESDesign de Barcelona. Especialista en diseño de espacios comerciales. Más de 20 años de experiencia en áreas de diseño ambiental en el ámbito corporativo de empresas multinacionales en Chile, Argentina y Perú. Asesora independiente, facilitadora y capacitadora en temas de diseño interior, diseño de espacios comerciales y mercadeo visual. Voluntariado especial en el área de diseño de espacios en el Biomuseo de la Ciudad de Panamá. Investiga desde el campo del diseño sobre la influencia del color urbano de barrios emblemáticos de la ciudad de Panamá y la importancia de los colores en la construcción de la identidad.

La identidad cromática juega un papel importante en la vida social y cultural en las zonas urbanas y la sostenibilidad de la misma está estrechamente vinculada al apego a un lugar y al sentido de pertenencia de quienes lo habitan. Un determinado color puede considerarse el color de una ciudad, es decir, la identidad cromática. Este, confiere un carácter distintivo y único a un lugar, y contribuye en la construcción de su identidad cultural. El presente artículo está basado en la tesis de investigación que lleva como título *Cómo el color urbano define la identidad de un lugar: análisis cromático comparativo de los barrios de Santa Ana y San Felipe en la ciudad de Panamá*, el cual, profundiza el concepto de identidad cromática y su significado en la comunicación no verbal. Este trabajo presenta una visión general del trabajo de investigación y se enfoca en los conceptos de identidad cromática como representación para lo cual se realizó una revisión bibliográfica de las principales teorías de la semiótica y el diseño urbano.

Pantallas en transición: del discurso analógico a lo digital en los estereotipos del envejecimiento femenino

Lucas Marengo. Licenciado en Actuación, Universidad Nacional de las Artes (UNA), 2019. En la actualidad se encuentra atravesando el tramo final de la Maestría en Gestión de Diseño en la Universidad de Palermo (UP). Ha realizado una serie de cursos de formación profesional sobre Diseño Gráfico, Motion Graphics y Desarrollo Web en la Escuela Da Vinci. En el ámbito laboral, desde 2020 se desempeña en el rol de Diseñador en diversos equipos de diseño para áreas de Marketing y Producto, trabajando en la construcción visual de la identidad corporativa de la empresa y estableciendo flujos de trabajo entorno a la experiencia del usuario. En la actualidad, ocupa el rol de General Graphic & Art Designer en Edenred Argentina.

El artículo examina cómo el discurso televisivo ha evolucionado en la generación de estereotipos edadistas sobre la mujer, a partir de los avances tecnológicos que impulsaron la migración de un discurso televisivo compuesto dentro de un contexto análogo para integrarse en medios de comunicaciones digitales. Se utiliza teorías expuestas por González Requena, Verón, Berger, Luckmann, Neira y Barbero para analizar cómo los medios construyen realidades sociales y culturales verosímiles que impactan en cotidianidad de las personas.

Construcción de sentido social a partir de la práctica cultural: integración de la semiosis social y los marcos de diseño en la intervención social

Verónica Méndez. Licenciada en Relaciones Públicas. Diploma Sup. en Ciencia Política y Sociología. Maestranda en Epistemología e Historia de la Ciencia. Becaria de la Maestría en Gestión del Diseño, investigadora académica en el área del diseño para la innovación social y docente en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Coordinadora académica de Proyectos de Graduación y miembro activa de la Red de Investigadores en Diseño en esa misma institución y de la Red Latinoamericana de Investigación en Comunicación Organizacional (RedLAcO).

Este estudio analiza el caso de discriminación en el Bar La Biela a través de la lente de la semiosis social de Verón (1987) y los marcos de referencia en el diseño social de Dorst (2015), destacando la interacción dinámica entre discursos instituidos e instituyentes. Los resultados muestran cómo los discursos sociales se transforman en respuesta a prácticas y eventos contemporáneos, evidenciando la importancia de los marcos de referencia en la interpretación y acción en contextos sociales complejos. Se concluye que las acciones y reacciones observadas ilustran cómo los significados sociales se construyen y transforman a través de la interacción discursiva, promoviendo un cambio en la percepción pública sobre la aceptación de la diversidad sexual. La integración de la semiosis social y los marcos de referencia ofrece una perspectiva teórica robusta para el diseño de intervenciones sociales, destacando la relevancia de considerar los discursos sociales y los contextos culturales en el proceso de diseño. Además, se sugiere la aplicación de enfoques participativos, la inmersión en contextos culturales y la co-creación de soluciones como aspectos clave del diseño social, en línea con la teoría de los problemas complejos de Morin (1990). Este análisis del caso del Bar La Biela ofrece una base sólida para futuras investigaciones que profundicen en la aplicación de la teoría del diseño social en la resolución de problemas sociales complejos.

Son Sonriendo: diseño editorial de un material arte educativo con fines terapéuticos desde la universidad

Evelyn Mabel Nuñez-Alayo. Departamento de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). Master of Arts en Diseño de la Información por la Universidad de Reading, Inglaterra. Magíster en Comunicaciones y Licenciada en Arte con mención en Diseño Gráfico por la PUCP. Entre sus áreas de interés se encuentran el diseño de la información, la novela gráfica, la cultura visual y la divulgación científica.

El presente ensayo presenta la experiencia del diseño del manual de acompañamiento Son Sonriendo, un material arte educativo interdisciplinario que reúne literatura, música e ilustración, con el fin de atender necesidades del habla y lenguaje de los niños de la primera infancia con la condición de labio fisurado y/o paladar hendido. Fue realizado por estudiantes de un curso de pregrado en diseño gráfico en el año 2023. Se plantea cómo el diseño editorial puede ser un apoyo, soporte o complemento a una propuesta donde confluyen varios lenguajes artísticos. Es una etapa a considerar en toda publicación, ya que podría enriquecer la experiencia del adulto mediador y los niños con el material. Este proyecto se enmarca dentro de la Responsabilidad Social Universitaria (RSU), la cual busca desarrollar un producto, propuesta o servicio a partir de las necesidades de un grupo, comunidad u organización. Ello, implica el conocimiento previo del contexto y sus características particulares para entender la problemática. Asimismo, se señala la importancia de fomentar el vínculo de los estudiantes de diseño con su entorno, así como la inclusión y el respeto a la diversidad.

La memoria hecha imagen y documento: “Compromiso y Tradición. La Fiesta de las Cruces de Luricocha”

Susana Pastor Brizzolese. Comunicadora con experiencia en cine social y fotografía documental. Profesora asociada del Departamento de Comunicaciones de la Pontificia Universidad Católica del Perú y Magister en Arte Peruano y Latinoamericano con mención en Gestión Cultural y Desarrollo, UNMSM, Perú. Sus temas de investigación giran alrededor de la fotografía y memoria así como la fotografía y docencia.

Yolanda Rodríguez González. Socióloga y doctora en Educación; profesora asociada del Departamento de Comunicaciones de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Sus temas de investigación son las políticas de inclusión en educación superior y memoria y fiesta popular en el Ayacucho, sobre los que ha presentado ponencias en eventos académicos y ha publicado artículos en revistas. Actualmente coordina la maestría en Comunicaciones.

El artículo explora la experiencia de un curso de fotografía documental en la PUCP que abordó la Fiesta de las Cruces de Luricocha, Ayacucho, comunidad afectada por el conflicto armado interno peruano. El curso, desarrollado en dos ediciones, vinculó a estudiantes con la memoria y la fiesta a través de la fotografía y la investigación social. Se analizaron las subjetividades de los estudiantes como creadores, la comunidad como usuaria y las instituciones que resguardan los documentos fotográficos. Los estudiantes documentaron la fiesta, combinando fotografía y técnicas etnográficas. Se sensibilizaron con la memoria histórica, aplicaron métodos de las ciencias sociales y produjeron una exposición fotográfica. El artículo reflexiona sobre la confluencia de estas subjetividades y el potencial de la fotografía documental para la relectura del pasado en contextos posconflicto.

Tecnología y ciudad: La evolución del diseño urbano en Argentina a través de las mediaciones digitales

Cristhian Andres Solarte. Egresado de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad de San Buenaventura Cali y actualmente en curso de maestría en Gestión del Diseño de la Universidad de Palermo.

Este artículo analiza la influencia de la transformación tecnológica en el diseño urbano en Argentina, a través del proyecto urbano Puerto Madero II-Costanera Sur. Se explora cómo la adopción de herramientas digitales ha revolucionado la planificación urbana en la región, integrando elementos históricos, culturales y tecnológicos. Y la relación de esta transformación con las teorías de Jesús Martín-Barbero, especialmente su obra “De los medios a las mediaciones”, para comprender cómo los medios digitales están mediando en la configuración de las ciudades y en la interacción entre la tecnología y la sociedad.

El aporte de las herramientas de inteligencia artificial en el diseño de espacios virtuales

César Soria-Morales. Diseñador UX/UI con un Máster en Gerencia Social, especializado en la gerencia de programas y proyectos de desarrollo. Además, es Docente Asociado a tiempo completo en la especialidad de Diseño Gráfico en la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Su investigación se centra en la intersección entre el diseño, la experiencia de usuario y la educación.

El propósito del presente estudio es comprender el aporte de las herramientas de inteligencia artificial en el proceso de diseño de espacios virtuales para pequeñas empresas abordando los conceptos de inteligencia artificial y user experience. La investigación se realizó durante 4 semanas en el semestre 2023 con estudiantes de pregrado del noveno ciclo de la carrera de diseño gráfico. La investigación se desarrolla en tres etapas. Primera etapa, diagnóstico de los estudiantes al inicio del curso. Segunda etapa, los estudiantes diseñan un espacio virtual para pequeñas empresas con el uso de herramientas generativas de IA y en la etapa final, se usa un cuestionario virtual para recopilar la información cuantitativa y cualitativa sobre la percepción y el aporte de las herramientas por parte de los estudiantes. Los resultados muestran una percepción positiva de las herramientas de IA en las actividades académicas, especialmente en procesos analíticos deductivos más que en procesos visuales creativos.

Usos de los archivos fotográficos históricos en la enseñanza básica regular en Perú post pandemia

Rita Segovia Rojas. Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). Ha participado en Congresos Internacionales como parte del grupo de investigación "Fotografía Histórica" del Instituto Riva-Agüero PUCP en México (2018) y en Reino Unido (2019). Sus temas de estudio van por la gestión cultural, gestión tecnológica, plataformas digitales, narrativas digitales, patrimonio documental, gráfico y fotográfico. En el 2022 participó como docente de formación continua del Centro de Investigaciones y Servicios Educativos (CISE-PUCP). Actualmente es estudiante del Doctorado de Gestión Estratégica de la PUCP. Es docente a tiempo parcial en la Universidad de Ciencias Aplicadas y en la Universidad Tecnológica del Perú en las Facultades de Comunicaciones. Tiene una publicación editada "Miradas en el aire. Los balcones limeños en la memoria fotográfica. Archivo Histórico Riva-Agüero", del año 2017.

Como parte de las capacitaciones de formación continua desde la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) se realizó el taller "Fuentes Fotográficas Históricas y Narrativas Digitales para el aula", dirigido a profesores de educación básica regular. Este taller tuvo como propósito que los docentes valoren la imagen gráfica y fotográfica, de documentos del repositorio institucional PUCP y otros seleccionados a nivel nacional. A través de sesiones remotas y con actividades asincrónicas, la metodología llevó a la comprensión del archivo gráfico y fotográfico como fuente primaria de investigación, despertando el interés por la utilidad del mismo y realización de narrativas dentro de las sesiones que los docentes imparten en los colegios. Este ensayo es una presentación del balance final sobre cómo esta capacitación puso en conocimiento de los docentes las maneras de acercarse a los archivos desde el punto de vista de creación de historias.

Todo humano es un artista: Reflexiones para una educación Artístico-digital contemporánea

Fiorella Tazza Guevara. Doctoranda de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Coordinadora de proyectos en Comunicación Digital e Industrias Creativas, IACe (Instituto de Asuntos Culturales, España).

En el contexto actual, definido por la complejidad y la incertidumbre, surge la necesidad de una ciudadanía capaz de adaptarse y prosperar en los entornos urbanos digitales de los paradigmas contemporáneos. Frente a desafíos como pandemias y conflictos bélicos, que cuestionan nuestra imaginación colectiva, surge la pregunta crucial: ¿nos dirigimos hacia distopías o logramos evitar el agotamiento para generar soluciones? Este artículo aborda la necesidad de actualizar la educación artística en la era digital, argumentando que el desarrollo de competencias en el siglo XXI está estrechamente relacionado con la capacidad de ser creativo. Destaca la importancia de una educación basada en competencias, que priorice el saber cómo y para qué utilizar las herramientas sobre el simple conocimiento cuantitativo, utilizando el arte como medio. A través de un ensayo reflexivo, se establece un diálogo entre el pensamiento de figuras como Joseph Beuys, la pedagogía de la Bauhaus y la metodología de los Medialab.

Se postula que “todo ser humano es un artista”, abogando por una reorientación de la educación artística hacia la formación de individuos capaces de innovar y adaptarse en un entorno digitalizado, reconociendo el papel crucial de la creatividad en el desarrollo y la transformación personal y social.

“Este auto no está en venta”: historia, agencia y biografía de un Volkswagen escarabajo

Licia Torres Rebaza. Comunicadora y magistra en Antropología Visual por la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) con estudios en posgrado en Teoría del Diseño Comunicacional de la FADU UBA. Docente de la Facultad de Arte y Diseño; y miembro del grupo de investigación Antropología de la Ciudad del Departamento de Ciencias Sociales de la PUCP.

Jorge Alfonso Juárez Li. Candidato a doctor en Antropología y magíster en antropología visual por la PUCP. Docente del Departamento de Ciencias Sociales y de la maestría en Antropología Visual. Becario doctoral trAndeS (FU Berlín-PUCP). Líneas de Investigación: Antropología del Futuro, Antropología del Diseño, Ciudad y Desigualdades.

El presente estudio se centra en la biografía de un objeto, un Volkswagen modelo escarabajo, cuya popularidad tuvo su auge en las décadas de 1980 y 1990 en el Perú y parte de un marco antropológico de la cultura material y el diseño.

La investigación presenta una breve historia de este modelo, las razones de su popularidad y emociones que despertaban en sus dueños en Lima. Se identifica el contexto de intercambio en Lima a través de redes sociales con el fin de comprender los valores mercantiles y simbólicos en la actualidad. El reconocimiento de dicho contexto se alinea al análisis de caso de un propietario y su vínculo afectivo con su auto escarabajo. Se analiza el recorrido de los valores de intercambio que fue obteniendo el auto del entrevistado al pasar de la esfera mercantil a la singularización debido a los diferentes momentos de su biografía (Kopytoff 1986) hasta situarse como un ‘objeto bisagra’ que articula pasado y presente (Baudrillard 2004). Para ello se aplicó la metodología etnográfica con la entrevista a profundidad (Guber 2001) y la etnografía para reconocer los regímenes de valor por los cuáles ha circulado el auto en tanto una mercancía cruzada por historias y afectos (Appadurai 1991).

Operatorias discursivas en la puesta en valor de la ropa usada. La emergencia del vintage

Lorena Urcelay. Maestranda en Gestión del Diseño por la Universidad de Palermo y Maestranda en Historia del Arte Moderno y Contemporáneo por la Universidad Nacional de las Artes (UNA) en donde además obtuvo su título de Licenciada en crítica de artes. Caracterizadora egresada del Instituto de Arte del Teatro Colón y durante 20 años se desempeñó como maquilladora en el ámbito de las producciones de moda y publicidad. Desde el año 2019 es titular de la Cátedra Estilo e Imagen 1 de la Carrera Producción de Moda de la Universidad de Palermo en donde integra conocimientos que provienen de su carrera profesional y su formación académica. En la actualidad es parte del equipo de evaluación de Proyectos de Grado de la UP.

El consumo de ropa usada ha sido históricamente concebido como signifiante de pobreza. Pero hacia fines de los años ‘50 en Estados Unidos, se genera un cambio por el cual dicha práctica se aleja de su estigma negativo para instalarse como una posibilidad más en el vestir dando lugar a la emergencia del vintage. Así, el presente artículo plantea un análisis retórico comparativo de distintas imágenes publicitarias de los años ‘20 y ‘50 a fin de observar las operatorias discursivas que posibilitaron esa puesta en valor. De esta manera, se toma como eje para el análisis el pensamiento del semiólogo argentino Oscar Steimberg quien plantea trascender la noción atomista de figura y en su lugar describir los procesos que habilitaron la producción de sentido como resultante de un sistema combinatorio de rasgos. Así como también se toma del mismo autor el concepto de revival que también orientó el estudio. Como hipótesis, se sostiene que la operatoria discursiva que posibilitó la puesta en valor del consumo de ropa usada, es un desvío en tanto articulación temporal compleja por la cual algo del pasado se hace presente según su propio beneficio.

COMISIÓN 14. INVESTIGAR EN DISEÑO

Esta Comisión sesionó online el Lunes 28 de Julio de 2025 a las 14.00hs (ARG)
Coordinación: Marina Matarrese (Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina)

En esta comisión se presentó **“Repensando la articulación entre los Diseños y los estereotipos”** (Cuaderno 241) con los resultados del Proyecto 8.7 del mismo nombre, que dirigen María Luz Vilchis Esquivel (Universidad Nacional Autónoma de México, UNAM-México) y Marina Matarrese (CONICET-Universidad de Buenos Aires e Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina).

Se reflexiona acerca de la relación entre los estereotipos y los diseños. Se asume si bien tanto el arquetipo como el estereotipo proporcionan indicadores de un tipo de visualidad, la diferencia es que el primero utiliza el modelo como punto de partida mientras que el estereotipo lo utiliza como punto final. El arquetipo es, en realidad, un reflejo previo a la creación, en cambio el estereotipo es un diseño preconcebido, que se utiliza tal cual. En tal sentido, uno de los riesgos de los estereotipos a la hora de diseñar es limitar las fronteras del conocimiento, replicar ideas preconcebidas y homogeneizantes que no den cuenta de la variabilidad y de las divergencias imperantes. En esta publicación, parte de este complejo tópico se desarrolla, en tres ejes que organizan la lectura. En primer lugar, Estereotipos, discursos, género y sociedad. En segundo lugar, Los estereotipos desde el proceso y el concepto de diseño. Por último, Estereotipos y su relación con los usuarios.

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°8 Investigar en diseño: Nuevos desafíos, nuevos conocimientos.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2017 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) y la Universidad Autónoma de México-UNAM (México). Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son: 8.8 La co-creación en el arte, las artesanías y los diseños (Cuaderno 253), 8.6 Abordajes desde la interpretación y la representación en el Diseño (Cuaderno 205), 8.5 Múltiples miradas en, desde y para el Diseño y los objetos (Cuaderno 172), 8.4 Diálogos desde, para y a través del Diseño (Cuaderno 143), 8.3 Identidad, Ética y Diseño. Un análisis de los múltiples cruces posibles (Cuaderno 118), 8.2 Nuevos modos de gestión institucional en la investigación del diseño (Cuaderno 90), 8.1 Experiencias comparadas Investigar en diseño en América Latina (Cuaderno 82) todos junto a la Universidad Autónoma de México-UNAM (México) presentados respectivamente en los Coloquios 2018-2025 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseño_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

Presentación Repensando la articulación entre los Diseños y los estereotipos (Cuaderno 241) Prolegómenos acerca de la idea de los estereotipos en diseño

Marina Matarrese. Investigadora Adjunta del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET), Doctora en Ciencias Antropológicas. Coordinadora del Instituto de Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación (UP), Docente de grado de la Facultad de Filosofía y Letras (UBA). Forma parte de equipos de investigación internacionales en colaboración UP-UNAM y en la UBA. Su tema de investigación articula la estética, el diseño, las artesanías y los pueblos indígenas.

Luz del Carmen Vilchis Esquivel. Mexicana. Catedrática de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) desde 1979. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Cuenta con Licenciaturas en Diseño Gráfico, Filosofía y Psicología; Maestrías en Comunicación, Diseño y Neuropsicología; Doctorados en Bellas Artes, Filosofía,

Docencia en Artes y Diseño y Filosofía Educativa; 25 diplomados y 91 cursos especializados. Autora de 46 libros, 64 colaboraciones de capítulos en libros, 157 artículos y manuales didácticos. Pionera en la introducción de la tecnología digital en las artes y el diseño. Asesora principal de 300 tesis, ha dictado 93 cursos y 262 conferencias internacionales. Directora de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM de 2002 a 2006. Diseñadora profesional y artista visual. Miembro de organizaciones como Design Research Society, Design History Society, APA, MERLOT y AIGA, entre otras. Evaluadora de proyectos para CONACYT, SEP, MIT, Royal College of Art, UKRi y QS World Universities. Reconocida con premios internacionales por su labor académica y de investigación destacando Premio García Cubas 2010, Reconocimiento a la Trayectoria Académica de la Universidad de Palermo 2013, Premio Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño ENCUADRE 2016, Premio UNAM en Arquitectura y Diseño en 2018, Medalla al Mérito en Diseño del Congreso de la Ciudad de México, Premio UNAM Sor Juana y Reconocimiento a la Trayectoria en Investigación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Argentina en 2023.

Se reflexiona acerca de la relación entre los estereotipos y los diseños. Se asume si bien tanto el arquetipo como el estereotipo proporcionan indicadores de un tipo de visualidad, la diferencia es que el primero utiliza el modelo como punto de partida mientras que el estereotipo lo utiliza como punto final. El arquetipo es, en realidad, un reflejo previo a la creación, en cambio el estereotipo es un diseño preconcebido, que se utiliza tal cual. En tal sentido, uno de los riesgos de los estereotipos a la hora de diseñar es limitar las fronteras del conocimiento, replicar ideas preconcebidas y homogeneizantes que no den cuenta de la variabilidad y de las divergencias imperantes. En esta publicación, parte de este complejo tópico se desarrolla, en tres ejes que organizan la lectura. En primer lugar, Estereotipos, discursos, género y sociedad. En segundo lugar, Los estereotipos desde el proceso y el concepto de diseño. Por último, Estereotipos y su relación con los usuarios.

Arquetipos y estereotipos en discursos político, publicitario y educativo del Diseño

Luz del Carmen Vilchis Esquivel. Mexicana. Catedrática de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) desde 1979. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Cuenta con Licenciaturas en Diseño Gráfico, Filosofía y Psicología; Maestrías en Comunicación, Diseño y Neuropsicología; Doctorados en Bellas Artes, Filosofía, Docencia y Filosofía Educativa. Autora de 45 libros, 62 capítulos en libros, 154 artículos y manuales especializados. Pionera en la introducción de la tecnología digital en las artes y el diseño. Asesora principal de 300 tesis, ha dictado 91 cursos y 262 conferencias en 42 países. Directora de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM de 2002 a 2006. Diseñadora profesional y artista visual.

Un arquetipo es un modelo que tipifica cierto tipo de persona, lugar o cosa. El psicólogo suizo Carl Jung popularizó la teoría de que ciertos patrones están presentes en la psique de todos los seres humanos. Un arquetipo se basa en patrones universales de la naturaleza humana. Puede ser una emoción (amor), un personaje (héroe), un tipo de historia (vida ejemplar) o un símbolo (guardián). Un arquetipo crea una sensación inmediata de familiaridad, lo que permite que la audiencia se relacione con un evento o personaje sin tener que reflexionar necesariamente por qué se relacionan. Gracias a nuestros instintos y experiencias de vida, somos capaces de reconocer arquetipos sin necesidad de explicación. Las interpretaciones más comunes de los arquetipos se vinculan con personajes que se basan en un conjunto de rasgos que son específicos e identificables. Los héroes y villanos de los libros y películas de hoy pueden estar basados en los mismos arquetipos heroicos y villanos que se encuentran en los cuentos de hadas, las novelas de Charles Dickens, la poesía de John Milton y el teatro de los antiguos griegos. Algunos personajes arquetípicos comunes en las obras literarias incluyen al héroe, el antihéroe y el embaucador. Un estereotipo es una noción o caracterización superficial y simplificada, se aplican a una persona o a un grupo de personas. Algunos personajes estereotipados son negativos ("el deportista tonto"), otros son positivos ("el niño inocente"), pero todos se consideran demasiado simplistas e indeseables en la visualidad. Los estereotipos debilitan un diseño al recurrir a tropos que pueden tener connotaciones negativas. En la vida real, los seres humanos son complejos y es posible que a menudo no se ajusten a los rasgos estereotipados. El fuerte desarrollo del carácter tiene como objetivo replicar la complejidad humana en lugar de depender de estereotipos dañinos. El objetivo de esta propuesta es la identificación de arquetipos y estereotipos en los discursos más trascendentes del Diseño: propagandístico, publicitario y educativo. La comparación permitirá comprender el fenómeno de comunicación que se establece desde lo diseñado a través del manejo enfocado de alguna de estas dos categorías.

El uso del color rosa en el diseño como estereotipo cromático de género

Elia del Carmen Morales González. Doctora en Artes Visuales por la Universidad Politécnica de Valencia, España. Docente en el Posgrado de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Yésica A. del Moral Zamudio. Doctora en Artes Visuales por la Universidad Politécnica de Valencia, España. Docente y Coordinadora de la Licenciatura en Gestión y Desarrollo de las Artes de la Universidad La Salle Oaxaca, México.

Autores como Judith Butler (1990) argumentan que el género es una identidad instituida por una repetición estilizada de actos en el tiempo, en este artículo reflexionaremos sobre la manera en que el diseño ha incidido en la construcción de la identidad del género femenino, a partir de códigos cromáticos, a los cuales se han asociado significaciones que han sido legitimadas por instituciones y diseñadores y de las cuales, las personas se han apropiado bajo la lógica occidental, dictada por un sistema capitalista neoliberal que las ha normalizado como narrativa dominante. En este contexto, el estereotipo, como construcción cultural, responde a una serie de creencias que participan en la generación de la identidad social, entendida como una caracterización –superficial– de un grupo. El diseño contribuye a estos procesos mediante la presentación de códigos morfológicos y cromáticos que propician formas de percibir, imaginar y pensar.

Para identificar históricamente la asignación cromática a la separación de géneros en objetos de diseño orientados al consumo, retomaremos las investigaciones de autores como Jo Pauletti (2012) y expondremos los sesgos conscientes e inconscientes que se producen a partir del acto de diseñar que favorecen la segmentación social a través de ejemplos como el llamado impuesto rosa, el cual se ha convertido en otro aspecto de desigualdad que se suma al hecho de los sueldos más bajos que se pagan a las mujeres por desempeñar las mismas tareas, a la vez que también se les cobran costos más elevados por los mismos productos simplemente por el marcaje cromático que se les asigna. Ello nos llevará a plantear algunos elementos orientados a una práctica del diseño con perspectiva de género que resulte más inclusiva.

El constructo social de los estereotipos femeninos dentro de los campos laborales de las diseñadoras mexiquenses

María-Gabriela Villar García. Profesora Investigadora de Tiempo Completo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México. Pertenecer al Sistema Nacional de Investigadores. Tiene Perfil Deseable Promep (sep) en México. Doctora en Ciencias Sociales. Maestra en Estudios para la Paz y el Desarrollo. Licenciada en Diseño Gráfico con Especialidad en Publicidad.

Ana Aurora Maldonado Reyes. Profesora Investigadora de Tiempo Completo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México. Pertenecer al Sistema Nacional de Investigadores. Tiene Perfil Deseable Promep (sep) en México. Doctora en Artes por la Universidad de Guanajuato. Maestra en Diseño Industrial por la Universidad Nacional Autónoma de México. Licenciada en Diseño Industrial por la Universidad Autónoma Metropolitana.

María del Pilar Alejandra Mora Cantellano. Profesora Investigadora de Tiempo Completo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México. Pertenecer al Sistema Nacional de Investigadores. Tiene Perfil Deseable Promep (sep) en México. Doctora en Ciencias Sociales. Maestra en Comunicación y Tecnologías Educativas. Licenciada en Diseño Industrial con especialidad en desarrollo estratégico de productos industriales.

Este trabajo pretende generar un diálogo sobre la construcción social de los estereotipos femeninos en los ámbitos laborales de las diseñadoras gráficas e industriales, particularmente en el Estado de México, para distinguir cómo el imaginario creado históricamente está arraigado en la cultura como un constructo social que deviene de una tradición compartida. Esta reflexión se desprende de una investigación más amplia que se contextualiza en el Estado de México a partir de una convocatoria que se promueve para mujeres investigadoras de la zona, en particular, la investigación revisa desde un ejercicio performativo, a través de conversatorios, la construcción social de estereotipos del grupo de diseñadoras mexiquenses. De manera particular, se espera establecer pautas que permitan pensar de forma distinta a las mujeres diseñadoras de este contexto en la actualidad, capaz de construir su propio imaginario. Así, la pregunta que detona esta reflexión es: ¿cómo se ha construido socialmente el estereotipo de las mujeres diseñadoras en sus distintos ámbitos laborales?

La metodología utilizada consistió en promover conversatorios, cuyo discurso da cuenta de cómo el constructo social se inserta en una discusión muy particular a favor de la estereotipación histórica de lo que debe ser la mujer. Se reconoce que lo simbólico se encuentra inserto en la conciencia colectiva del grupo y que, como categoría de análisis, su importancia radica en que mantiene o renueva la pertenencia a éste.

La relevancia de investigar estos estereotipos radica en su capacidad de influir en la trayectoria profesional de las mujeres que ejercen el diseño, afectando no solo su movilidad y crecimiento dentro de sus respectivos campos laborales, sino su autopercepción como profesionales. Los estereotipos de género pueden limitar las oportunidades de las diseñadoras al ser clasificadas en roles específicos o minimizar su contribución a la disciplina, lo que a su vez refuerza las barreras de género existentes en el ambiente laboral, pero también es importante enfatizar cómo las mujeres diseñadoras han logrado encontrar estrategias colectivas que les permiten reconocer la valía de su participación en los diferentes ámbitos laborales.

El diseño, un estereotipo cultural que analiza la vida comunitaria

Ruth Verónica Martínez Loera. Estudió la licenciatura y maestría en Diseño Gráfico y un doctorado en Estudios Científicos Sociales. Actualmente es profesor investigador de tiempo completo en la Facultad del Hábitat, UASLP. Imparte clases en los niveles de licenciatura y maestría. Sus líneas de investigación giran en torno a la epistemología del diseño, los estudios culturales y la divulgación de la ciencia.

El diseño es una actividad que comparte ideas, interpreta signos y transforma discursos. Como disciplina creativa, crítica e innovadora ha desarrollado teorías y metodologías para leer la realidad de un grupo social más allá del comportamiento y el consumo. El acto de diseñar se constituye como una dimensión cognitiva que materializa estereotipos que expresan el apego y la empatía de una comunidad. Una manera crítica donde el poder, las jerarquías sociales o las ideologías dan sentido a las prácticas de lo cotidiano y lo popular. Por ello, adentrarse a ver la producción gráfica desde el concepto de estereotipo cultural expone un eje ético reflexivo empleado para entender la dinámica de vida de un espacio social.

La arbitrariedad del signo en el diseño visual y su ineludible relación con los estereotipos

Celia Guadalupe Morales González. Profesora Investigadora de Tiempo Completo en la Facultad de Artes de la UAEMEX, ha acumulado más de 30 años de experiencia laboral en roles académicos y administrativos. Sus líneas de investigación se centran en la epistemología de la visualidad y análisis del discurso, así como en la didáctica de las artes y el diseño con enfoque social.

En la sociedad contemporánea, los estereotipos tienen un papel crucial en la conformación de nuestras percepciones y comportamientos, son representaciones simbólicas de lo que se espera que una persona sea o haga, basadas en ideas simplificadas y preconcebidas sobre características compartidas como pertenencia étnica, género, edad o nacionalidad. Estas generalizaciones, a menudo excluyentes, pueden influir en la percepción de las personas y contribuir a la formación de prejuicios y discriminación. En este contexto, surge la necesidad de abordar críticamente los estereotipos, especialmente en disciplinas como el diseño visual, donde su uso indiscriminado puede perpetuar visiones limitadas y distorsionadas de la realidad. Desde las academias de diseño hasta la práctica profesional, se enfrenta el desafío de promover una representación más diversa, auténtica y equitativa, reconociendo y celebrando las múltiples identidades y experiencias humanas. Este artículo explora además el concepto del signo arbitrario desde diversas perspectivas, incluyendo el constructivismo, el pragmatismo y la semiótica y se analiza cómo se construye el significado de los signos que son inherentes a los estereotipos, la naturaleza convencional del lenguaje visual y los sistemas, y la importancia de su utilidad y eficacia en la comunicación y la acción práctica. Al abordar estos temas, buscamos fomentar una comprensión más profunda de las implicaciones culturales y sociales del diseño visual, así como promover prácticas más éticas y sensibles en esta disciplina.

La estereotipación del diseño a partir del preconcepto

Jorge Eduardo Zarur Cortés. Universidad Autónoma del Estado de México. Tiene un post doctorado en Derechos Humanos y Democracia por el CENID-CONACyT. Es Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño por parte de la

UAM-Xochimilco. Tiene Maestría en Artes Visuales por la UNAM. Es Licenciado en diseño Gráfico por la Universidad Iberoamericana con Reconocimiento al trabajo. Integrante del Sistema Nacional de Investigadores N1. Tiene Perfil Deseable PRODEP. Es profesor en la UAEM. Es integrante de la Academia de Ciencias Sociales y Humanidades del Estado de México. Tiene publicaciones de libros, capítulos de libros, artículos de revistas. Es ponente y tallerista en foros nacionales e internacionales.

Con la otredad, el diseño reconstruye la realidad redirigiendo su quehacer para dar soluciones a las necesidades grupales. Por ello, la acción de diseñar se organiza desde la intervención de distintos elementos que se coordinan a partir de múltiples miradas. Ante ello, los estereotipos conocidos, marcan la comprensión de las cosas bajo realidades en las que cada individuo vive y se desenvuelve bajo la búsqueda de la información la cual se convierte en un instrumento de actuación y de elucidación de las características de la existencia humana. A partir de los requerimientos del diseño se faculta la percepción detallada de los usuarios de los productos momentánea, íntima e intrínsecamente. Así, con las acciones del diseño es posible restablecer la congruencia y la interrelación social. Por lo tanto, la “articulación” que se da entre el diseño y los estereotipos, parte desde la conjunción de los conocimientos con los que resuelve y se da forma al ser y estar de los individuos.

Asimismo, bajo la concepción de las identidades y las distinciones de los demás, con el diseño se analizan los aspectos sociales y del contexto, por lo que bajo la reinterpretación el diseñador produce interdisciplinariamente para los demás. Con la otredad se explica lo referente a uno mismo, lo de sí mismo o del auto concepto. Por lo tanto, desde los acuerdos y las unanimidades se comprende al individuo, su actuación y sus procedimientos de reacción, por lo que el diseño actúa adaptándose indudablemente ante cometidos plausibles en favor y en contra de todos los demás.

Consideraciones críticas para la representación visual en el diseño y su relación con los estereotipos

Marco Antonio Sandoval Valle. Cuenta con un Doctorado en Artes y Diseño, así como las maestrías en Artes Visuales y Administración de las Organizaciones, y es licenciado en Diseño Gráfico, todos por la UNAM. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores y Coordinador del Programa de Posgrado en Artes y Diseño de la UNAM, donde también se desempeña como tutor y académico. Participa en eventos de intercambio académico y arbitraje en espacios nacionales e internacionales.

Conocer, entender la realidad y vivir en colectivo, conllevan la necesidad de construir representaciones en la cotidianidad. Éstas contribuyen a la designación e interpretación de múltiples aspectos de la vida. Con base en las representaciones se construyen modelos de significación cultural que dan cuenta de distintos fenómenos, algunos observables y otros imaginarios de nuestros universos de experiencia. El presente trabajo aborda la correlación existente entre los estereotipos y las imágenes visuales como expresiones humanas, mismas que se han convertido en instrumentos conceptuales y prácticos del diseño de la comunicación visual que, como disciplina, formula estructuras comunicativas y hermenéuticas de intercambio, fundamentalmente sustentadas en la articulación de signos.

De tal manera que, en un primer momento se exploran los estereotipos como representación en el contexto de los estudios de la imagen, ya que se han convertido, desde el diseño y la comunicación visual, en un territorio indispensable que permite ratificar una carga semántica social compartida. Posteriormente, se transita a la exposición de ciertos modelos gráficos —imágenes diseñadas— tratados como paradigmas en entornos conceptuales, prácticos y específicos, al ser, en consecuencia sucesos activos de la vida, ya que tienen un grado de complejidad importante pues implican aspectos culturales, cognitivos, ideológicos e históricos que incluso han llegado a convertirse en sistema de creencias.

En este sentido, se consideran los estereotipos representados como estructuras que permiten tener conocimiento sobre el estado de las cosas en algún aspecto, ya que se manifiestan como significantes que establecen acciones y procesos para su funcionamiento en distintas dimensiones. Esta aportación procura una postura crítica a la reproducción de estos signos en su abordaje cotidiano, en consecuencia, otorgando un panorama reflexivo y práctico para la articulación de otros discursos diseñísticos como contribución disciplinar a la movilidad cultural.

La construcción de imágenes mentales y de estereotipos en el acto de diseñar. Formas de vinculación entre diseñadores y no diseñadores

Liliana Ceja Bravo. Doctora en Ciencias y Artes para el Diseño en el área de Teoría e Historia Críticas por la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Xochimilco, Maestra en Artes Visuales con orientación en Diseño y Comunicación Visual por la Universidad Nacional Autónoma de México. Licenciada en Diseño Gráfico por la Universidad Vasco de Quiroga. Actualmente, es coordinadora del Centro de Investigación en Diseño en la Facultad de Diseño de la Universidad Anáhuac México en campus norte.

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. Ha participado como evaluador y dictaminador en eventos académicos y de investigación. Cuenta con cinco libros, artículos y capítulos de libros. Cuenta con experiencia como conferencista y ponente a nivel nacional e internacional en diseño, pensamiento complejo y semiótica. Espacios Facilitadores y Experiencias en contextos humanos es la línea de investigación que ha trabajado desde el 2016, cuyo objetivo es indagar sobre las distintas formas de interacción de las personas con lo configurado, considerando las acciones, actitudes, emociones y vivencias humanas, buscando con ello contribuir con el buen vivir.

Los estereotipos son construcciones de imágenes mentales que los individuos crean unos de otros. Estas representaciones se forman en función de características compartidas y nos ayudan a simplificar nuestra comprensión de los diferentes grupos de personas. Los estereotipos son construcciones sociales que adoptamos y creemos que son válidas, y se vuelven más arraigadas con el tiempo. Del mismo modo, el diseño implica diversas relaciones entre diseñadores e individuos. La utilización de estereotipos es intrínseca al acto de diseñar; sin embargo, los diseñadores no deben reducir su comprensión de los demás a estos estereotipos. En cambio, los diseñadores tienen la responsabilidad de estudiar y comprender la naturaleza multidimensional y compleja de los seres humanos en su trabajo.

Para abordar este problema, es importante considerar el impacto de los sesgos cognitivos, los cuales son atajos mentales que hacen que la toma de decisiones sea más eficiente, pero a menudo pueden provocar errores e influir en los procesos de análisis y síntesis relacionados con el diseño. Por lo tanto, la forma en que los diseñadores se refieren a los demás durante el proceso de diseño no solo refleja su propio concepto de su trabajo, sino que también los coloca en una posición particular con respecto a los demás. Sin embargo, esto no significa necesariamente que los diseñadores sean plenamente conscientes de ello, lo que plantea un problema ya que, su práctica resulta limitada, fragmentada y sesgada.

En el presente trabajo tiene como objetivo reflexionar sobre algunas de las implicaciones e imbricaciones que tienen los estereotipos en la praxis cotidiana del diseño y la manera en cómo el objeto de diseño resultante evidencia algunas convenciones sociales y sus consecuentes sesgos. Con ello se busca identificar desde el mundo de las ideas algunas rutas de pensamiento que permiten en futuros trabajos analizar a profundidad otras intervenciones relacionadas con el efecto que lo diseñado tiene en el contexto social.

**De la responsabilidad social del diseño al diseño de la Respons(h)abilidad
Imbricaciones entre estereotipos y prejuicios**

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. Ha participado como evaluador y dictaminador en eventos académicos y de investigación. Cuenta con cinco libros, artículos y capítulos de libros. Cuenta con experiencia como conferencista y ponente a nivel nacional e internacional en diseño, pensamiento complejo y semiótica. Espacios Facilitadores y Experiencias en contextos humanos es la línea de investigación que ha trabajado desde el 2016, cuyo objetivo es indagar sobre las distintas formas de interacción de las personas con lo configurado, considerando las acciones, actitudes, emociones y vivencias humanas, buscando con ello contribuir con el buen vivir.

Las disciplinas proyectuales, como lo son las ingenierías, la arquitectura, el diseño arquitectónico, el urbanismo, el diseño industrial, el diseño gráfico, el diseño de modas, las artes, etc., comparten la idea central de buscar resolver problemas proyectuales concretos, pero que no se pueden establecer o predecir los resultados desde el principio del proceso. El no contar con una respuesta clara desde el comienzo genera una gran incertidumbre, misma que puede ser acrecentada ante lo difuso y poco claro de los requerimientos que se desprenden del problema. Las respuestas a los problemas de diseño planteados desde el inicio del proceso, estarán dados no por la habilidad en el manejo y ejecución de software o programas informáticos o especializados en diseño, sino por la capacidad y habilidad que el diseñador presenta para generar procesos compartidos de visualización, clarificación e ideación los cuales se orientan a una solución. Para conseguirlo, requieren hacer uno de los signos imperantes dentro de un contexto determinado. Conocerlos a profundidad les permite su apropiación, reinterpretación y conformación de nuevos códigos que las personas puedan interpretar. Este ejercicio, ya implica en sí mismo un problema importante de interpretación. La elaboración de juicios, la categorización de los mismos y su representación visual, constituyen parte del reto y de la tarea que deben cumplir. Los problemas de diseño son problemas complejos porque requieren por parte del diseñador la integración de saberes y conocimientos diversos, variables y cambiantes de una situación a otra. Requiere la realización de un ejercicio de visualización y análisis de dichas problemáticas que impliquen la integración de diversos ángulos o puntos de vista. Un mejor entendimiento a un problema de diseño tendrá como característica la posibilidad de entender la emergencia de una cada vez mayor cantidad de relaciones existentes. Estas relaciones podrán ser entendidas como cadenas de significantes también entendidas como relaciones “asociativas” (Saussure, 2012). En el presente trabajo se busca reflexionar sobre la importancia de las imágenes mentales y cómo éstas son el síntoma de un proceso social más profundo y arraigado, y que habitualmente es conocido como estereotipo. Por tanto, el estereotipo puede entenderse como una imagen mental configurada a partir de la interrelación de procesos que los diversos grupos sociales se han encargado a través del tiempo de validar, preservar y aquilatar.

Uno de los aspectos relevantes a desarrollar en este trabajo lo constituye el tema de la responsabilidad social de las y los diseñadores y cómo es que este procesos de carácter social se encuentra inserto dentro de un pensamiento igualmente estereotipado, ello es de esta forma porque el estereotipo puede manifestarse a partir de ideas, rasgos o características, cualidades atribuidas y reconocidas por parte de un grupo social determinado. Este proceso de socialización secundario (Berger y Luckman, 2006) se imbrica cotidianamente en la conformación, reconocimiento y preservación de símbolos los cuales adquieren formas de creencias, prejuicios, actitudes. Se espera que con este trabajo se contribuya a la reflexión sobre las diversas implicaciones sociales del diseño en la que los propios diseñadores dimensionen el efecto social de su actividad a través de los productos resultantes de este proceso, al tiempo de actuar en beneficio de la sociedad y los diversos grupos que la integran.

El problema de la caracterización del usuario en el proceso de Diseño. Mitos y realidades del Diseño centrado en el usuario

Martha Gutiérrez Miranda. Diseñadora de la Comunicación Gráfica, Maestra en Mercadotecnia y Doctora en Diseño, con estudios posdoctorales en Innovación, cultura y tecnología. Coordina la Maestría en Diseño y Comunicación Hipermédica, es Directora de Tecnología, Innovación y Cultura Universitaria en la Universidad Autónoma de Querétaro. Perteneció al Sistema Nacional de Investigadores del CONAHCYT. Docente de Licenciatura, Maestría y Doctorado. Su investigación se centra en los cruces entre diseño y tecnología.

El término estereotipo toma su origen de “estereotipia”, técnica de reproducción del siglo XVIII, cuyo propósito era la copia o repetición. El concepto se extendió a otras áreas y con el avance en el siglo XX de los estudios sobre la psique y la personalidad, cobra auge para establecer, como señala Walter Lippman (1922), una forma de economía cognitiva que se relaciona con esas imágenes que construimos en la cabeza y que sirven de patrón para muchas cosas. En términos visuales, se puede conceptualizar como una imagen con valor simbólico, que busca representar la realidad y estructura su significado en el inconsciente o imaginario colectivo. Asumiendo que los significados se construyen socialmente, se puede inferir que un estereotipo es reconocido por un determinado grupo social en un contexto específico. Esta condición de sistema simbólico lo conecta con el proceso comunicativo, para establecer relaciones sociales circundándolo, a manera de conciencia colectiva, sobre su representación y significación. Este documento revisa y relaciona el concepto de estereotipo y su incidencia en el proceso de Diseño. Reflexiona sobre la configuración de las personas para quienes se diseña, especialmente sobre el término “usuario”, caracterizado como sistema simbólico complejo, que en ocasiones se instituye como un ideal utópico. A partir de la configuración de estereotipos, el diseñador establece patrones a los que se ciñe para proponer “trajes a medida”, como soluciones aparentemente controladas, circunstancia quizá cuestionable, a veces más un mito, que una realidad. Para el abordaje, se revisan los cruces disciplinares entre la Psicología y la Sociología, que posteriormente se intersectan con lo propuesto desde las teorías de la comunicación, el diseño y la tecnología. El nodo central es el concepto de usuario del diseño, como estructura simbólica. Se analiza desde el diseño y la comunicación visual, particularmente a partir de los enfoques y marcos de trabajo que el diseñador utiliza y que se denominan genéricamente “Diseño centrado en el usuario”.

Deconstruyendo usuarios: aportes desde el diseño ontológico y las tecnologías sociales

Sofía Lara Marozzi. Diseñadora Industrial y docente en la cátedra de Panorama Histórico y Social de las carreras de Diseño en Comunicación Visual y de Diseño Industrial de la Facultad de Artes, Becaria Doctoral e investigadora en el Instituto de Investigación en Enseñanza del Arte Argentino y Latinamericano y doctoranda en Artes (Diseño), de la Universidad Nacional de La Plata. Maestranda en Ciencia, Tecnología y Sociedad en la Universidad Nacional de Quilmes. Se desempeña como asesora en la Dirección Provincial de Educación y Participación Ambiental del Ministerio de Ambiente de la Provincia de Buenos Aires.

Federico Del Giorgio Solfa. Diseñador Industrial, Profesor en Diseño Industrial, Magister en Marketing Internacional, Doctor en Artes (Diseño) y Profesor Titular Ordinario en la cátedra de Gestión de Proyectos, de la Universidad Nacional de La Plata. Especialista en Gestión Pública, Universidad Nacional de Tres de Febrero. Master in Diritto, Economia e Política dell'Unione Europea, Università degli Studi di Padova.

Profesor en la Maestría en Gestión Empresarial de Negocios Internacionales de la Universidad de Buenos Aires. Profesor Invitado en el Doctorado de Diseño, Universidad de Palermo. Investigador Asociado y Co-Coordinador de la Comisión Asesora Honoraria en Ingeniería, Arquitectura y Tecnología, de la Comisión de Investigaciones Científicas de la Provincia de Buenos Aires. Miembro del Comité de Pares en Ciencias Aplicadas de la Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria. Miembro del Consejo Asesor de Harvard Business Review.

Este artículo tiene como objetivo problematizar el abordaje de los usuarios en el proceso de diseño. En la actualidad, tanto desde el campo del diseño como de los nuevos enfoques de la sociología y la tecnología en América Latina se cuestiona la relevancia y el peso que este aspecto tiene en las disciplinas proyectuales y sus posteriores soluciones materiales. Con el fin de poner en discusión el concepto, a lo largo del escrito se desarrollará y analizará cómo se trata el concepto de usuario en el diseño ontológico y las tecnologías para la inclusión social, como una forma de utilizar estereotipos.

Los estereotipos y su afectación en la definición del buyer persona

Patricio Edmundo Mantilla Manjarrés. Magister en Gestión de Marketing y Servicio al Cliente-Escuela Superior Politécnica de Chimborazo; Diseñador Gráfico Publicitario-Universidad Técnica de Ambato. Docente Universidad San Gregorio de Portoviejo; Docente Universidad del Pacífico; Consultor empresarial.

Andrea Daniela Larrea Solórzano. Posdoctorado Multidisciplinar en Diseño, Doctora en Diseño, Magister en Diseño Gráfico Digital, Magister en Docencia Universitaria, Diseñadora Gráfica Publicitaria. Docente Investigador de la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato.

Cada producto o servicio, es un reflejo directo de la comprensión de las expectativas y de las necesidades de un público objetivo, de una realidad con complejidades, una realidad tangible, en la que la satisfacción se anticipa como un objetivo de gestión. El diseño como disciplina se encuentra entonces con su objetivo primordial, brindar soluciones validadas por quienes serán los usuarios de los resultados de sus proyecciones. Para facilitar esta labor se busca generar como destinatarios a poblaciones homogéneas que permitan definir un buyer persona, que no es otra cosa que un perfil construido de supuestos, de indicios de comportamientos semejantes en poblaciones con intereses o preferencias similares. El sesgo del estereotipo y su arbitraria forma de asignar características a todos los miembros de una comunidad humana forzosamente simplifica comportamientos y preferencias en el proceso y dificulta discernir los argumentos de valor que direccionen los conceptos y las soluciones viables de diseño.

En este artículo se exploran los efectos que pueden tener los estereotipos en la definición del cliente ideal para el desarrollo de un producto, que en algunos casos puede conducir a decisiones de diseño y estrategias de marketing ineficaces o incluso perjudiciales para la empresa. Analizamos algunos patrones que en el caso ecuatoriano orillan a las organizaciones a desarrollar productos faltos de empatía, excluyentes sin considerarlo, o excesivamente simples y fuera de la realidad sociocultural que nos rodea. Nos concentramos, entonces, en mapear herramientas que faciliten la imparcialidad en las lecturas comportamentales de estos grupos humanos y la toma de decisiones previo a desarrollar un producto.

COMISIÓN 15. CREATIVIDAD SOLIDARIA

Esta Comisión sesionó online el Lunes 28 de Julio de 2025 a las 16.00hs (ARG).

Coordinación: Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina.

En esta comisión se presentó **“Creatividad Solidaria III: Proyectos, prácticas y producciones de Diseño Social”** (Cuaderno 278) con los resultados del Proyecto 2.7 del mismo nombre, que dirigen Lorena Urcelay y Verónica Méndez (UP, Argentina).

Creatividad Solidaria es un Proyecto Internacional de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo que integra múltiples acciones de investigación, reflexión, difusión y desarrollo de redes académicas. El proyecto reúne a profesionales e instituciones de la región comprometidos con las problemáticas contemporáneas que afectan la calidad de vida de sus comunidades. La Creatividad Solidaria se manifiesta a través de imágenes, productos, intervenciones y proyectos que buscan resolver y mejorar los desafíos de nuestra época. Temas como diversidad, género e inclusión, energía y reciclaje, sustentabilidad y cuidado ambiental, conservación y memoria, responsabilidad social y comercio justo, educación, salud y cultura son abordados por los creativos solidarios en sus ideas y creaciones. Los trabajos aquí presentados ilustran la amplitud y la profundidad del campo del diseño, así como su capacidad para abordar una amplia gama de problemas sociales, culturales y ambientales en toda la región y en el mundo.

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°2 Creatividad Solidaria: Proyectos, prácticas y producciones de Diseño Social.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2016 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina). Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son: 2.6 Creatividad Solidaria II: Proyectos, prácticas y producciones de Diseño Social (Cuaderno 223), 2.4 Creatividad Solidaria I (Imágenes, Productos, Intervenciones, Proyectos) (Cuaderno 193); y los Proyectos 2.5 Diseño, ciudades y conflictos territoriales. El diseño como herramienta polivalente para la inclusión y la segmentación social (Cuaderno 209), 2.3 Diseño y Democracia en América Latina (Cuaderno 121), 2.2 Diseño e innovación social (Cuaderno 83), 2.1 Diseño Social y Desarrollo: Percepciones sobre el Diseño Latino (Cuaderno 69) junto a la Universidade do Estado de Minas Gerais (Brasil) presentados en los Coloquios 2017-2024 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron:

Creatividad Solidaria III: Proyectos, prácticas y producciones de Diseño Social (Cuaderno 278)

QRGB++: App sustentable, solidaria e innovadora para aumentar la densidad de información acumulada en un Código QR

Ibar Federico Anderson. El proyecto QRGB++ consiste en el desarrollo de una aplicación de Códigos QR, donde el script o código fuente está desarrollado en el software Python para utilizar el sistema de colores RGB, con el fin de generar un Código QR con mayor capacidad de almacenamiento de información, eficiencia en el uso de recursos y un impacto positivo en el medio ambiente. Este innovador método permite almacenar hasta tres veces más información en el mismo espacio, al combinar tres códigos QR (rojo, verde y azul) en uno solo, mejorando también la seguridad de los datos mediante la redundancia. Además de optimizar el uso del papel y la tinta (aunque todavía no se ha desarrollado el sistema de escáner para su lectura impresa en formato papel), a futuro, contribuiría potencialmente a la reducción de residuos, deforestación y huella de carbono, alineándose con el ecodiseño y las tendencias sostenibles. Actualmente, su desarrollo está pensado solo para su uso y distribución en soporte digital. El código QRGB se genera mediante librerías de código abierto como `qrcode[pil]`, `Pillow` y `opencv-python`, integrando una interfaz gráfica (GUI) con Kivy para facilitar la creación y decodificación de los códigos. Esta accesibilidad técnica promueve la inclusión tecnológica y la democratización del uso de herramientas avanzadas, permitiendo que diseñadores con conocimientos básicos de programación puedan utilizarlo gratuitamente. Por ello, es solidario y se ha desarrollado con un ejemplo de aplicación para la Universidad de Palermo y sus diversos enlaces de la Facultad de Diseño y Comunicación. Desarrollado con el software Python como intérprete del script, este corre en la plataforma de Visual Studio Code. Superados los desafíos técnicos con la mezcla de colores, QRGB++ ofrece un aumento significativo en la densidad de datos, con potenciales aplicaciones en seguridad y almacenamiento de alta densidad. Su uso en proyectos sociales y educativos mejora la accesibilidad para personas con discapacidades, fomenta la creatividad y la solidaridad, y refuerza la sostenibilidad en todas las etapas del ciclo de vida del producto, demostrando cómo la tecnología y el diseño pueden converger para generar un impacto positivo en la sociedad.

Estar en la iglesia, estar en el mercado: Sincretismo de saberes y religiosidad en los mercados populares y otros lugares de memoria, en la ciudad de San Juan de Pasto

Rafael Ángel-Bravo. Los mercados populares, al igual que las comunidades migrantes y otros espacios comerciales de carácter popular a nivel continental, además de su función como escenarios de intercambio comercial, constituyen espacios de interacción social y preservación cultural. Estos lugares permiten la preservación de unos saberes populares, históricamente relegados por su carácter popular, tradicional y empírico. En este sentido, dentro de los mercados populares de San Juan de Pasto en Colombia, en la región denominada como Valle de Atriz, se desarrollan rituales y prácticas de religiosidad asociados al catolicismo, las cuales coexisten con creencias ancestrales relacionadas con la magia y la superstición propias de las culturas prehispánicas. De este modo, existe un sincretismo de creencias y saberes que define la identidad cultural del continente americano. Por consiguiente, en este proyecto de investigación-creación se realiza una exploración visual de un conjunto de mercados, comunidades migrantes y otros lugares de memoria, con el objetivo de documentar visualmente estos espacios y así resaltar el valor de estos lugares como núcleos para la preservación de saberes, costumbres e identidades que se reconfiguran a través del tiempo gracias a la hibridación intercultural.

El proyecto arquitectónico desde un análisis psicoeducativo: Sobre el valor de los enfoques situacionales en el análisis de las prácticas proyectuales

Carlos Eduardo Burgos. En este trabajo voy a proponer categorías teóricas diferentes a las que ya son utilizadas en la investigación clásica sobre la disciplina y que aunque presentan resonancias con el fenómeno proyectual, provienen de otros campos teóricos. Me refiero a las nociones de cognición distribuida, Hutchins (1996)¹, actor-red, Latour (1997), sistemas de actividad y ciclos de aprendizaje expandido”, Engeström (2016). Por lo tanto, la perspectiva aquí propuesta habilitaría una instancia de análisis del fenómeno proyectual que exceda a las clásicas categorías restringidas de individuo y producto para dar lugar al análisis de los sistemas de actividad.

Accesibilidad en el teatro: subtítulo y la audiodescripción

Paula Bustos Brea. En la gestión cultural, se observa una trayectoria de trabajo hacia la formación de público que, en los últimos años, se ha ocupado no solamente de los nuevos públicos infantiles y juveniles, sino que hace foco en la accesibilidad de personas, proponiendo un concepto amplio de inclusión. Los espacios culturales presentan una nueva tendencia hacia la realización de un trabajo en materia de inclusión tanto en la programación como en el diseño de sus espacios que implican nuevos conceptos y prácticas en torno a la formación de público. Para pensar en accesibilidad y su relación con las artes escénicas, desde el punto de vista teórico, proponemos el pasaje de la idea de discapacidad hacia los conceptos de diversidad funcional y singularidad cognoscitiva. Para ello se utilizarán marcos teóricos provenientes, por un lado, de la psicología y la educación, articulando conceptos como los de neurodiversidad y singularidad cognoscitiva. En este trabajo se propone realizar un análisis teórico que revise los conceptos de accesibilidad en arte, en pos de una idea universal de inclusión que amplíe el trabajo de la gestión cultural y diseño de los espacios tomando estudios de casos en el Teatro Nacional Cervantes de Buenos Aires y en el Teatro María Guerrero de Madrid, pensando en aportes que puedan surgir desde los distintos puntos de vista del diseño de gestión para generar una sinergia enriquecedora de trabajo.

Intervención y Participación. Una aproximación crítica y de comunicación horizontal en estudiantes de Arte y Diseño

Leobardo Armando Ceja Bravo.

Los productos, tanto artísticos como de diseño, se tornan objetos de mediación y artefactos culturales (Cole, 1999), al tiempo que constituyen un reto y una tarea (Vygotsky, 2015) que los estudiantes deben afrontar. Establecer espacios de diálogo y mediación, implica crear esquemas de diálogo horizontal (Anyaeibunam, Mefalopulos y Moetsabi, 2008) para las partes involucradas, identificar temáticas, problemas y estrategias de intervención comunes. Mediante el registro y documentación sistemática fue posible reflexionar sobre las implicaciones en procesos de intervención, así como en los hallazgos encontrados dentro del proceso. Por lo que la práctica reflexiva (Schön, 1992) es una herramienta fundamental de aprendizaje personal, ya que se centra en el tipo de acciones llevadas a cabo. Algunos de los hallazgos más significativos corresponden al proceso de reflexión expresado por los participantes. En este sentido, se reviste la importancia de dicha participación, ya que eso implica la puesta en común de esquemas de interpretación, mediación y significación que inicialmente eran personales. Al respecto, el objetivo es establecer vínculos con los otros y lograr un enfoque participativo (Sanders, Brandt y Binder, 2010) una acción participativa (Montañés, 2009) y procesos de interpretación analógicos (Beuchot, 2021). El presente trabajo busca reflexionar sobre las implicaciones académicas de estudiantes de la Licenciatura en Arte y Diseño de la ENES-Morelia, buscando contar con evidencia concreta que permita contribuir en su formación y reflexión crítica, considerando que este proceso constituye una manera de evidenciar el sentido y trascendencia social de su quehacer. Mediante la planeación e intervención, los estudiantes organizan actos expositivos, los cuales deberán ser pertinentes para el grupo al que se dirigen, siendo esta característica la impronta, valía y aporte de este enfoque.

Cartilha Atípica: O design como ferramenta de inclusão de alunos atípicos na creche e em casa.

Bárbara Júlia Coutinho Silva, Clara Mello Larissa Lopes, Maria Eduarda Araújo, Rayara Teixeira

Este projeto é fruto das discussões realizadas na disciplina de Elementos do Design de Serviços, ministrada pela professora Bianca Martins no semestre de 2024.1, na Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), situada no Rio de Janeiro, Brasil. A partir da proposta da disciplina, foi necessário analisar um ambiente de ensino e identificar

problemas presentes nesses locais, que poderiam ser abordados pelos alunos utilizando o pensamento projetual e as ferramentas do design de serviços. Nesse sentido, iniciamos uma parceria com a Creche Semente, situada no Morro do Borel, comunidade periférica da Cidade do Rio de Janeiro, e, por meio de encontros com a diretora, identificamos a falta de inclusão de alunos atípicos. Diante desse desafio, com base em observações em campo e em pesquisas realizadas através de artigos, livros, sites governamentais e informações do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5) 2013, foi desenvolvida uma cartilha com o objetivo de fornecer meios de inclusão e informações de maneira acessível para os responsáveis pelos alunos. Esta cartilha contém dados sobre cinco transtornos: espectro autista, TDAH, dislexia, tourette e depressão, sem desconsiderar a importância de outros. Além disso, aborda temas como leis e direitos, redes de apoio, desafios enfrentados pelos responsáveis e atividades que podem ser realizadas em casa.

Jogos de corrida “arcade” e “simuladores”: diferenças na percepção do usuário e suas implicações no uso além do entretenimento.

André Leonardo Demaison, Rafael Lima, Andrews Correa Lopes, Igor Prado, Sthefany Andressa

Este artigo examina as distinções entre jogos de corrida arcade e simuladores, categorias que surgiram a partir da popularização dos videogames nos anos 1970, especialmente em fliperamas. Enquanto os jogos arcade privilegiam uma jogabilidade acessível e simplificada, voltada para a diversão rápida, os simuladores buscam uma experiência mais realista, com foco na precisão da física e no comportamento dos veículos. Ao longo das décadas ambos os estilos evoluíram e títulos como Gran Turismo e Mario Kart consolidaram essas abordagens distintas. O objetivo deste estudo é analisar o potencial que ambos os estilos, cada qual com suas especificidades, podem ter ao serem utilizados para fins além do entretenimento, como o uso em intervenções, educação baseada em jogos ou na exploração de competências pessoais. A investigação se concentra inicialmente na pesquisa bibliográfica narrativa, a fim de compreender as características que tornam cada estilo único, destacando as variações de estética, interface e jogabilidade que impactam a experiência do usuário. Busca-se também entender como a diferença entre os dois tipos de jogos pode criar dinâmicas com possibilidade de uso para outros contextos. Além disso, também será apresentada uma coleta de dados exploratória, por meio de entrevistas com especialistas em jogos, como profissionais e professores, para auxiliar na assimilação e verificação dos dados coletados da literatura. A análise desses dados permite uma compreensão mais aprofundada das percepções das diferenças entre os dois estilos para o público, além de possibilitar um estudo sobre como o design de jogos pode ser um agente de mudança eficiente, alinhado com tais percepções. Conclui-se que os estilos distintos “arcade” e “simulador” possuem grande potencial de uso em situações além do entretenimento, principalmente por combinar o desenvolvimento de habilidades motoras com tomadas de decisão e percepção espacial; indicando a necessidade de pesquisas com metodologias investigativas e experimentais aprofundadas.

Los Concursos Constructiva: Balance de una experiencia de enseñanza y extensión universitaria

Alejandro Folga, María Fernanda Moreira, Natalia Botta, Melina Cabiró y Ana Pértzel

Este artículo presenta la experiencia del Concurso Constructiva, una iniciativa de enseñanza y extensión universitaria desarrollada en la FADU-Udelar en tres ediciones (2022, 2023 y 2024). La actividad se estructuró en cuatro etapas sucesivas: (1) un concurso de ideas dirigido a estudiantes del ciclo inicial de Arquitectura de la FADU para el diseño de equipamientos mediante el sistema Steel Framing; (2) el desarrollo del proyecto ejecutivo por parte de los ganadores, con acompañamiento docente; (3) la construcción de los prototipos en colaboración con estudiantes y docentes de la UTU, con el aporte de materiales de empresas del sector; y (4) la instalación de los equipamientos en instituciones comunitarias y espacios colectivos de UTU y FADU. La experiencia integró enseñanza, práctica proyectual y vinculación con la comunidad, promoviendo la articulación entre actores académicos, profesionales y sociales.

Tejiendo Ciudades: Innovación y Sostenibilidad en el Diseño de Mobiliario Urbano con Impresión 3D

Eduardo García Yzaguirre

El mobiliario urbano trasciende lo utilitario para encarnar una poética material de la simbiosis humano-entorno. La impresión 3D, al esculpir concreto y compuestos reciclados en geometrías algorítmicas, permite cuestionar y

superar paradigmas de diseño tradicionales, basados en cánones que han resultado inadecuados para abordar los retos de sostenibilidad y adaptabilidad de la era actual. De este modo, se erigen estructuras adaptativas que integran resistencia estructural y metabolismo circular. Esta revolución aditiva —precisa y sostenible— no solo minimiza residuos mediante fabricación in situ, sino que redefine el paisaje como un organismo vivo. La incorporación de estas innovaciones en la academia forma profesionales que trabajan a partir de técnicas híbridas, combinando la ciencia de materiales y el modelado BIM, y capaces de tejer ciudades alineadas con los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) y la ética de la cuarta revolución industrial, donde cada banco o puente se erige como un manifiesto técnico-filosófico de nuestro tiempo.

Práticas coletivas queer: outras representações do corpo

Guilherme Altmayer Grassine

Este trabalho propõe uma abordagem teórico-narrativa-prática, se utilizando do design gráfico e das práticas dissidentes tipográficas experimentais como meios para ampliar a representação do corpo e promover linguagens mais inclusivas. As experimentações surgem parte da observação de como na sociedade ocidental as representações corporais estão frequentemente vinculadas a imaginários binários e normativos, refletidos desde livros de ciência sobre o corpo humano do ensino básico até em manuais de ergonomia/antropometria e outros recursos que reforçam padrões patriarcais. A partir dessa observação, o estudo propõe reivindicar outras formas de se produzir a representação do corpo utilizando fontes não convencionais, especialmente dingbats, para construir novas visualidades e questionar a rigidez da antropometria tradicional. A pesquisa questiona como é possível incorporar corpos dissidentes no campo do design tipográfico, buscando gerar representações gráficas capazes de integrar diversas experiências corporais em linguagens visuais queer. Essa abordagem sugere que o design pode contribuir para a formação de práticas coletivas de cuidado, articulando a corporalidade, o gráfico e o social em um horizonte pós-binário, afim de questionar: como representar corpos dissidentes a partir de tipografias e linguagens queer.

Diseño y Conciencia. Hacia un nuevo mundo

Sonia Grau

Con este estudio, primero se quiere focalizar en el contexto global en cuanto entramado social y cultural hegemónico. Luego, el propósito es situar el foco en el papel de los diseñadores como personajes que dentro de ese contexto poseen la capacidad de transformar paradigmas en un mundo que está redefiniendo gran parte de sus modelos. Si hablamos de cambios profundos, hay que entender que estos, para que sean fuertes, reales y sistémicos, deben iniciarse a partir de una mirada reflexiva y crítica. De este modo, la idea es empezar por un proceso de autoconocimiento y desarrollo de pensamiento crítico para que nuestros diseños aporten bienestar y coloquen en el centro a la persona y al planeta. En este objetivo, pasaremos por varios autores que nos aportarán una visión más amplia del diseño, señalando nuevos retos, miradas más conscientes y diseños más responsables.

El Turismo vivencial, inmersión al empoderamiento comunitario y el desarrollo sostenible en comunidades indígenas. El impacto humano del intercambio cultural en las economías que reciben viajeros

Cristina Amalia López

La presente investigación examina experiencias en diversas comunidades indígenas y tribales al realizar una comparación exhaustiva entre la vida cotidiana de los individuos y los proyectos de turismo en curso en cada una de ellas. El estudio documenta el encuentro con la primera abogada indígena Emberá de Ipetí, galardonada por la Universidad de Palermo y reconocida como líder en la lucha por la igualdad de género en Panamá. Asimismo, se exploran las prácticas de convivencia con los Guna Yala del Caribe y las comunidades de Willoq y Patacanha en las tierras altas del Valle Sagrado en Ollantaytambo. El análisis se amplía con el intercambio con pueblos indígenas de Oaxaca y Chiapas en México, donde se reflexiona sobre las diferencias y similitudes culturales y sociales con los nabateos de Petra, así como con las comunidades beduinas de la península del Sinaí, en Egipto. La investigación incluye una revisión de la tribu Jebeliya, la comunidad indígena más antigua de la región, con 1400 años protegiendo la tierra sagrada que alberga el monasterio de Santa Catalina y la montaña de Moisés. También se aborda una comparación detallada con la comunidad nubia, situada a lo largo del río Nilo, cerca del valle de Asuán. Este análisis comparativo permite valorar tanto las estructuras sociales y culturales como los impactos y alcances de

los distintos enfoques de turismo vivencial en estas comunidades, poniendo de relieve los desafíos y oportunidades que el turismo sostenible plantea en contextos de profunda diversidad cultural y ambiental. Se espera demostrar cómo el turismo sostenible, cuando se realiza desde una perspectiva inclusiva y respetuosa, fomenta un desarrollo integral en las comunidades tribales e indígenas. Al generar beneficios económicos y sociales, y al promover la conservación de tradiciones y del medio ambiente, esta modalidad turística contribuye significativamente al empoderamiento y bienestar de las comunidades.

El arte utilizado como terapia ante condiciones congénitas: Arte terapéutico para un artista con condición congénita de fisura labial y palatina

Maríesther Muñoz Phi

Los estándares estéticos figuran en los diferentes países a lo largo de la historia, sin embargo, el arte ha ampliado sus puertas a nuevas tendencias, definiciones artísticas y prácticas, dando paso así al arte sanador. Este arte terapéutico es utilizado por muchas comunidades para expresarse, mostrar su vulnerabilidad, sanar y educar. Con ello, distintos pacientes han utilizado el arte para mostrar sus realidades, brindar apoyo a sus semejantes y dar motivación a personas que están pasando por las mismas circunstancias. Con lo expuesto se tocarán temas como la interpretación del arte, su trascendencia, el arte terapéutico, la idea del arte sanador y la medicina en el arte, enfatizando la condición congénita de la fisura labial y palatina.

La inclusión social en la metodología de diseño de objetos. Responsabilidad social universitaria y cultura de paz

Ana Georgina Navarro Sarmiento, Guadalupe del Rocío Valadez Hernández

Hoy en día, la orientación de las universidades está estrechamente relacionada con el concepto de responsabilidad social universitaria (RSU). La RSU se enfoca, entre otras cuestiones, en establecer prácticas que favorezcan el logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible adoptados por las Naciones Unidas en 2015. Los programas académicos son un vínculo de comunicación entre profesores y estudiantes, incluyendo temas y actividades que contribuyen al perfil de egreso del estudiante de diseño. Por lo tanto, es importante que la teoría se complementa con la práctica real por parte de los estudiantes en el aula. Es fundamental considerar la práctica real en el desarrollo de temas de inclusión social, buscando que los estudiantes tengan experiencias en espacios de la vida cotidiana y en el contexto de los usuarios. Aunque el acceso a estos escenarios no siempre será fácil, el aula puede funcionar como un segundo escenario o plan B. El uso de actividades lúdicas para estudiantes de diseño en temas de discapacidad visual nos ofrece, como académicos, la oportunidad de proporcionar a los alumnos un aprendizaje significativo. Estas actividades les permiten sensibilizar de manera personal y desarrollar empatía y conciencia social. Además, estas actividades pueden servir como motivación para que su servicio a la comunidad se realice a través de sus conocimientos sociales aplicados en sus propuestas de diseño. En esta actividad lúdica desarrollada en el aula, en la clase de Metodología del Diseño, con el tema de adaptación de juegos didácticos para personas con discapacidad de la vista, los alumnos juegan con los ojos vendados con sus compañeros para poder elaborar el planteamiento del problema.

Identidades entretejidas: influencia del arte comunitario femenino en la construcción de sentido de comunidad en la ciudad de Barranquilla

Isaac Nieto Mendoza, Camilo Morón Castro y Juan José Pinto Siabatto

Este estudio se centra en el análisis del sentido de comunidad que surge a través del arte comunitario realizado por mujeres barranquilleras, para explorar cómo estas intervenciones artísticas en el espacio público contribuyen a la creación de una identidad colectiva y al empoderamiento, como también el refuerzo de luchas colectivas como el feminismo, el antirracismo y antifascismo. La investigación adopta un enfoque cualitativo basado en la observación participante, entrevistas semiestructuradas y análisis visual de las obras (murales). El estudio se centró en barrios de Barranquilla donde este tipo de arte ha tenido una presencia significativa en los últimos años. Se realizaron entrevistas a mujeres artistas que han intervenido en el espacio público con sus obras, así como a residentes de las comunidades donde el arte ha sido exhibido. La muestra estuvo compuesta por diez mujeres artistas de diversas edades y trayectorias que han realizado arte comunitario en diferentes zonas de Barranquilla. Los resultados indi-

can que los murales realizados por mujeres en Barranquilla influye de en la creación de un sentido de comunidad. Las obras suelen abordar temáticas de género, inclusión social, memoria histórica e identidad barranquillera, lo que permite a las artistas conectar con sus comunidades de manera emocional y profunda. Estas intervenciones no solo embellecen el entorno urbano, pues a la vez generan espacios de reflexión y diálogo entre los residentes. Las mujeres artistas entrevistadas señalaron que una de sus motivaciones principales es la de crear conexiones con su entorno y contribuir a un cambio social a través de sus obras. Además, las participantes en la comunidad manifestaron un sentimiento de pertenencia y orgullo al ver reflejadas en las paredes de su barrio imágenes que abordan temas relevantes para ellas.

Ensino de realidade virtual em tempos de pandemia: desafios, adaptações e estratégias no ensino remoto

Rodolfo Nucci Porsani, Vinicius Santos Andrade

Este artigo apresenta um estudo descritivo sobre a experiência de um professor ao ministrar aulas de Realidade Virtual (VR) durante a pandemia de COVID-19, destacando os desafios e estratégias envolvidos na transição para o ensino remoto. Diante da necessidade de adaptação em um contexto de isolamento social, o professor precisou lidar com limitações tecnológicas e desigualdade de acesso a dispositivos, uma vez que a VR tradicionalmente exige equipamentos específicos, como óculos e controladores, disponíveis nos laboratórios das instituições. A pesquisa, realizada em uma instituição de ensino superior privada, utilizou observação participante e relatórios dos estudantes para coletar dados. Os resultados mostram que, embora a falta de dispositivos avançados pudesse ser vista como um obstáculo, muitos estudantes com equipamentos limitados demonstraram alta qualidade em seus projetos de VR, frequentemente superando expectativas. Essa superação foi atribuída ao engajamento cognitivo, criatividade e colaboração entre os alunos, que contribuíram para minimizar as desigualdades de acesso. O estudo conclui que, com apoio e orientação adequados, é possível promover uma experiência de aprendizado significativa em VR, mesmo em cenários com restrições tecnológicas. Além disso, reforça a necessidade de uma formação docente contínua no uso de tecnologias emergentes, de modo a preparar educadores para cenários futuros que demandem flexibilidade e inovação. Essa análise contribui para o desenvolvimento de práticas pedagógicas resilientes e serve de base para programas de capacitação mais alinhados às demandas do ensino de VR em contextos adversos.

Estudio Cromático para el Municipio de Cabo Corrientes, Jalisco, México, como fundamento para la generación de la imagen visual e identitaria de la región

Jimena Odetti, Alberto Reyes González, Andrés Enrique Reyes González, Fernando Daniel Valdez Olmos

El estudio cromático para el municipio de Cabo Corrientes se centró en la identificación y análisis de los colores predominantes en la región, con el objetivo de establecer una base sólida para la creación de una imagen visual e identitaria coherente y representativa. Este tipo de estudio implica la recopilación de datos sobre los colores presentes en el paisaje urbano, contemplando el entorno natural, la arquitectura, las manifestaciones culturales y las tradiciones locales. A través de métodos cualitativos y cuantitativos, se buscó entender cómo estos colores influyen en la percepción y el sentido de pertenencia de los habitantes, así como en la atracción de visitantes. Para la Metodología se tomaron técnicas de recolección de datos cromáticos, como la fotografía, la identificación cromática en campo, y la aplicación de entrevistas a la población local. Dentro de los resultados se encuentra la identificación de paletas de colores que son características de Cabo Corrientes, destacando aquellos que tienen un significado cultural o histórico particular y el análisis e interpretación de cómo estos colores pueden ser utilizados para fortalecer la identidad visual de la región, considerando aspectos como la promoción turística y el desarrollo de comercio local. En las conclusiones se desarrollan recomendaciones sobre cómo integrar los hallazgos cromáticos en políticas de desarrollo urbano y cultural, para fomentar un sentido de identidad y cohesión comunitaria. Este estudio no solo proporciona una comprensión profunda de la identidad visual de Cabo Corrientes, sino que también ofrece un marco para futuras iniciativas de promoción territorial, contribuyendo al desarrollo sostenible y al reconocimiento cultural de la región.

Desafíos de la extensión universitaria: experiencia de campo con costura creativa

Ana Beatriz Pereira de Andrade, Marina Ribeiro de Andrade, Beatriz Pereira Lucchesi, Adriana Yumi Sato Duarte

O presente artigo apresenta um relato de experiência do Laboratório de Design Solidário (LabSol) nas atividades de extensão universitária do curso de Design da Universidade Estadual Paulista (Unesp - Bauru, SP, Brasil). As oficinas de costura colaborativa e criativa foram realizadas na cidade de Jaú (São Paulo, Brasil) em parceria com o Espaço Cultural Amaral Carvalho (ECAC), sendo direcionadas para o público atendido pelo Hospital Amaral Carvalho. A primeira oficina foi realizada em maio de 2024, posteriormente se repetindo quinzenalmente, com encerramento em novembro de 2024. A partir destas vivências, foi possível identificar algumas deficiências e realizar melhorias para que houvesse um maior aproveitamento de todos os envolvidos. Inicialmente, a interação com o público e sua participação ativa nas atividades foram os maiores desafios nas atividades, mas, com o decorrer das oficinas, pudemos entender e incorporar métodos de aproximação. Ao longo das demais oficinas, percebemos que o diálogo também foi necessário para mostrar ao público que as atividades manuais realizadas nas oficinas eram simples de executar e não exigiam conhecimento prévio. Com esses ajustes, foi possível realizar outras oficinas atendendo a diferentes demandas e dessa forma, atingimos nossos objetivos principais, trocando conhecimento a respeito da costura básica manual e da utilização de máquinas de costura e gerando novos produtos artesanais.

¿Cómo manejar una crisis institucional? Caso de estudio: Germanwings

María Candelaria Santillán

En esta investigación disciplinar ahondaremos sobre cómo manejar una crisis institucional, específicamente de la compañía Germanwings, línea de bandera de la empresa Lufthansa. El 24 de marzo de 2015, el avión de Germanwings, con 150 personas a bordo que partió de Barcelona, España, se estrelló en los Alpes franceses, llevando a la muerte a todas las personas a bordo. Este caso fue una crisis que aclamo a toda la opinión pública mundial, ya que después de varias investigaciones se llegó a la conclusión de que había sido a causa de un suicidio del copiloto que llevo a la muerte a las 150 personas, aquel 24 de marzo. Este caso es emblemático para analizar cómo se gestionó la crisis y cómo fue la respuesta a los medios masivos de comunicación. Además, vamos a analizar cómo quedó la imagen corporativa de Germanwings y Lufthansa meses después del trágico hecho. Esta es una crisis de timbre rojo, institucional, que conmovió al mundo entero, es por ello que elegí este caso para investigar. También para poder visualizar las prácticas que llevaron a Germanwings a cesar sus actividades en 2020 y como Lufthansa pudo sobrellevar esta situación tan dramática.

Propuesta de capacitación para desarrollar la competencia docente en inclusión educativa para estudiantes discapacitados de una universidad pública, lima, 2024.

Soto Hidalgo Cinthya Virginia, Poma García Claudia Rossana

La oportunidad de adquirir un empleo estable y con buenas condiciones laborales, se encuentra supeditada a la preparación académica de los postulantes. Asimismo, las universidades públicas limenses, tienen acceso a más recursos y oportunidades por su ubicación geográfica a comparación de las universidades públicas que radican en provincia. Esto ocasiona una gran demanda de estudiantes de todo el país que cada año con mucho sacrificio y de forma reiterada postulan por una vacante, pero sin demasiado éxito. Más aún para las personas que tienen algún tipo de discapacidad, esto resulta un mayor reto mayor. En relación con el tema, la inclusión educativa es un aspecto fundamental, especialmente en áreas que implican el desarrollo de la creatividad como sucede en el diseño. Para abordar esta necesidad, el presente estudio propone un programa de capacitación para docentes de universidades públicas, que se enfoca en el desarrollo de la competencia en inclusión educativa, con la finalidad de llegar a este público que representa una cifra de 6,326.002 jóvenes de 18 a 29 años (INEI, 2017). La investigación tuvo un enfoque cualitativo y utilizó la técnica de la observación y la triangulación como método de análisis. Además, se realizaron cinco entrevistas de profundidad a dos docentes y tres estudiantes universitarios, que cuentan con alguna discapacidad. Como conclusión, se demostró que existe una necesidad de reforma de los programas de educación a fin de que los docentes tengan herramientas para de inclusión educativa que impacten positivamente en el desarrollo profesional de los estudiantes.

Composiciones con biotextiles para estructuras básicas de la forma en línea para un estudio de la contemporaneidad del artificio.

Carolina Vázquez Córdova

Este trabajo explora las posibilidades del biotextil en la generación de estructuras básicas que dan forma a objetos y espacios, evidenciando la contemporaneidad del artificio en contextos artísticos y de diseño. Partiendo de principios teóricos planteados por pensadores como Gadamer (2008), Simon (1998), Marcuse (1988) y Archer (2009), se sostiene que la organización de líneas y formas básicas sirve como base para la construcción estética, funcional y simbólica del objeto, integrando tanto materiales naturales como componentes tecnológicos. La incorporación de biotextiles elaborados a partir de alginato, lana, glicerina, corteza de naranja y aceite de coco permite obtener superficies gomosas, flexibles y fácilmente manipulables mediante cortes, dobleces, drapeados y calados. Estos materiales posibilitan la superposición de capas y la producción de nuevas texturas que, al interactuar con la luz y la disposición espacial, configuran ambientes funcionales y expresivos. De este modo, la aproximación aquí presentada aborda el artificio no solo como una construcción material, sino como una experiencia sensorial y conceptual que articula lo orgánico con lo tecnológico. Al alejarse de la cosificación del objeto diseñado, el biotextil contribuye a reconfigurar el sentido del artificio en la contemporaneidad, ofreciendo alternativas sostenibles y experimentales que amplían las dimensiones estéticas y semánticas del espacio. Se plantea así una lectura del artificio como un fenómeno coextensivo, capaz de integrar multidimensionalmente las distintas capas y niveles de significado que el contexto cultural contemporáneo demanda.

Tejiendo Futuro: Diseño Sustentable y Comercio Justo en la Cultura Textil Andina. El Rol del Diseño Colaborativo en la Preservación y Difusión de la Herencia Textil

Silvia Zeas Carrillo

La tradición textil andina, profundamente arraigada en las comunidades indígenas de los Andes, representa una tradición estética y un medio de transmisión de identidad, valores y cosmovisión. Este artículo explora cómo los textiles tradicionales, en su diversidad técnica y simbólica, pueden integrarse en proyectos de diseño contemporáneo que promuevan prácticas sostenibles y un comercio justo. En este sentido, a partir de analizar a comunidades andinas, se abordan estrategias de diseño colaborativo que permiten a los artesanos trabajar de manera justa, protegiendo su herencia cultural mientras se adaptan a las demandas de un mercado global altamente competitivo. A partir de lo dicho, este abordaje contribuye a la conservación de la memoria cultural, fomenta la inclusión social y genera un empoderamiento económico, a la vez que plantea reflexiones para un diseño consciente, responsable y solidario.

COMISIÓN 16. SEMINARIO DE DISEÑO INTERNACIONAL

Esta Comisión sesionó online el Lunes 28 de Julio de 2025 a las 18.00hs (ARG).

Coordinación: Roberto Céspedes (Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina).

En esta comisión se presentó **“Seminario de estudios avanzados en diseño internacional IV”** (Cuaderno 277) con los resultados del Proyecto 7.12 del mismo nombre que dirigen Roberto Céspedes (UP, Argentina) y Ana Beatriz Pereira de Andrade (Faculdade de Arquitetura, Artes Comunicação e Design FAAC UNESP Bauru-SP, Brasil).

El Seminario de Estudios Avanzados se constituye mediante la presentación de investigaciones, generalmente de carácter doctoral, que muestran la agenda de la disciplina en la actualidad y la región. Este repertorio de alternativas, aun cuando no siempre es replicable en forma inmediata, colabora enriqueciendo las opciones de generación de conocimiento, que construye epistemológicamente al diseño desde sus diferentes especificidades, en cuanto al objeto de estudio. La innovación, siempre presente, en una disciplina joven como el diseño, genera asombro y admiración, redundando en un resto motivador y oxigenante para los doctorandos sin alejarlos de la rutina del esfuerzo y el trabajo. En esta nueva edición internacional presenta trabajos de investigación-creación, propios de otros ámbitos, próximos al desarrollo tecnológico. Además, se escuchan también proyectos más críticos o ideológicos, vinculados normalmente a las humanidades o las ciencias sociales.

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°7 Diseño y Economía, que dirige Roberto Céspedes.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2019 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son 7.10 Seminario de Estudios Avanzados en Diseño Internacional III (Cuaderno 225), 7.8 Seminario de estudios avanzados en diseño internacional II (Cuaderno 191) y 7.5 Seminario de Estudios Avanzados en Diseño Internacional I (Cuaderno 159) los tres con la Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Brasil); 7.11 Diseñ@: Lo nuevo sobre la disciplina Diseño (Cuaderno 233), 7.9 Upcycling (Cuaderno 203), 7.6 Unicornios: una cuestión de diseño, economía y tecnología (Cuaderno 166), 7.3 Se necesita usuario con Experiencia UX (Cuaderno 126) y 7.1 El diseño, la materialidad y la economía circular (Cuaderno 114) con la Universidad del Bío Bío (Chile); y 7.10 Transdisciplina, complejidad e hibridaciones en diseño (Cuaderno 226), 7.7 La transdisciplina en la complejidad de la práctica y los estudios de Diseño (Cuaderno 179), 7.4 Articulación entre el Diseño, la ciencia, el arte y la tecnología (Cuaderno 139) presentados en los Coloquios 2020-2024 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseño_latino/index.html
La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentó: **Seminario de estudios avanzados en diseño internacional IV (Cuaderno 277)**

COMISIÓN 17. DISEÑO Y ECONOMÍA

Esta Comisión sesionó online el Martes 29 de Julio de 2025 a las 10.00hs (ARG).
Coordinación: Roberto Céspedes (Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina).

En esta comisión se presentó **“Disceñ@: Lo nuevo sobre la disciplina Diseño II”** (Cuaderno 274) con los resultados del Proyecto 7.13 del mismo nombre que dirigen Roberto Céspedes (Universidad de Palermo, Argentina) y Jimena Alarcón Castro (Universidad del Bío-Bío, Chile).

En este Proyecto se impulsan las reflexiones de Iberoamérica Diseña en nuestra región. La Asociación id es una organización profesional iberoamericana de diseño, que busca dar visibilidad al diseño para el desarrollo socioeconómico y cultural de la región. En sintonía con ambas instituciones universitarias, se dedica a posicionar la disciplina como una de las fuerzas clave en la definición del carácter y la innovación para el siglo XXI con la idea de llevar el diseño iberoamericano a un plano global. Además, contribuye a mejorar la calidad, la responsabilidad ambiental y el desarrollo económico-social de la comunidad iberoamericana.

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°7 Diseño y Economía: Negocio, Interdisciplina y Emprendimiento, que dirige Roberto Céspedes.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2019 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades.

Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son: 7.11 Diseñ@: Lo nuevo sobre la disciplina Diseño I (Cuaderno 233); 7.3 Se necesita usuario con Experiencia UX (Cuaderno 126); 7.1 El diseño, la materialidad y la economía circular (Cuaderno 114) los tres junto a la Universidad del Bío-Bío (Chile); 7.12 Seminario de Estudios Avanzados en Diseño Internacional IV (Cuaderno 277); 7.10 Seminario de Estudios Avanzados en Diseño

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

Internacional III (Cuaderno 225); 7.8 Seminario de estudios avanzados en diseño internacional II (Cuaderno 191) y 7.5 Seminario de Estudios Avanzados en Diseño Internacional I (Cuaderno 159) los cuatro con la Universidad Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Brasil); 7.9 Upcycling (Cuaderno 203); 7.6 Unicornios: una cuestión de diseño, economía y tecnología (Cuaderno 166) ambos junto a la Universidad del Bío-Bío (Chile) y la Universidad Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Brasil); 7.10 Transdisciplina, complejidad e hibridaciones en diseño (Cuaderno 226), 7.7 La transdisciplina en la complejidad de la práctica y los estudios de Diseño (Cuaderno 179), 7.4 Articulación entre el Diseño, la ciencia, el arte y la tecnología (Cuaderno 139) presentados en los Coloquios 2020-2025 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseño_latino/index.html
La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

Presentación Diseñ@: Lo nuevo sobre la disciplina Diseño II (Cuaderno 274)

Roberto Céspedes. Doctor en Educación Superior (UP), Magister en Gestión de Proyectos Educativos (CAECE) y Arquitecto (UM) fue fundador y Vicerrector Académico de la Universidad de San Isidro: Dr. Plácido Marín y hoy es responsable de Posgrados de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

En este Proyecto se impulsan las reflexiones de Iberoamérica Diseña en nuestra región. La Asociación id es una organización profesional iberoamericana de diseño, que busca dar visibilidad al diseño para el desarrollo socioeconómico y cultural de la región. En sintonía con ambas instituciones universitarias, se dedica a posicionar la disciplina como una de las fuerzas clave en la definición del carácter y la innovación para el siglo XXI con la idea de llevar el diseño iberoamericano a un plano global. Además, contribuye a mejorar la calidad, la responsabilidad ambiental y el desarrollo económico-social de la comunidad iberoamericana.

Diseño en el contexto de la bioeconomía: una experiencia en la selva amazónica

Andrea Bandoni y Carla Paoliello

The project that gave rise to these results received the support of a fellowship from “la Caixa” Foundation (ID 100010434). The fellowship code is LCF/BQ/DR22/11950001. It is also funded by FCT-Fundacao para a Ciencia e a Tecnologia, I.P., under the Strategic Projects with reference UIDB/04042/2020.

In 2021, the “Inova Amazônia Pará” initiative invited projects in northern Brazil and provided support, including training and subsidies, to initial-stage bioeconomy companies. This initiative embraced “eco-design” projects, recognizing the design role in the innovative landscape of Amazonia. This study scrutinizes the Cuia Colab project, a design initiative selected as a startup under the aforementioned initiative, employing it as a case study. Our research question is ‘How does the Cuia Colab project align with biodesign/bioeconomy intentions? The objective is to provide references for prospective design endeavors in analogous contexts and engage in reflective discourse on potential enhancements to the experience. The literature review addresses Biodesign and Bioeconomy, Human and non-human interactions, and the context of the Brazilian Amazon. Cuia Colab envisioned the creation of innovative objects involving an Amazonian tree and local artisans in its production process. The project successfully crafted prototypes with the support of the initiative and the work of a local team. Departing from traditional industrial practices asserting control over resources, standardization, and scalability, Cuia Colab adopted a collaborative ethos with trees, viewing them as active agents that shape procedures. Despite efforts to uphold forest vitality and foster positive environmental and social impacts, there persists simultaneous pressure to maximize production and substantiate the economic viability of the forests. In conclusion, Cuia Colab exemplifies the imperative for a reevaluation of fundamental design principles and sustainability within the bioeconomic landscape, illustrating the

intricate balance between ecological preservation, socio-economic imperatives, and innovative design paradigms. In pursuing a bioeconomy enterprise imbued with ecological design principles, we suggest adopting bio-situated approaches prioritizing biodiversity over scalability. Additionally, it is urgent to demonstrate respect for and a deep understanding of the environment's custodians and local knowledge systems. By prioritizing these considerations, designers can ensure their endeavors contribute to ecological sustainability while fostering harmonious relationships with local communities and ecosystems.

Innovación biomimética aplicada en diseño: micelio como material biobasado para packaging sostenible

Andrea Llorens Vargas. Diseñadora Industrial, Universidad de Valparaíso, Magíster en Construcción en Madera, Universidad del Bío-Bío, Chile. Candidata a Doctora en la Universidad Politécnica de Valencia (UPV-ETSII), España. Académica, Departamento Comunicación Visual, Escuela de Diseño Gráfico, Universidad del Bío-Bío, Chile.

Bernabé Hermandis Ortuño. Ph.D. en Ingeniería en Organización Industrial, Universitat Politècnica de València (UPV), España. Profesor titular, Catedrático e Investigador, Departamento de Expresión Gráfica, Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño, (UPV-ETSII), España. IGD-Grupo de Investigación en Gestión del Diseño, Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño (UPV-ETSID), España.

El packaging convencional, a menudo asociado a materiales no reciclables, contribuyen significativamente a la generación de residuos, exacerbando el impacto ambiental y planteando desafíos críticos hacia el desarrollo sostenible. En concordancia con la innovación, la biomímesis emerge como un paradigma metodológico, cuyo fundamento radica en la transposición analógica de principios inherentes a lo natural, hacia la resolución de problemáticas humanas. Este estudio de caso explora el uso del micelio, la estructura de raíces de los hongos, que, combinado con residuos agrícolas, se torna un material base para el desarrollo de un packaging biodegradable y compostable. La metodología empleada se fundamentó en un enfoque biomimético estructurado en las etapas de observación, análisis y aplicación, lo que permitió emular principios naturales de eficiencia, adaptabilidad y circularidad. Los hallazgos revelaron que este material no solo cumple con los requerimientos funcionales del embalaje convencional, sino que también se integra en un modelo de economía circular al ser completamente biodegradable y compostable, reducir la huella de carbono y reincorporarse al ecosistema tras su uso. En conclusión, el diseño biomimético constituye una alternativa viable y transformadora en el ámbito del packaging sostenible. Su capacidad para sustituir materiales de alto impacto ambiental demuestra el potencial de los materiales biobasados como catalizadores de una transición hacia prácticas más sostenibles y éticamente responsables.

Cambiar la forma de pensar respecto al envejecimiento: reto metodológico para el diseño de vestuario

Carmen Gómez Pozo. Directora de Registro y Desarrollo Profesional Oficina Nacional de Diseño, Cuba.

En el marco de la década del Envejecimiento Saludable 20-30, esta investigación hace valer la máxima de "Cambiar la forma en que pensamos, sentimos y actuamos hacia la edad y el envejecimiento". Gestionada por VIAS, (Visión-Innovación- Acción-Sociedad) "Diseño Amigable", programa inscrito en la Oficina Nacional de Diseño de Cuba, define como objetivo: proponer pautas metodológicas para explorar las necesidades vestimentarias de las mujeres adultas mayores. Este trabajo, expone los resultados parciales del diagnóstico encaminado a identificar las vías más efectivas para esa exploración. La muestra objeto de estudio se estructura en dos grupos, quienes demandan el vestuario, las mujeres mayores de 60 años, y los proveedores, integrado por la industria, comercializadores y diseñadores. Los resultados obtenidos, a través de encuestas online (para el grupo proveedor) e impresas (para el grupo demandante), evidencian la importancia de estudiar este segmento de edades, desterrando antiguos paradigmas y estereotipos acerca de sus comportamientos y preferencias. Proporcionan coeficientes de correlación que, al contrastarlos, demuestran la necesidad de revolucionar los métodos, técnicas y herramientas para la investigación orientada al diseño de vestuario de las mujeres adultas mayores. Ante la ausencia de información para el desarrollo de diseños de vestuario para este grupo etario, se revela la necesaria capacidad de empatía del diseñador y sus retos para asumir el rol como facilitadores en intercambios que tomen al usuario como centro. Las conclusiones se corresponden con el lema que promueve Cuba para la década del envejecimiento, el cual expresa que "envejecer es revolucionar".

Diseño de indumentaria para trabajos de oficio: desarrollo de un recubrimiento textil biobasado, a partir de residuos de la industria maderera de Chile

Catalina Paz Fuenzalida Fernández. Universidad del Bío-Bío, Chile

Carla Silva y Jimena Alarcón Castro. CITEVE—Technological Centre of Textiles and Clothing of Portugal (Portugal)

Esta investigación explora la implementación de un enfoque circular en la industria textil, a través del desarrollo de indumentaria bio-basada, utilizando aserrín como material principal. A partir de los residuos de la industria maderera de la región del Biobío en Chile, se desarrollaron recubrimientos textiles sostenibles, ofreciendo una alternativa a los materiales convencionales de alto impacto ambiental. El proceso de diseño siguió un enfoque transdisciplinario, integrando conocimientos de diseño, ingeniería y sociología, para crear un recubrimiento textil innovador a partir de aserrín de *Pinus radiata* generado en los procesos industriales de la empresa MASISA S.A. en Chile. Los prototipos fueron desarrollados en colaboración con CITEVE, Centro Tecnológico de Textil e Indumentaria de Portugal. Los prototipos generados en el proceso investigativo, fueron validados con pruebas funcionales y estudios de calidad percibida, obteniendo resultados positivos en cuanto a su aplicabilidad en indumentaria para trabajos de oficio. La novedad científica de las propuestas radica en la exploración que devela el potencial de los residuos industriales para convertirse en recursos valiosos y generar productos con enfoque sostenible. Se destaca el rol del diseño en la economía circular y la importancia de soluciones innovadoras que contribuyen a promover la disminución del impacto ambiental.

Hacia un Modelo de Educación en Diseño Social: De la Introspección a la Co-creación

Cecilia Casas-Romero, Alberto Franco Gomis, Inés Marco Aguilar y Ana González Collado. Escuela Superior de Diseño de Aragón, ESDA (España)

José Chávez Muñoz. Escola Superior de Disseny i d'Arts Plàstiques de Catalunya (ESDAPC)

El principal objetivo de esta investigación es analizar y validar un proyecto educativo específico de diseño social llevado a cabo con comunidades desfavorecidas. En estas experiencias educativas, se parte de la expresión creativa personal e introspectiva por todos los participantes y se avanza progresivamente hacia la co-creación. La finalidad concreta del estudio es averiguar si este método puede mejorar la educación de los futuros diseñadores sociales y de qué manera, para, más adelante, generar un marco que pueda aplicarse a futuras intervenciones educativas en diseño social. La investigación se basa en un caso de intervención educativa específica llevada a cabo durante todo un curso académico en la Escuela Superior de Diseño de Aragón (ESDA), por estudiantes de diseño, personas con enfermedad mental grave (EMG), facilitadores y las profesoras.

El Diseño Basado en Datos: Emprender en Amazon con Estrategias SEO

Cristina Ventura Esteban. España, Universidad Cardenal Herrera-CEU. School of Technical Education. Department of Design and Architecture

En el ámbito del emprendimiento en diseño, el proceso tradicional está orientado a comprender las necesidades del usuario, donde se prioriza la experiencia, la funcionalidad y la estética del producto. Sin embargo, al emprender en plataformas de comercio electrónico como Amazon, este paradigma se transforma radicalmente. El diseño basado en la venta en Amazon implica una metodología en la que las decisiones de diseño no parten únicamente del análisis cualitativo de las necesidades del usuario, sino de la identificación de tendencias y demandas a partir de las palabras clave (Keywords) que los usuarios ingresan en los motores de búsqueda de la plataforma. Este enfoque reconfigura el proceso de diseño de producto ya que el punto de partida es más bien un análisis de SEO (Search Engine Optimization) y herramientas de análisis de mercado que permiten identificar tendencias emergentes, palabras clave con alto volumen de búsqueda y baja competencia. La búsqueda de palabras clave como criterio de diseño es, por tanto, un elemento central en este proceso. El criterio estético y funcional clásico se ve, en muchos casos, supeditado a las tendencias de búsqueda y a lo que el mercado dictamina a través de los datos. En este sentido, el diseño no solo responde a la satisfacción del usuario, sino a una optimización algorítmica que favorezca la visibilidad del producto en la plataforma y, por ende, aumente su potencial de ventas.

Este enfoque impulsa la estandarización de los productos, aunque también ofrece ventajas competitivas para los emprendedores ya que les permite pivotar rápidamente hacia nuevas ideas basadas en cambios en las tendencias de búsqueda. Además, la retroalimentación casi instantánea que brindan las ventas y las reseñas de los usuarios permite un ciclo continuo de mejora del producto, ajustando su diseño y características en función de los comentarios recibidos, lo que crea una sinergia entre el diseño y el mercado que es difícil de lograr en otros entornos de venta tradicionales.

En conclusión, el emprendimiento en diseño destinado a la venta en Amazon transforma profundamente el proceso de diseño, llevándolo desde un enfoque centrado en el usuario hacia una metodología basada en datos y tendencias de búsqueda (data-driven design). Este cambio plantea un desafío para el rol tradicional del diseñador, pero también abre nuevas oportunidades para quienes logran combinar sus habilidades creativas con una comprensión profunda de las dinámicas del mercado digital. Al final, el éxito en este modelo no solo depende de la creatividad del diseño, sino también de la capacidad de los emprendedores para adaptarse a un entorno de mercado dinámico y altamente competitivo, en el que las palabras clave y el algoritmo de búsqueda juegan un papel crucial en la visibilidad y la venta del producto.

Estudio preliminar para el diseño de un biopanel acústico con residuos de la industria de la madera y micelios de la región del biobío de Chile

Elvert Durán Vivanco. Doctor en Diseño, Universidad Católica de Rio de Janeiro, Brasil; Master of Design, University of Technology Sydney, Australia; Diseñador Industrial, Universidad del Bío-Bío. Académico Departamento Arte y Tecnologías del Diseño, Universidad del Bío-Bío, Chile.

Jimena Alarcón Castro. Doctora en Gestión del Diseño, Universidad Politécnica de Valencia, España; Magíster en Construcción en Madera, Universidad del Bío-Bío Chile en colaboración con Design Innovation, Italia; Diseñadora Industrial, Universidad de Valparaíso, Chile. Postdoctorado en Istituto Europeo di Design, Italia. Académica Departamento Arte y Tecnologías del Diseño, Universidad del Bío Bío, Chile.

La acústica, disciplina de la física que estudia el sonido y su interacción con el entorno, se centra en conceptos claves como el sonido, la frecuencia y la reverberación. La calidad de los materiales de atenuación acústica depende de su densidad, porosidad y durabilidad, lo que es crucial para mejorar el confort acústico tanto en espacios interiores y exteriores. En este contexto, los materiales biobasados han cobrado relevancia por su impacto positivo en la vida humana y en el medioambiente. En las últimas décadas los biopolímeros han desafiado los paradigmas de los polímeros sintéticos, siendo los compuestos de micelio una alternativa prometedora en ámbito del diseño, la arquitectura y la construcción. El micelio es una estructura fúngica que se asemeja a raíces de los árboles, su incorporación en el diseño de paneles contribuye a generar rendimientos con altos índices de absorción acústica superior al 70-75% en frecuencias sonoras. La fabricación de paneles acústicos, a partir de micelio presenta ventajas económicas y un bajo impacto ambiental. Esta investigación combina el sound driven design, que se enfoca en la interacción sonora para el bienestar humano, con el desarrollo de materiales inspirados en la naturaleza y economía circular. Se realizaron pruebas de compatibilidad utilizando micelio de hongos de *Ganoderma australe* y *Pycnoporus sanguineus* sobre sustratos de residuos de madera, evaluando procedimientos de colonización de matrices biobasadas altos en lignina y celulosa, para luego explorar diferentes morfologías por medio de tecnologías de visualización y fabricación digital.

Asimila, simulador de palpación mamaria asistida para la educación temprana de autoexamen mamario en jóvenes desde la segunda infancia

Florencia Alarcón Carrasco. Universidad del Bío Bío Diseñadora Industrial de la Universidad del Bio-Bio, cursando el Magister de Patrimonio Arquitectónico y Urbano dentro de la misma universidad.

El cáncer de mama es una preocupación significativa en Chile, con una alta incidencia que afecta tanto a mujeres jóvenes como a aquellas en edad más avanzada. Aunque existen programas estatales para la detección temprana, la falta de conocimiento y conciencia sobre estos programas persiste en gran parte de la población. La falta de información se traduce en un aprendizaje tardío sobre los métodos de autocuidado, especialmente el autoexamen

mamario, que es crucial para la detección precoz de anomalías mamarias. La investigación realizada tiene por objetivo diseñar un simulador para la palpación mamaria autónoma para ser usado por mujeres desde la segunda infancia, contribuyendo a la educación temprana de autoexamen mamario. Los objetivos específicos consideran educar a la usuaria para la realización del autoexamen mamario, a través de un objeto de fácil usabilidad; diseñar las respuestas a las secuencias del autoexamen mamario incorporando marcadores táctiles que fomentan la memoria háptica; capacitar a la usuaria para la correcta realización de autoexamen mamario, mediante el uso del simulador y sincronización con App; desarrollar una App que entregue información sobre la realización del examen, resultados y lleve un registro periódico de este. Se trata del diseño de un dispositivo que incorpora dos tipos de marcadores para reforzar las técnicas adecuadas de palpación. Uno que proporciona retroalimentación táctil, a través de vibraciones para indicar la presión adecuada; y, otro, que utiliza marcadores lumínicos que demarcan el recorrido realizado durante la examinación. Este proyecto de investigación ha contado con el apoyo de la Dirección de Innovación de la Universidad del Bío-Bío de Chile y se ha desarrollado de manera multidisciplinaria con expertos de diseño industrial, medicina e ingeniería en automatización.

Diseño y desarrollo de un vaso linfático artificial para pacientes con linfedema secundario por cáncer de mama

Gabriela Durán-Aguilar y Alberto Rossa-Sierra. Universidad Panamericana. Facultad de Ingeniería (México)

Rita Fuentes-Aguilar. Tecnológico de Monterrey. Escuela de Ingeniería y Ciencias (México)

El cáncer de mama es el tumor maligno más común que afecta a mujeres en los Estados Unidos, Europa y México. Como efecto adverso de los tratamientos para esta condición, en algunos casos se presentó linfedema secundario asociado al cáncer de mama. Esta complicación ocurre debido a la interrupción del flujo linfático en las extremidades superiores junto con otros factores como la radiación, el estilo de vida sedentario, la extirpación de ganglios linfáticos, el daño a los vasos linfáticos, entre otros. En aproximadamente un tercio de los casos, se convierte en una enfermedad crónica. Por ello, la fisioterapia es esencial para una mejor calidad de vida en pacientes que sobreviven a esta enfermedad. Las cirugías y los tratamientos manuales y farmacológicos son los procedimientos actuales que se realizan para reducir las alteraciones que sufren los pacientes con linfedema; sin embargo, el éxito de los tratamientos depende de las características de cada paciente. Para hacer frente a este problema, se ha propuesto el diseño de un vaso linfático para asistir la falla mecánica del sistema linfático dañado. En este trabajo se presenta la metodología de diseño utilizada para la creación del vaso linfático, así como el análisis computacional de simulación de fluidos y la selección del material propuesto, lo que resultó en un diseño nanométrico. En el futuro, se espera que un cirujano pueda implantar el diseño del vaso para restaurar el flujo linfático a través del sistema linfático, ayudando así a combatir el linfedema.

Preferencias de diseño de los adultos mayores residentes en Milán, Italia sobre un robot de servicio personal: estudio de caso del robot ginger

Josefina Daniela Brañes Alarcón. Politecnico di Milano (Italia). Ingeniera Comercial, Universidad de Concepción, Chile. Estudiante de máster de ciencias en Management Engineering en el Politécnico de Milán, Italia.

Álvaro Alfonso Escobar González. Universidad de Concepción (Chile). Decano de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas, Universidad de Concepción, Chile. Magíster en Dirección de Empresas, Universidad Adolfo Ibáñez, Ingeniero Comercial, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

En un contexto donde los adultos mayores enfrentan crecientes desafíos relacionados con la salud mental, física y emocional, la tecnología se presenta como una herramienta clave para acercarlos a soluciones innovadoras. La implementación de dispositivos tecnológicos, como robots de servicio personal, no solo facilitan el monitoreo de su salud, sino que también ofrecen un apoyo integral en su bienestar. La presente investigación considera como caso de estudio a la empresa italiana Di Bartolo Design-Research y su robot de servicio personal Ginger. Dado que los adultos mayores podrían considerar más desafiante interactuar con productos altamente tecnológicos en comparación con las generaciones más jóvenes, este estudio busca permitir que la empresa tome mejores decisiones respecto al diseño del robot. El objetivo general es determinar la combinación de niveles de atributos

del robot de servicio personal Ginger preferido por los adultos mayores residentes en Milán, Italia. Se trata de una investigación de tipo exploratoria, descriptiva y cuantitativa. Se aplicó el método de análisis conjunto para analizar y medir las percepciones de los consumidores sobre productos innovadores aún no disponibles en el mercado, estimando utilidades parciales que relacionan los niveles de atributos con las preferencias de los consumidores. Se encuestaron a 96 adultos mayores residentes en Milán, Italia, mediante un cuestionario y se analizaron los resultados implementando el software estadístico IBM® SPSS®. Se estudiaron como atributos el estilo de comunicación, tamaño de la pantalla del robot y costo de adquisición. Se sometieron a estudio dos estilos de comunicación entre el robot y el usuario, una de ellas consiste en que el robot responde únicamente a órdenes; y la otra permite establecer conversaciones. Respecto al tamaño de la pantalla, se establecieron tres niveles, 40, 42 y 44 milímetros (mm) de diámetro. El costo de adquisición consideró tres niveles de precio, 400, 700 y 1.000 euros. Los resultados revelaron que el tamaño de la pantalla es el atributo más importante, seguido por el costo de adquisición y el estilo de comunicación. La combinación preferida para el robot Ginger incluye una pantalla de 40 mm, un costo de adquisición de 400 euros y un estilo de comunicación basado en órdenes, lo que sugiere que un producto con estas características tendría un buen posicionamiento en el mercado. Basado en estos hallazgos, se sugiere que la empresa ajuste su planificación de recursos, tanto humanos como financieros, para alinear el desarrollo del robot con las preferencias identificadas. Esto no solo facilitará la aceptación del producto entre los adultos mayores, sino que también enriquecerá el entendimiento de sus preferencias, creando oportunidades para desarrollar tecnologías más inclusivas y orientadas a cumplir con las expectativas de este grupo demográfico. En conclusión, si una empresa cuenta con información respecto a cuáles atributos de su producto son más valorados, sabrá cómo generar una mayor satisfacción en el cliente. Además, podrá aportar en el proceso de fidelización, pudiendo aumentar la tasa de captación y abaratar costos vinculados con la adquisición de nuevos clientes.

Análisis de los procesos de diseño y desarrollo de producto en espacios de investigación creación de la Universidad Nacional de Colombia: estudio de caso semillero de Investigación Mind

Luisa Gabriela García Barrera y Juan Felipe Segura Riascos. Universidad Nacional de Colombia (Colombia)

Este trabajo presenta un análisis detallado de los procesos de diseño y desarrollo de producto llevados a cabo por el semillero de investigación MIND de la Universidad Nacional de Colombia. El estudio se centra en la experiencia del diseño de un ROVER para su participación en el Human Exploration Rover Challenge 2022, destacando las etapas clave del proceso, las decisiones de diseño, y los desafíos enfrentados durante el desarrollo. El trabajo se abordó desde un enfoque cualitativo, con alcance exploratorio, enmarcado dentro de un estudio de caso descriptivo único, tomando como caso el semillero de investigación MIND y como unidad de análisis el proceso de diseño del ROVER para el Human Exploration Rover Challenge 2022. La recolección de información se realizó mediante entrevistas no estructuradas y semiestructuradas con cada una de las áreas del semillero. Adicionalmente, se realizó una revisión documental de todo el material relacionado con su proceso de diseño. Una vez obtenida la información se siguió un proceso de compilación, codificación, reorganización e interpretación de los datos obtenidos. Finalmente se triangula la información resultado de ambas herramientas para formular las conclusiones del trabajo. El resultado principal de este estudio es una síntesis visual que representó, en una línea de tiempo, las etapas del proceso de diseño, las decisiones críticas, y los conflictos que surgieron durante el desarrollo del ROVER. Esta representación gráfica permite comprender de manera precisa y estructurada cómo se gestiona el diseño en un contexto de investigación-creación, destacando las iteraciones y la evolución del proyecto.

A partir de este trabajo, se ha identificado la oportunidad de desarrollar la síntesis gráfica resultado del análisis del proceso de diseño y desarrollo del ROVER, como una herramienta de análisis y evaluación de procesos de diseño y desarrollo de producto en entornos académicos y de investigación. Las síntesis gráficas de los procesos de diseño se proyectan como herramientas para mejorar la gestión y el desarrollo de futuros proyectos. Además, se ha implementado una sesión magistral en la asignatura Comunicación III del programa de Diseño Industrial, donde se ha comprobado que la visualización de procesos de diseño no solo mejora la comprensión de estos, sino que también establece un marco de referencia útil para los estudiantes en el registro y análisis de sus proyectos.

O slow fashion em Portugal: um estudo de caso da marca

Maria Gambina, Mariana Santana de Oliveira y Cláudia Regina Gaspar de Melo Albino. Universidade de Aveiro (Portugal)

A prática do slow fashion consiste em propor processos mais lentos, humanos e sustentáveis para a moda, formando um contraponto à produção massificada do fast fashion. Com o intuito de minimizar o impacto no meio ambiente de uma das indústrias mais poluentes da atualidade e exponenciar o potencial cultural da fabricação de vestuário, essa tipologia de desenvolvimento de artefatos vem se tornando um tema de grande interesse nas pautas vigentes sobre sustentabilidade. Nesse contexto, podemos observar o trabalho desenvolvido pela marca de moda portuguesa Maria Gambina, que criada e liderada há quase 30 anos pela designer e professora Maria Cristina Lopes, apresenta em suas coleções a exclusividade e valor simbólico de uma produção em pequena escala, se destacando por proporcionar durabilidade para suas peças e fidelidade entre seu público, aspectos muito importantes para o desenvolvimento do slow fashion. Assim, destacar uma produção como a da marca oferece uma perspectiva esclarecedora para o design sobre como é realizado um trabalho fundamentado na sustentabilidade, valorizando uma trajetória que vem se mantendo como referência ao longo de gerações na fabricação de vestuário e acessórios em Portugal. Tal análise proporciona para o design de moda um exemplo realista que contesta o sistema vigente de uma indústria que costuma sobrepor o consumismo e a produção em larga escala ao bem-estar dos usuários e ao uso consciente dos recursos naturais.

Este artigo surge como parte de uma investigação de doutoramento em design, sob o objetivo de construir uma análise do processo criativo desse estudo de caso, relacionando-o com as bases de produção e modos de consumo do slow fashion, e analisando os seus contributos para a sustentabilidade da moda nacional. As considerações trazidas pelo artigo apresentam reflexões sobre como a marca se alia ao slow fashion em diversos aspectos de seu funcionamento de maneira intrínseca, aproximando-o dos valores que constroem a Maria Gambina em seus processos, distanciando-se do greenwashing, e construindo uma imagem forte e comprometida com a qualidade e longevidade de seus produtos.

Una reflexión sobre la Investigación a través del diseño, a partir de un caso de uso sobre cómo diseñar affordances y funcionalidades para apoyar los procesos socio-emocionales durante el aprendizaje colaborativo apoyado en tecnología

Mariano Velamazán. Escuela de Arte y Superior de Diseño de Sevilla (España)

Patricia Santos y Davinia Hernández-Leo. Universidad Pompeu Fabra (España)

Promover la presencia social, las interacciones sociales y la regulación grupal es una de las líneas de investigación más recientes y activas en el aprendizaje colaborativo asistido por computadora (CSCL en inglés). Los estudiantes que participan en tareas de CSCL a menudo se enfrentan a desafíos socioemocionales que no se abordan adecuadamente. Estos desafíos son más propensos a surgir cuando los maestros no supervisan el proceso. El objetivo de nuestro estudio es desarrollar, implementar y evaluar un prototipo de una herramienta de comunicación (llamada me&co) que proporciona características UX/UI para ayudar a los estudiantes adolescentes a lidiar con estos desafíos y mantener una atmósfera productiva en sus grupos. Específicamente, este artículo aborda dos lagunas que están poco exploradas en la literatura: 1) La regulación del aprendizaje en CSCL se ha examinado principalmente en momentos específicos definidos por los investigadores: es decir, antes, durante o después de la colaboración. Por lo tanto, proporcionamos información sobre cómo se utiliza nuestro prototipo a lo largo de todo el proceso de colaboración respetando su flujo natural. 2) La regulación del aprendizaje se ha investigado sólo en entornos formales, pero en este estudio hemos probado el prototipo en situaciones en las que el profesor no supervisa la actividad.

Adoptamos un enfoque de investigación basada en el diseño (DBR en inglés) y, tras examinar herramientas CSCL anteriores destinadas a mejorar la conciencia social y emocional, describimos nuestras opciones de diseño y las características implementadas en nuestro prototipo. A continuación, informamos de los resultados de dos iteraciones de prueba y rediseño. Para evaluar el prototipo, los estudiantes (>15 años, $n_1=42$, $n_2=64$) completaron una encuesta sobre su experiencia con las características, realizando tareas reales para casa en pequeños grupos. Los

resultados muestran que los estudiantes piensan que las características más útiles son los mensajes anónimos, la selección de avatares y el compositor de mensajes visuales. Los estudiantes afirman que cuando ya se conocen bastante bien de la clase, estas características no son realmente necesarias. Por el contrario, informan de que las características y las posibilidades proporcionadas son útiles y deberían mantenerse para otros usuarios (que no se conocen previamente). Finalmente proponemos una reflexión sobre la tensión entre diseño e investigación y cómo ha afectado a esta investigación. Terminamos con una lista de recomendaciones para futuros diseñadores e investigadores de tecnologías para el aprendizaje colaborativo.

Durability as a Factor for Sustainability in the Textile and Clothing Ecosystem: Experiments and system design

Raquel Santos, Rita Almendra y Catarina Guise. CITEVE—Technological Centre of Textiles and Clothing of Portugal (Portugal)

Carla Silva. Faculty of Architecture of Lisbon University (Portugal)

Faced with the challenge of the transition to a circular model and the development of innovative biomaterials, it is necessary to reflect on the systemic and sustainable transformation of the textile and clothing industry ecosystem. The omnipresence of design serves as both a unifying force and a catalyst for the substantial advances that are needed in terms of both theoretical and practical knowledge. In the dual concept of durability, the need emerges to advance technological capabilities that allow a product to resist wear and tear, continuous use, and various environmental factors. This progress involves a multidisciplinary approach that encompasses materials science, textile processing, environmental engineering, biotechnology, and manufacturing systems. However, in its conceptual framework, design transcends these areas, seeking to integrate information technologies and a broad spectrum of social and behavioural sciences. This perspective aims not only to optimise clothing design and the product life cycle but also to forecast their future through critical reflection on material and information flows, using data-supported storytelling.

This article analyses durability as a fundamental factor for sustainability, highlighting its importance in the design of textile and clothing products, as well as its role as an indicator of a product's impact on the circular bioeconomic system. A case study focused on the introduction of bio-based and recycled materials in the Portuguese knitwear industry, namely cotton, lyocell, hemp and a mixture of natural and recycled synthetic fibres, serves to explore and expand knowledge about how the resistance and longevity of these materials affect their life cycle and end of life impact. Considering the combination of research in different fields, a transdisciplinary methodological approach was essential, using mixed methods to provide a more objective understanding linking the scientific fields of design and textile engineering. This study examined the relationship between physical durability and design, as well as durability-orientated design. Commercial yarns from companies in northern Portugal were subjected to various laboratory tests to simulate industrial processes and real-life use, including knitting and dyeing, and were afterwards subjected to tests of tear resistance, pilling, colour fastness and washing and drying resilience. Subsequently, the recycling potential and biodegradability were explored as alternatives to disposing of textile waste. Additionally, the study addressed design-led research methodologies science communication strategies mediated by design, thereby contributing to the generation of significant scientific insights in the field of textile and clothing design, both experiential and systemic.

BeCircular: Innovating Ecodesign Training for the Textile and Clothing Industry

Raquel Santos*, Sofia Tavares* y Carla Silva. CITEVE—Technological Centre of Textiles and Clothing of Portugal (Portugal)

(*) This authors contributed equally for this work and should be considered as co-authors

Alexandra Cardoso, Tânia Espírito-Santo y Paulo Mendes. Academia CITEVE (Portugal)

The textile and clothing industry faces a significant challenge in transitioning from a linear economic model to a circular one, which is reflected in the lack of knowledge among professionals regarding sustainability concepts. Although the Portuguese textile sector is already at the forefront of sustainability strategies, offering the market

alternatives aimed at minimising the negative impacts inherent to this industry, it is essential to establish an adequate training framework to facilitate this transition. In particular, the choices made at the design stage of a product often overlook important concepts related to the impact of materials and processes, as well as the circularity and longevity of products. Therefore, it is imperative to promote circular design and ecodesign strategies. Within the scope of be@t-bioeconomy at textiles project, one of the initiatives aims to promote education and training in the Textile and Clothing Industry (TCI) in areas such as sustainability, ecodesign and eco-engineering, by integrating digital learning platforms, innovative resources and inclusive methodologies into education and professional training. The deliberate creation of broad and specialised skills has led to the development of upskilling and reskilling programs for workers in the sector, which consequently meet the demands of a market that is increasingly geared towards a circular economy.

This paper explores the development of a computer application, BeCircular, a tool that designed to be used as a training resource in advanced level training. This tool takes an interdisciplinary approach to the issue of decision-making in the design phase of fashion products, linking these choices with the latest methodological and technological innovations in the field of education and training through gamification. This project is based on design thinking and UX/UI design methodologies, which were reflected in the simulation of a customizable jacket with different options for materials, colours, and components such as pockets, collar, padding and lining. The process steps were structured with different weightings, the final score being based on concrete Life Cycle Assessment (LCA) data of the selected materials and processes. Beta testing sessions were held to test the tool, resulting in a collaborative process that refined both the application and the approach to the problem. BeCircular was designed to provide trainees with a practical opportunity to apply their knowledge, while supporting trainers in implementing more interactive practices. Additionally, it serves as an effective tool for communicating science and raising awareness among all professionals in the textile and clothing industry in Portugal.

Explorando perspectivas para el desarrollo de materiales do it yourself

Rosario Villegas Cabrera y Catalina Salazar Carrasco. Universidad del Bío-Bío, (Chile)

El presente artículo plantea nuevas perspectivas para el diseño de productos con el desarrollo de un material Do It Yourself (DIY) fabricado a partir de residuos domiciliarios e industriales del entorno. El objetivo del proyecto consiste en diseñar materiales con proyección objetual, orientando el proceso de ideación y producción bajo el método DIY e integrando al proceso tecnologías digitales e ingeniería Kansei como herramienta de percepción de sensorialidad del usuario. La metodología proyectual consistió en la aplicación de tecnologías digitales para la evolución formal de las propuestas y para la identificación de propiedades técnicas y estéticas de los materiales manufacturados. La ingeniería Kansei se incorporó al estudio y análisis de las percepciones y respuestas sensoriales del usuario tras la interacción con cada material y prototipo. Los resultados del proceso convergieron en el diseño y fabricación de dos materiales con características y cualidades que permiten proyectar posibles aplicaciones de éstos en un contexto de diseño.

Expandiendo el significado: el diseño biofílico, la conciencia y el papel de la inteligencia artificial en la transformación ontológica

Sergio Dávila Urrutia. Universidad Autónoma Metropolitana, México

En la era contemporánea, el diseño ha evolucionado de ser una disciplina enfocada en la producción industrial de objetos tangibles a abarcar la creación de servicios, experiencias digitales y sistemas complejos. Esta evolución implica una responsabilidad semiótica profunda: darle sentido y significado a nuestro mundo material e inmaterial. A medida que avanzamos hacia un futuro donde la inteligencia artificial (IA) juega un rol clave en la generación de soluciones, el diseño enfrenta una nueva frontera de posibilidades que no se limitan a la creación de objetos, sino que se extienden hacia la configuración de sistemas y comportamientos.

La sostenibilidad ha sido un eje transversal en la práctica del diseño durante décadas, sin embargo, surge la necesidad de un enfoque más profundo que impulse un cambio genuino de comportamiento. Aquí es donde entra en juego el diseño biofílico, una práctica que promueve la creación de una relación emocional y significativa entre

los humanos y otras especies, ayudándonos a expandir nuestra interpretación del mundo y sus posibilidades. Este artículo explora cómo la integración del diseño biofílico y la IA tiene el potencial no solo de mejorar nuestra habitabilidad y bienestar en la Tierra, sino también de generar nuevas ontologías y formas de significado que amplíen la conciencia humana. Con el respaldo de teorías como la mente extendida, la noósfera y la ontología relacional, se argumenta que estas herramientas pueden facilitar una expansión en la forma en que comprendemos el universo y nuestras interacciones con él.

COMISIÓN 18. TRANSFORMACIONES DESDE EL DISEÑO PARA EL MUNDO ACTUAL Y FUTURO

Esta Comisión sesionó online el Martes 29 de Julio de 2025 a las 12.00hs (ARG).
Coordinación: Fabiola Knop y Alejo García de la Cárcova (Instituto de Investigación en Diseño,
Universidad de Palermo, Argentina).

En esta comisión se presentó **“Transformaciones desde el diseño para el mundo actual y futuro III”** (Cuaderno 282) con los resultados del Proyecto 20.19 del mismo nombre, que dirigen Taña Escobar Guanoluisa y Jorge Santamaría Aguirre (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador).

Se presentó una compilación de dieciséis investigaciones que redefinen el diseño como práctica transformadora ante los desafíos contemporáneos. Este volumen articula sus reflexiones en torno a las esferas disruptivas, espacios donde convergen lo natural, cultural y tecnológico, desafiando los límites tradicionales de la disciplina. La primera sección explora la esfera cultural, abordando memoria urbana, arqueología tecnológica, identidades indígenas, espacios públicos y representación inclusiva. Desde la reconstrucción del patrimonio ambateño hasta el análisis de la moda colonial quiteña, estas investigaciones revelan cómo el diseño articula significados sociales y construye narrativas de resistencia. La esfera natural examina sostenibilidad, regeneración urbana y materiales alternativos. Los estudios abarcan desde metodologías participativas en proyectos comunitarios hasta experimentación con pigmentos naturales, evidenciando que el diseño trasciende la funcionalidad para convertirse en mediador de relaciones socio-ambientales. Esta compilación demuestra que diseñar implica producir sentido más que objetos, posicionando la disciplina como ciencia social aplicada comprometida con la transformación del presente hacia futuros sostenibles e inclusivos.

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°20 Diseño Difuso: Prácticas de Diseño y Tendencias.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2016 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son: 20.18 El diseño como articulador interdisciplinario (Cuaderno 268) junto a la Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra (Bolivia); 20.17 Futuro Difuso: Entre la materialidad y la inmaterialidad del diseño y la inteligencia artificial (Cuaderno 269), 20.14 Profesión Difusa. Cruces entre lo industrial y artesanal (Cuaderno 237) junto a los equipos de la Universidad Nacional de Córdoba, Universidad Nacional de Mar del Plata y la Universidad Rafael Landívar, Guatemala; 20.16 Comunicación, tecnología e inteligencia artificial (Cuaderno 267), 20.13 Cultura visual: Enfoques multidisciplinares (Cuaderno 218) y 20.9 Comunicación, representaciones y discurso (Cuaderno 198) los tres con la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (México); 20.12 Colombia y la investigación formativa en comunicación (Cuaderno 214) y 20.8 Desafíos contemporáneos de la comunicación (Cuaderno 188) ambos con Universidad de Medellín (Colombia); 20.11 Complejidad e interdisciplinariedad en el Diseño (Cuaderno 204) con la Universidad de Sonora (México); 20.7 Transformaciones desde el diseño para el mundo actual y futuro (Cuaderno 180) con Universidad Técnica de Ambato (Ecuador), 20.5 Diseño como estrategia de desarrollo social (Cuaderno 151), ambos con la Universidad Técnica de Ambato (Ecuador); 20.10 Periferia Difusa: Enseñanzas y prácticas del diseño contemporáneo (Cuaderno 200), 20.6 Continuidad Difusa: Diseñando en la contingencia (Cuaderno 168),

X COLOQUIO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES EN DISEÑO 2025

20.4 Normalidad Difusa: Prácticas de diseño virtual en tiempos de pandemia (Cuaderno 137) los tres con la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina), la Universidad Rafael Landívar (Guatemala) y la Universidad de Sonora (México); 20.3 Profesionalización Difusa. Prácticas de Diseño y Tendencias (Cuaderno 115) con la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina), y la Universidad Rafael Landívar (Guatemala); 20.2 Identidad Difusa: Prácticas de Diseño y Tendencias (Cuaderno 94) y 20.1 Materialidad Difusa. Prácticas de Diseño y Tendencias (Cuaderno 70) con el Instituto Politécnico de Milán (Italia) presentados en los Coloquios 2017-2025 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentó: **Transformaciones desde el diseño para el mundo actual y futuro III (Cuadernos 282)**

ISSN Impresión 1668-0227 - ISSN Online: 1853-3523 - DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi282>

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_publicacion.php?id_libro=1187

COMISIÓN 19. COMUNICACIÓN POLÍTICA

Esta Comisión sesionó online el Martes 29 de Julio de 2025 a las 14.00hs (ARG).

Coordinación: Marina Mendoza (Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina).

En esta comisión se presentó **“Comunicación Política: Imaginarios, representación ideológica y gobierno”** con los Avances del Proyecto del mismo nombre, que dirige Marina Mendoza (Universidad de Palermo-CONICET-IEALC-UBA, Argentina), Mariano Dagatti (Universidad de Quilmes-CONICET, Argentina) y Paulo Carlos López López (Universidad de Santiago de Compostela, España).

Con un abordaje centrado exclusivamente en la región latinoamericana, se incluyen estudios de caso que permiten comprender cómo se han desarrollado los distintos escenarios de crisis en América Latina y el Caribe desde una perspectiva comunicacional. Se brinda así un panorama de investigaciones sobre las relaciones entre las esferas políticas y ciudadanas en sistemas democráticos hipermediatizados. Desde diversos enfoques teóricos y metodológicos, los artículos reunidos contribuyen a comprender las dinámicas complejas que se articulan en la gobernanza, enfatizando el rol de la comunicación política, los imaginarios y sus representaciones.

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°19 Comunicación Política: Imaginarios, representación ideológica y gobierno.

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron los avances del proyecto: Comunicación Política: Imaginarios, representación ideológica y gobierno.

COMISIÓN 20. MUSEOGRAFÍA, ARQUEOLOGÍA Y PATRIMONIO CULTURAL

Esta Comisión sesionó online el Martes 29 de Julio de 2025 a las 16.00hs (ARG)
Coordinación: Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina.

En esta comisión se presentó **“Museografía y Arqueología: Preservación del Patrimonio Cultural”** (Cuaderno 276) con los resultados del Proyecto 15.8 del mismo nombre, que dirigen María Bernardita Brancoli (Universidad Finis Terrae, Chile) y Daniela V. Di Bella (Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina).

Este proyecto se adentra en las problemáticas específicas de la práctica museográfica en su vínculo con la arqueología y la historia en el contexto de la región latinoamericana, desde un enfoque amplio y multidisciplinar. La práctica museográfica, la historia y la arqueología se encuentran íntimamente relacionadas a partir de la búsqueda de comprensión, preservación y puesta en valor del patrimonio cultural, donde la exposición de artefactos del pasado, reflexiona acerca de los derechos culturales y la memoria histórica, y convierte al museo y sus espacios en un lugar clave en la creación y puesta en valor de las identidades nacionales y la memoria colectiva. Este proceso abarca para la arqueología la recuperación, investigación y análisis de huellas materiales y objetos recuperados en su contextualización dentro de los escenarios históricos y culturales.

Se profundiza en cómo se manifiestan las acciones de los museos y centros expositivos en la adquisición, conservación, comunicación y exposición y puesta en valor del patrimonio cultural, pone en consideración la reconstrucción de la historia y la cultura de una región a partir de sus artefactos y huellas arqueológicas; difunde a través de acciones didácticas, programas e implementa diversidad de actividades educativas; promueve una comprensión más profunda del pasado y su relevancia, como su significación para el presente, compartiendo la investigación, la preservación y difusión del frondoso patrimonio cultural de la región.

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°15 Cultura material, Arte y Diseño. Reflexiones, estrategias y aportes.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2015 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son: 15.5 Museografía y Patrimonio. El arte de la puesta en escena II: Creación de ambientes narrativos (Cuaderno 229) junto a la Universidad Finis Terrae (Chile), 15.3 Museografía: El arte de la puesta en escena I (Cuaderno 177), 15.6 Diseño, Cultura Visual y Género (Cuaderno 251) junto a la Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología-UDIT (España), 15.7 Athena: un viaje creador (Cuaderno 263) con los resultados del Proyecto 15.7 junto al Grupo Athena (Argentina), 15.4 Diseño y Producción: Relato de experiencias significativas (Cuaderno 184) junto al Instituto Superior de Diseño de la Universidad de La Habana (Cuba), 15.2 Aportes al análisis de las cosas, las personas y las relaciones, a partir de las contribuciones de Annette Weiner: la etnógrafa de los objetos (Cuaderno 131) junto al CAS IDES (Argentina) y CoCo Grupo de Estudio y Trabajo Cosas Cotidianas-Cultura Material (Argentina) y 15.1 Pierre Bourdieu: una mirada etnográfica (Cuaderno 88) junto al Centro de Antropología Social del Instituto de Desarrollo Económico y Social CAS IDES (Argentina), presentados en los Coloquios 2016-2025 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_disenio_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

Presentación Museografía y Arqueología: Preservación del Patrimonio Cultural (Cuaderno 276)

Daniela V. Di Bella. Arquitecta, con Especialización en Diseño Arquitectónico (Universidad de Morón, Argentina), Magister en Gestión del Diseño y Candidata a Doctora (en Tesis) del PhD en Educación Superior Cátedra UNESCO (Universidad de Palermo, Argentina). Coordinadora Incubadora de Proyectos Interinstitucionales del Instituto de Investigación en Diseño, UP Argentina. Dirige la Línea de Investigación Diseño en Perspectiva: Escenarios del Diseño bajo el convenio académico entre la Universidad de Palermo (Argentina) y Carnegie Mellon University (EEUU). Profesora Titular de Diseño 4 de la Maestría en Gestión del Diseño (UP) vinculada al Programa Transition Design (TD) del PhD en TD y Transition Design Institute CMU (EEUU). Parte del Cuerpo Académico del Posgrado en Diseño, UP Argentina.

Este proyecto se adentra en las problemáticas específicas de la práctica museográfica en su vínculo con la arqueología y la historia en el contexto de la región latinoamericana, desde un enfoque amplio y multidisciplinar. La práctica museográfica, la historia y la arqueología se encuentran íntimamente relacionadas a partir de la búsqueda de comprensión, preservación y puesta en valor del patrimonio cultural, donde la exposición de artefactos del pasado, reflexiona acerca de los derechos culturales y la memoria histórica, y convierte al museo y sus espacios en un lugar clave en la creación y puesta en valor de las identidades nacionales y la memoria colectiva. Este proceso abarca para la arqueología la recuperación, investigación y análisis de huellas materiales y objetos recuperados en su contextualización dentro de los escenarios históricos y culturales.

Se profundiza en cómo se manifiestan las acciones de los museos y centros expositivos en la adquisición, conservación, comunicación y exposición y puesta en valor del patrimonio cultural, pone en consideración la reconstrucción de la historia y la cultura de una región a partir de sus artefactos y huellas arqueológicas; difunde a través de acciones didácticas, programas e implementa diversidad de actividades educativas; promueve una comprensión más profunda del pasado y su relevancia, como su significación para el presente, compartiendo la investigación, la preservación y difusión del frondoso patrimonio cultural de la región.

Vidas suspendidas: melancolía, ecología y kitsch

Gonzalo Carrasco Purull. Universidad Finis Terrae, Arquitecto por la Pontificia Universidad Católica de Chile y Doctor en Arquitectura y Estudios Urbanos UC. Docente e investigador, su trabajo se ha centrado en las relaciones entre teoría arquitectónica, historia de la tecnología, domesticidad y vínculos entre arquitectura, capital, ecología y ciencias de la vida. Es investigador responsable del proyecto FONDECYT de Posdoctorado Vernáculo capitalista, que analiza el edificio torre en Chile entre 1978 y 2001. Ha sido coinvestigador del proyecto Fondart Vamos P'Arriba, sobre la Remodelación San Borja y los orígenes de la vivienda vertical en el país. Ha desarrollado una destacada labor curatorial, siendo curador en la Bienal de Venecia en dos ocasiones, primero del pabellón de Uruguay en la 13ª Bienal de Arquitectura de Venecia (2012) y recientemente curador responsable del pabellón chileno Moving Ecologies en la 18ª edición (2023). Ha impartido conferencias en Italia, España, Uruguay y Chile. Actualmente es director académico del Magister en Proyecto Contemporáneo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Finis Terrae, docente investigador del Laboratorio de Investigación Avanzada de la misma Facultad, y docente adjunto de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Es además socio fundador de las plataformas de creación e investigación TEOREMA y vostokproject.com.

Belén Salvatierra Meza. Universidad Finis Terrae. Arquitecta y académica de la Universidad Finis Terrae (UFT), Magister de Investigación y creación de la imagen de la Facultad de Arte (UFT). Ha cursado estudios en la Escuela de Arquitectura de Oporto (Portugal), participando en workshops internacionales (IAUV Venecia). Sus áreas de interés incluyen el rol de la imagen en arte y arquitectura, la función crítica de la curaduría, instalaciones y exhibiciones, así como las relaciones entre arquitectura y ecología. Su trabajo creativo ha sido presentado en el Centro Cultural Estación Mapocho, el MAC de Quinta Normal, el Centro Cultural Palacio La Moneda, y la XXI y XXII Bienal de Arquitectura y Urbanismo de Chile. En el 2023, fue directora de arte del pabellón de Chile en la XVIII Bienal de Arquitectura de Venecia, en la muestra Moving Ecologies. Asimismo, ha participado en congresos y conferencias en Italia, España, Uruguay y Chile. Actualmente, es académica de Arquitectura en la Universidad Finis Terrae y la Pontificia Universidad Católica de Chile. Es además socia fundadora de la plataforma de creación e investigación TEOREMA.

El Antropoceno no solo está modificando las formas en que la naturaleza se exhibe en museos y exposiciones, sino también las categorías de patrimonio y cultura, que están siendo desplazadas hacia narrativas que trascienden lo humano. Ante un horizonte de extinciones masivas, no solo es fundamental cuestionar qué debe ser preservado y recordado, sino también explorar cuáles son las narrativas construidas en colaboración entre humanos y no humanos.

El presente trabajo analiza cómo la pérdida de ecosistemas ha sido abordada desde una museografía particular, aquella que presenta objetos planetarios, como semillas, crustáceos y otras especies, encapsulados en dispositivos que muestran la vida en estado suspendido, como fanales de cristal o resina. Estas representaciones se manifiestan bajo una de las formas en que se ha expresado la categoría estética de lo kitsch, que más allá de su asociación con lo banal, popular o excesivo, asume desde su artificialidad una posible manera de enfrentar el sentido de pérdida biológica y cultural generado por la Sexta Extinción en curso.

Donna Haraway define este fenómeno como una doble muerte, una noción que adquiere relevancia en la actualidad a través de exhibiciones que funcionan como síntomas de un ethos marcado por la melancolía. Este estado emocional, vinculado históricamente a lo kitsch, ha alcanzado un desarrollo especial en momentos de crisis y pérdida del sentido de finalidad. Por ello, resulta crucial preguntarse acerca de los afectos que estas exhibiciones están produciendo, especialmente ante la necesidad de construir narrativas que integren lo que se ha perdido, lo que aún puede ser salvado y los mundos posibles que todavía pueden imaginarse.

Hebra perdida, un relato en múltiples dimensiones

Macarena Murúa. Historiadora del arte y museóloga. Licenciada en Historia del Arte y Máster en Museología, ha trabajado en las áreas de investigación, conservación y registro de colecciones, en el Museo de Artes Visuales, Colección Santa Cruz–Yaconi (2000-2006) y en el Museo de Arte Popular Americano de la Universidad de Chile (2009-2011). Entre el 2011 y 2016 dirigió los museos de Artes Decorativas e Histórico Dominicano, pertenecientes a la Subdirección Nacional de Museos. Hasta fines del 2018 estuvo a cargo de la coordinación de exposiciones nacionales e internacionales del Centro Cultural La Moneda. Actualmente desarrolla proyectos curatoriales y de archivo de manera independiente, entre los que destacan las exposiciones *El desenlace de la forma* (2022-2023) en el Palacio Pereira y *Hebra Perdida* (2024-2025) en el Museo Nacional de Bellas Artes y los archivos de obra de Nury González y Gonzalo Díaz, Premio Nacional de Arte, lanzados en 2023 y 2025 respectivamente. También desarrolla guiones museológicos destacando el Museo de las Telecomunicaciones de Valdivia, el Museo de la Chilenidad en Santiago y el Espacio Lepün Kuifi Kimün en la ciudad de Los Ángeles, entre otros. En 2025 forma, junto a Paloma Molina, Archivo Vivo, un espacio para la sistematización de memorias en construcción.

Hebra perdida es el nombre de la exposición antológica de la artista nacional Nury González (Santiago, 1960), presentada en el Museo Nacional de Bellas Artes de Santiago, entre el 24 de octubre de 2024 y el 13 de abril de 2025. Emplazada en el ala sur del museo, la muestra se desplegó a lo largo de tres salas y dos rotondas, con un total de 14 obras de gran formato.

La curaduría recogió parte de los resultados de un proceso de investigación de más de dos años en torno a la trayectoria de González, que permitió dar forma a un archivo de obra desde una perspectiva multidisciplinar, donde la historia del arte, la antropología, la archivística y la teoría del arte se unieron para abordar de manera integral su producción artística.

Esta exposición permitió graficar las intenciones interdisciplinarias de relevar la historia privada de un cuerpo de obra, conservando y poniendo a disposición un patrimonio inmaterial que, de otra manera, permanecería oculto a las personas. Fue así, como desde una perspectiva museográfica, las memorias de la artista, relevadas en el ejercicio de archivo, se desplegaron junto a su obra en el espacio expositivo, articuladas desde las conexiones y recorridos ofrecidos por la propia arquitectura del museo.

El territorio en la ruina, el territorio en la obra: la alteridad simbólica como oportunidad en prácticas comunitarias

Aylén Avilés. Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual por la Universidad Nacional del Litoral (FADU-UNL) y actualmente cursa la Maestría en Medios Editoriales Digitales y Analógicos en la misma institución. Es docente en la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño (FAPyD) de la Universidad

Nacional de Rosario (UNR) y forma parte del Área Pedagógica del Museo Provincial de Bellas Artes Rosa Galisteo de Rodríguez. Desde 2018, participa activamente en los proyectos de investigación CAI+D (2016 y 2020) de FADU-UNL, obteniendo diversas becas de estudio e investigación. Su trabajo se centra en la intersección entre la Comunicación Visual y la Museografía, con énfasis en el análisis sistémico de los museos de arte como unidades de diseño abordables. En 2022, recibió una beca del Fondo Nacional de las Artes para producir su primer libro, *Antimanual* para definir qué es un museo, actualmente en proceso de publicación.

Raúl Scotto Lavina. Se desempeña como coordinador del Área Pedagógica del Museo Provincial de Bellas Artes Rosa Galisteo de Rodríguez. Su trayectoria incluye formación en Educación Popular a través del colectivo Pañuelos en Rebeldía y en prácticas culturales de Teatro del Oprimido, brindado por el GTO (Grupo de teatro del Oprimido). Además, ha recibido capacitación en Ludo-pedagogía en el Centro La Mancha. Su experiencia profesional también abarca el trabajo y la investigación en contextos de encierro en la ciudad de Santa Fe, donde brindó talleres y formó parte de equipos de investigación enfocados en estos entornos.

Frente a los escombros, los restos y las ruinas nace la «deriva del tiempo» (Dillon, 2011: 11) encarnada en fragmentos testigo de procesos deconstructivos pasados que han sido —de igual forma— arrasados y arrastrados por la Historia. Frente a la creación, el concepto y la obra nace el «artificio del tiempo» como constructo fragmentario del Arte. Considerando este criterio distintivo ¿puede la variable temporal encontrar un estado de alteridad entre la obra y la ruina? ¿Cómo influye esta visión en el territorio? ¿Puede la comunidad hacer desde la ruina y desde la obra? ¿Cuáles son las tensiones de pertenencia entre ambos campos a la hora de ser objetos de creación y vinculación con las comunidades? ¿Cómo opera la significación en estos procesos comunitarios? ¿Cuál es el lugar del cotidiano en la concepción de lo museificable y ruinizable?

El presente artículo busca indagar sobre los desplazamientos entre la ruina y la obra de arte poniendo de manifiesto las oportunidades de acción que admiten a partir de delinear un vínculo con el territorio y sus comunidades. Desde experiencias dialogadas (obra Trueque I ruinas del Fuerte Sancti Spiritus), se revisarán la deriva y el artificio a la luz de prácticas comunitarias que devienen en patrimonios de museos y parques arqueológicos contemplando las implicancias de la institucionalización, museificación, ruinización y estatización de lo comunitario, lo cultural, lo histórico, lo social y lo natural.

Hacia una museografía situada: una reflexión crítica sobre la articulación entre comunidad y territorio

Francisco José García Huidobro. Universidad Finis Terrae. Arquitecto y Magister en Investigación y Creación Fotográfica UFT. Director de la carrera de Diseño de la Universidad Finis Terrae, es parte del núcleo académico de la Facultad donde ha desarrollado investigaciones centradas en el estudio del paisaje, lugar y territorio, como campos de reflexión arquitectónica en el contexto del interés patrimonial. Su estudio aborda la comprensión de las condiciones espaciales e históricas del lugar, desde el punto de vista de su habitabilidad, mediante un trabajo interdisciplinario que vincula arquitectura e imagen fotográfica.

A partir de una concepción extendida e integral del proyecto de diseño, este artículo se propone comprender la propuesta museográfica como una herramienta de mediación y reflexión crítica entre territorio, patrimonio cultural y comunidad. Para ello, se aborda el estudio de cuatro casos, los planteados son planteados al modo de escenas. En cada escena, citando un caso específico, se exponen y explican problemáticas de mediación que apelan directa o tangencialmente a la museografía y vínculo al territorio como ámbito práctico. La perspectiva de estudio, pone de manifiesto los beneficios de una práctica museográfica situada, participativa y colaborativa entre disciplinas, lo que enriquece la comprensión de los valores identitarios de los diversos contextos y territorios. De esta manera se articulan mediaciones ante los desafíos sociales de una sociedad multicultural, ofreciendo a través de la cultura un bienestar y cohesión social. Esto implica la revisión del museo territorio y su estatus institucional, además de prácticas museográficas que articulan escalas de soluciones de diseño que van desde la vitrina hacia el territorio.

Discurso iconográfico ritualístico del *complejo yugos hachas y palmas*, patrimonio tangible de El Tajín, México

Lorena Gertrudis Valle Chavarria. Licenciatura en Diseño Gráfico, Facultad de Artes Plásticas, Universidad Nacional Autónoma de México (1985). Máster europeo en Conservación y Gestión de los Bienes Culturales Universidad de Salamanca, España (2003); Doctora en Conservación y Restauración del Patrimonio Histórico Artístico, Universidad Politécnica de Valencia, España (2006). Directora de la Escuela de Diseño, Universidad del Noreste, Tampico, Tam. (1990). Miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel 1 (2023-2027), Perfil-PRODEP (2023-2026). Medalla al Mérito Académico y Profesor Extraordinario UAT. (2021). Líder del Cuerpo Académico grado Consolidado (2024-2029) "Arte, Teoría y Conservación del Patrimonio" (CA-UAT-145). Creación de Laboratorio de Estudios Visuales, Arte y Patrimonio, FADU-UAT, (2022). Miembro Red Cultura Gráfica RED-CG Latinoamericana; Seminario Interdisciplinario Bibliología; Red de investigación Diseño UP, Rede Cariniana de Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT). Miembro del Comité Editorial Revista Rimarina, Evaluador externo Universidad de Coahuila, Evaluador CONAHCYT y PRODEP. Patente "masa moldeadora de secado al aire libre" TÍTULO DE PATENTE No. 412728, Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (2024). Responsable técnico en proyectos de investigación, publicaciones en revistas de calidad indizadas, capítulos de libro. Participación congresos nacionales e internacionales. Línea de investigación en conservación del patrimonio histórico-artístico. Universidad Autónoma de Tamaulipas.

Carlos Eric Berumen Rodríguez. Licenciatura en Arquitectura, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (1999); Máster europeo en Conservación y Gestión de los Bienes Culturales Universidad de Salamanca, España (2003); Doctor en Conservación y Restauración del Patrimonio Histórico-Artístico, Universidad Politécnica de Valencia, España (2006). Maestro Extraordinario (2020) y medalla al Mérito académico (2021) Universidad Autónoma de Tamaulipas. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel 1 (2023-2027), Perfil-PRODEP (2021-2024). Miembro fundador del Cuerpo Académico grado Consolidado (2024-2029) "Arte, Teoría y Conservación del Patrimonio" (CA UAT-145). Creación de Laboratorio de Estudios Visuales, Arte y Patrimonio, FADU-UAT. (2022). Miembro Red Cultura Gráfica RED-CG Latinoamericana; Seminario Interdisciplinario Bibliología; Red de investigación Diseño UP, Rede Cariniana de Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT). Miembro del Comité Editorial Revista Rimarina, Evaluador externo Universidad de Coahuila, Evaluador CONAHCYT y PRODEP. Patente "masa moldeadora de secado al aire libre" TÍTULO DE PATENTE No. 412728, Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (2024). Colaborador de proyectos de investigación, publicaciones en revistas de calidad indizadas, capítulos de libro. Participación congresos nacionales e internacionales. Línea de investigación en conservación y gestión del patrimonio cultural y arquitectónico. Universidad Autónoma de Tamaulipas.

Rebeca Isadora Lozano Castro. Licenciado en Diseño Gráfico, Universidad del Noreste, México (1993). Diploma Creatividad Gráfica Publicitaria del Centro Avanzado de Comunicaciones, A.C., México (1994); Máster en Artes Gráficas, Universidad Politécnica de Valencia (2004). Doctora en Diseño, Universidad de Palermo (UP 2018). ExBecario PRODEP (2002-2003; 2015-2018). Dos estancias Posdoctorales en FADYCS-UAT por CONAHCYT, México. Miembro Sistema Nacional de Investigadores e Investigadoras nivel-II (SNII 2024-2029); Perfil-PRODEP (2020-2023); miembro del Cuerpo Académico Arte, Teoría y Conservación del Patrimonio, Consolidado (UAT-CA-145). Reconocimiento Mérito Académico y Profesor Extraordinario. Miembro Red Cultura Gráfica RED_CG Latinoamericana; Seminario Interdisciplinario Bibliología; Red de investigación Diseño UP). Miembro Comité Editorial, Revista Zincografía (UDG); Comité Científico Revista RECIT (UABC); evaluadora externa DIS Journal (Depto. Diseño, Univ. Iberoamericana); Kepes (Univ. de Caldas, Colombia); Gráfica (Univ. Autónoma de Barcelona). Cargo Honorario en Comité Externo Evaluación Programa Diseño, Facultad de Diseño y Comunicación UP. Fue Coordinadora de Carrera Diseño Gráfico, FADU, UAT, donde trabaja actualmente. Fue miembro Comité Técnico EGEL-DISEG, CENEVAL. Miembro Comité Evaluador PRODEP y CONAHCYT. Congresos Nacionales e Internacionales; responsable técnico en proyectos investigación; artículos en índices de calidad, capítulos de libros y libros publicados. Amplia experiencia en Diseño y Cultura; Arquigrafía y Hegemonía Socio-visual; Crítica del Diseño en el espacio urbano. Universidad Autónoma de Tamaulipas.

En la costa del Golfo de México se desarrolla una especial tendencia por cultos relacionados con el deporte sagrado del *Juego de Pelota*. Desde la era del Preclásico (2500 a.C.-200 d.C) se han encontrado numerosas canchas y material lítico, siendo el reconocido como complejo de yugos, palmas y hachas de los mas importantes. Este ritual cuenta con significación escultórica tridimensional de gran importancia, tanto iconográfica como ceremonial perteneciente a la cultura de El Tajín, sitio arqueológico patrimonio de la humanidad (UNESCO, 1992).

El estudio metodológico por medio de características formales, como los materiales, las técnicas de tallado y la morfología de las piezas, junto con los motivos iconográficos que representan figuras divinas o escenas rituales, permite establecer parámetros de diseño y asociaciones simbólicas. Esos elementos contribuyen significativamente para comprensión y revalorización escultórica, así como facilitan su reconocimiento dentro de su contexto cultural y ceremonial.

En los últimos años, tanto museos como instituciones culturales han renovado su enfoque en aspectos de conservación para esas esculturas, dada su fragilidad y el paso del tiempo. Por eso, existen exhibiciones que buscan la integración de elementos interactivos y didácticos que cultiven sobre su contexto y función con relación al juego de pelota mesoamericano. Este estudio aporta al reconocimiento de ese ritual con discurso iconográfico como patrimonio cultural tangible, lo que posibilita que algunas instituciones recurran al ejercicio de digitalización como colección revalorada que facilite su reconocimiento con acceso a medios digitales.

Diseño como Activador Social y Cultural

Silvia Zeas Carrillo. Diseñadora de la ciudad de Cuenca (Ecuador). Cuenta con Maestría tanto en Italia como en Ecuador. Cursa un Doctorado en Diseño en Argentina. Su enfoque Etno-Folk ha marcado tendencia, destacando en más de setenta desfiles, ha representado al país en diferentes espacios como la Casa Blanca y Macy's. Se involucra en proyectos sociales que vinculan diseño y artesanía. Coordina la Escuela de Diseño Textil e indumentaria de la Universidad del Azuay (Ecuador), liderando investigaciones y colaboraciones comunitarias. Preside la Asociación de Diseñadores del Azuay y ha sido galardonada con la Presea Domingo Lamar por su aporte al diseño y la cultura. El diseño contemporáneo se ha convertido en una herramienta transformadora que impulsa cambios sociales y culturales. Al considerar la geografía cultural y el contexto histórico de América Latina, el diseño tiene la capacidad de preservar identidades locales, revitalizar prácticas tradicionales como técnicas textiles artesanales y actuar como un puente entre la globalización y el patrimonio cultural.

En un contexto global marcado por la crisis climática, el diseño promueve prácticas sostenibles a través de enfoques de producción lenta y tecnologías emergentes, como la fabricación digital, el uso de materiales biodegradables y la implementación de procesos de producción circular. Fomenta también la preservación de saberes tradicionales mediante proyectos colaborativos que integran a diseñadores, comunidades locales y agentes institucionales.

Desde la perspectiva de justicia social propuesta por Nancy Fraser (2003), el diseño puede abordar las injusticias desde tres dimensiones: (1) Redistribución, promoviendo ingresos sostenibles al colaborar con comunidades marginadas; (2) Reconocimiento, visibilizando y valorando identidades culturales para desafiar patrones de exclusión; (3) Representación, asegurando la participación igualitaria de las comunidades en los procesos de diseño.

Estas dimensiones permiten al diseño trascender su función estética y convertirse en una herramienta efectiva para enfrentar problemas sociales, económicos y culturales. Al activar espacios públicos y fomentar la participación ciudadana a través de proyectos comunitarios y colaborativos, el diseño adquiere un rol multidisciplinario. De este modo, conecta a las personas con su patrimonio, fortalece las identidades locales y contribuye a la construcción de una sociedad más justa, equitativa y sostenible. Integrar los enfoques de Nancy Fraser potencia el impacto transformador del diseño en la lucha contra las desigualdades contemporáneas.

Espacio museográfico y obra de arquitectura: una relación mediada por la representación

Flavio Bevilacqua. Doctor en Diseño por la Universidad de Palermo. Arquitecto, FADU UBA. Máster Universitario en Diseño, gestión y desarrollo de nuevos productos, UPV, Valencia. Especialización Corso in Industrial Design, Scuola Politecnica di Design, Milán. Docente en la carrera de Arquitectura de la Universidad Nacional del Sur en el área de Historia. Profesor invitado del Doctorado en Diseño de la UP. Profesor invitado Maestría en Diseño de interiores, Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador. Ganador de la Beca del Bicentenario 2016, Fondo Nacional de las Artes, categoría Diseño. Ha publicado, entre otros: "Arquitectura e individuación. El proyecto a la luz de la teoría de la

operación de individuación de Gilbert Simondon", en la ciudad de Buenos Aires, editorial Wolkowicz; "Diseño de interiores, equipamiento y mobiliario", en la ciudad de Buenos Aires, Editorial Diseño. Investigador independiente en el área de filosofía de la técnica y diseño.

Las obras de arquitectura son objeto de estudio para la arqueología, permiten reflexionar sobre modos, maneras y cambios de comportamiento de distintas sociedades, y sirven a los fines educativos propios del ámbito disciplinar de la museografía.

La obra de arquitectura presenta la particularidad de que no puede ser expuesta en las salas de los museos; en consecuencia, siempre deben exponerse representaciones de ella. La representación es condición ineludible para exponer una obra de arquitectura en un museo; supone un vínculo y una separación en la relación entre presencia y ausencia.

Aquí haremos referencia a dos maneras de llevar a la presencia obras de arquitectura mediante representaciones: la primera de ellas es la de representación y animación, mientras que la segunda es representación y realidad aumentada. Se han elegido por considerarlas íntimamente relacionadas con nuevas tecnologías que se utilizan tanto en la arquitectura como en la museografía, y hoy están en el centro del debate en lo que respecta a su uso durante la operación proyectual. Se hará referencia a la representación entendida como una particular manera de agenciamiento, como construcción de una imagen pensativa, como forma de conocimiento que posee connotaciones metodológicas, conforma una teoría propia en función del cuerpo conceptual que la define, y sirve a los fines de abordar el análisis concreto de la realidad: la reflexión de lo representacional se puede analizar como una categoría epistémica.

Se trata de una investigación de carácter teórico. En virtud de la sensibilidad que presenta respecto de los cambios en los procesos que definen individualidades, la Teoría de la operación de individuación, propuesta por el filósofo francés Gilbert Simondon, servirá de guía para estudiar la relación entre el ser humano y su producción material. Estrategias digitales para la valoración del patrimonio museístico en clave inclusiva y sostenible

Estefanía Slavin. Arquitecta (2011) y Doctora en Arquitectura y Urbanismo (2020) por la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (FAUD-UNMDP) con la tesis titulada "Patrimonio Arquitectónico Accesible como Derecho Humano. Fundamentos, normas y pautas para proyectos de intervención en la ciudad de Mar del Plata". Becaria posdoctoral CONICET Temas Estratégicos (2021-2024) con lugar de trabajo en el Centro de Investigación y Docencia en Derechos Humanos "Alicia Moreau" de la Facultad de Derecho (FD-UNMDP). Previamente becaria doctoral CONICET y de estudio CIC. Ha realizado cursos de posgrado sobre patrimonio; discapacidad y accesibilidad; perspectiva de géneros en la investigación y docencia; ambiente y sustentabilidad; entre otros. Es investigadora del Instituto de Estudios Históricos, Patrimoniales y Culturales en el "Grupo de Estudios Histórico-Culturales y Patrimoniales" (FAUD-UNMDP). Es docente de grado y posgrado en FAUD y FD, así como en la Universidad Popular de los y las Trabajadoras de Mar del Plata y Zona Atlántica, donde colabora como Secretaria de Investigación. Co-dirige el Seminario de Investigación/Acción en Derecho a la Ciudad (CIDDH Alicia Moreau). Dirige e integra proyectos de investigación, vinculación y transferencia vinculados a las temáticas de la Accesibilidad, el Patrimonio Arquitectónico y los Derechos Humanos desde hace más de 12 años. Entre esos destaca el proyecto "Patrimonio arquitectónico museístico y accesibilidad de personas con discapacidad visual: soluciones mediante nuevas tecnologías" (financiado por PROCODAS/MINCYT, acreditado como PDTs y ganador del Primer Premio en la Categoría B de Investigación del Congreso Arquisur 2024). Ha participado de congresos y seminarios nacionales e internacionales. Ha publicado capítulos de libros y artículos en diversas revistas científicas. Se desempeña como evaluadora de proyectos de investigación y artículos científicos para revistas nacionales e internacionales. Brinda servicios de asesoramiento científico-técnico a instituciones públicas y/o privadas, así como a entes de gobierno, sobre accesibilidad al patrimonio arquitectónico con enfoque de derechos humanos.

El patrimonio arquitectónico museístico tiene un rol clave en las ciudades, tanto desde el aspecto simbólico, como testimonio de nuestra historia, como desde lo funcional, por los usos que alberga, y desde lo económico, por su aporte a la industria turística principalmente. El acceso a este, en su más amplio sentido, constituye una variable clave para su conservación desde un enfoque de derechos humanos. En este sentido, las nuevas tecnologías

cobran cada vez más relevancia transformando la manera en que interactuamos con el pasado. Sin dudas, la digitalización del patrimonio cultural puede contribuir la conservación, difusión, divulgación y protección de este a través de la aplicación de tecnologías digitales en distintos ámbitos relacionados. Sin embargo, los objetivos y las consecuencias de las iniciativas son diversos. Este trabajo se centra en analizar cómo las diferentes estrategias de digitalización impactan en las personas y en los bienes patrimoniales. Se exploran las tensiones entre los enfoques puramente comerciales y aquellos que priorizan la inclusión social y la sostenibilidad, con foco en los aportes de las tecnologías aplicadas desde y para la accesibilidad. Se abordarán preguntas clave como: ¿Quién se beneficia de la digitalización del patrimonio? ¿Cómo se pueden garantizar la sostenibilidad y la accesibilidad en estos procesos? Y ¿qué impacto tiene la incorporación de tecnologías desde una mirada inclusiva en los patrimonios museísticos y sus entornos urbanos?

El estudio de las conexiones simbólicas en espacios museísticos alternativos desde la perspectiva de la neurocomunicación

Nancy Graciela Cisneros Martínez. Licenciada en Diseño Gráfico, Maestra en Administración con orientación en comercialización estratégica, Doctora en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad, por la Universidad Autónoma de Morelos, México. Profesora investigadora de la Facultad de Ciencias de la Comunicación (FCCom) de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), México. Su línea de investigación es en Comunicación Estratégica, Estrategias comunicacionales alternativas y Producción de sentido. Integrante del Padrón de Investigadores de la BUAP, Líder del cuerpo académico comunicación en las organizaciones de la BUAP. Miembro Activo en importantes redes y asociaciones. Ponente a nivel nacional e internacional. Coautora en diversos libros especializados. Facultad de Ciencias de la Comunicación de la BUAP.

María Elena Méndez Guzmán. Licenciada en Diseño Gráfico, Maestra en Mercadotecnia y Publicidad, Maestra en Artes Plásticas; Doctora en Administración y Dirección Estratégica. Directora General de la Red Internacional de Creadores Visuales A.C. Profesora definitiva tiempo completo de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, en la que labora desde hace 22 años. Adscrita actualmente a la Facultad de Arquitectura en el Colegio de Diseño Gráfico. Su obra gráfica ha sido expuesta y publicada en países como: Bulgaria, Argentina, Bolivia, Ecuador, Chile, Korea, Japón, China, Indonesia, Azerbaiyán, Estados Unidos y México. Facultad de Arquitectura de la BUAP.

Patricia Durán Bravo. Doctora en Comunicación Aplicada, ha colaborado en medios de comunicación, agencias de publicidad y en empresas privadas, coordinando las funciones de Comunicación, Relaciones Públicas y Capacitación. Se ha desempeñado por más de 25 años como docente investigador de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), en donde, ha impulsado importantes proyectos de investigación para la profesionalización de las ONGs en México. Coautora en diversos libros especializados y ponente en eventos a nivel nacional e internacional con su línea de investigación en Comunicación Estratégica. Miembro del sistema Nacional de Investigadores del Conacyt. Facultad de Ciencias de la Comunicación de la BUAP.

Víctor Manuel Meléndez Rodríguez. Maestro en Administración de Pequeñas y Medianas Empresas BUAP. Licenciado en Comunicación. UDLAP. Docente Investigador PERFIL PRODEP BUAP. Miembro de la Red de Investigación y Consultoría en Comunicación de la Universidad Anáhuac Huixquilucan, Miembro de la Red Mexicana de Investigadores en Estudios Organizacionales, Miembro de la Asociación Mexicana de Investigadores y Profesionales de Comunicación. Coautor en diversos libros especializados. Ponente a nivel nacional e internacional. Miembro del Cuerpo Académico Comunicación en las Organizaciones con una línea en Comunicación Estratégica desde hace 13 años. Colaboración con el Foro Iberoamericano sobre Estrategias de Comunicación (FISEC). Facultad de Ciencias de la Comunicación de la BUAP.

El objetivo de esta investigación es identificar cuáles son las conexiones simbólicas en las personas que tienen la experiencia de observar una exposición en espacios museísticos alternativos, desde el enfoque de la neurocomunicación. Es una investigación de tipo descriptiva, la metodología implementada es de enfoque cualitativo, la técnica de recolección de datos fue a partir del estudio de caso tipo, *The first baggage carousel art exhibition ever*.

Rijksmuseum Schiphol. (2017), video que documenta la primera exposición temporal de arte carrusel de equipaje. Observando de manera general la aceptación y participación de las personas espectadoras, gracias a las altas dosis de creatividad que el museo implementa. A partir de la investigación se crea una propuesta de una matriz conceptual basada en elementos de neurocomunicación, con la intención de identificar que elementos simbólicos fomentan participación y el diálogo para la creación de experiencias museísticas. Llegando a la conclusión que los espacios museísticos alternativos, el entretenimiento, las facilidades de accesibilidad, el acondicionamiento adecuado y la información correcta son cinco factores que sirven como símbolos que añaden significado a la realidad, fomentando la interacción social y la empatía. Al incorporar principios de la neurocomunicación en la planificación y realización de exposiciones, los museos pueden generar experiencias más atractivas, recordables y significativas para sus visitantes.

Diseño de Experiencia de Usuario en el Museo de Antropología e Historia de San Pedro Sula

Alain Minera. Licenciado en Diseño Gráfico, Universidad Tecnológica Centroamericana (Unitec); Máster en Dirección Comercial y Marketing, Real Centro Universitario María Cristina de El Escorial (RCUMCE), Máster en Comunicación, Especialista en Producción Audiovisual, Universidad del Atlántico (fase de tesis). Docente en Unitec desde 2010, para las carreras de Diseño Gráfico, Producción Audiovisual Publicitaria, y Animación Digital y Diseño Interactivo. Docente especialista en Dirección de Proyectos de Extensión Universitaria, certificado Enseñanza A+S, Pontificia Universidad Católica de Chile, Certificado Design Thinking, ORT y University of Virginia. Participante recurrente en la Semana Internacional del Diseño, como expositor en el Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2020, 2021 y 2024, y como coautor en 2022 y 2023 en el Foro de Creatividad Solidaria. El Museo de Antropología e Historia de San Pedro Sula abrió sus puertas en 1994 con el objetivo de mostrar el desarrollo cultural del valle a lo largo del tiempo. Surgió de la Asociación Centro de Estudios Precolombinos e Históricos de Honduras. Desde su apertura, el museo ha trabajado en proteger el patrimonio nacional, educar, difundir la cultura y fortalecer la identidad cultural en la región del Valle de Sula.

El museo cuenta con áreas como la sala de la pieza del mes, tienda de artesanías, talleres de trabajo, biblioteca pública, auditorio y sala didáctica. La colección del museo se organiza desde el período arcaico hasta la inauguración del museo. El diseño de experiencia de usuario es una herramienta valiosa para garantizar una visita placentera al museo, involucrando aspectos como la investigación del usuario, la arquitectura de la información, las pruebas y mejoras continuas y la creación de prototipos.

El museo atiende a una variedad de usuarios, incluyendo visitantes, inquilinos de espacios, clientes de los inquilinos, asistentes a eventos y personal interno. Se han identificado aspectos positivos y negativos de la experiencia de los visitantes, y se están llevando a cabo proyectos colaborativos con la Escuela de Arte y Diseño de la Universidad Tecnológica Centroamericana para mejorar la experiencia del visitante.

Teatros panameños, historia del diseño escénico del Teatro Balboa

Mima Ruth Martínez Jiménez. Licenciada en Bellas Artes con especialización en Arte Teatral (Universidad de Panamá). Maestría Profesional en Docencia Superior y MBA en Administración de Negocios (Universidad Latina de Panamá). Master en Estudios Avanzados de Teatro (Universidad Internacional de la Rioja, España). Diplomado Internacional en Metodología de la Investigación cualitativa, cuantitativa y mixta (Universidad de Panamá). Actualmente es Docente en la Facultad de Bellas en el Depto. de Arte Teatral (Universidad de Panamá). Coordinadora de Producción de la Compañía Universitaria de Teatro (CUT, Panamá). Investigadora y Ponente Internacional en temas relacionados con estudios avanzados de diseño escénico y arquitectura de teatros, políticas públicas y culturales (Panamá, Colombia, Chile, España y Argentina). En Panamá ha colaborado con diversas revistas y diarios como escritora enfocada hacia las políticas públicas y derechos humanos desde hace más de 20 años. Mentora de Emprendimientos en Canal de Empresas y el Bridge for Billions (Ciudad del Saber, Panamá). Miembro fundador de DOINPA, SERIMSA y M&B y Asociados.

El Teatro Balboa es un testimonio de la influencia arquitectónica y teatral norteamericana en Panamá durante el siglo XX y sigue siendo un importante espacio cultural en el país. Originalmente este teatro contaba con luces de

neón que alumbraban el techo y el letrero principal, así como de un mobiliario y decoraciones en estilo Art Deco, que han sido modificadas con el tiempo. Si bien no se especifica en los archivos consultados detalles sobre su diseño escénico específico, el teatro ha sido utilizado para diversas producciones teatrales, de danza y de música, lo que sugiere una versatilidad en su escenario.

Diseñado y construido en un inicio como un centro de entretenimiento moderno y a la vanguardia de la época donde también se proyectaban películas, hoy en día podemos decir que lleva a cabalidad su nombre de "Teatro" ya que está al 100% dedicado a las Artes. Este trabajo investigativo es una cronología del tiempo de los más de 50 años de construcción que tiene el Teatro Balboa, desde sus inicios como parte de la Antigua Zona del Canal, hasta su traspaso a manos panameñas, administración que ha sabido conservarlo y cuidarlo como parte de nuestro patrimonio y es ese el objetivo principal que es mostrar el trabajo que se ha llevado hasta el momento con uno de los pocos teatros que ha sobrevivido al paso del tiempo y de las edificaciones modernas.

Diseño de máscaras inspiradas en Carnavales Patrimoniales. Objetos Significativos Mayerly

Andrea Suárez Reyes. Maestra en Bellas Artes de la Universidad Industrial de Santander (UIS), Bucaramanga, Colombia. Magíster Universitario en Investigación Educación Estética: Artes, Música y Diseño—Universidad de Jaén-Andalucía, España, convalidado por el Ministerio de Educación de Colombia. Actualmente docente de Educación Artística, en educación básica. Floridablanca, Colombia. Realizó Diplomado en Arte y Política impartido por la Universidad Jorge Tadeo Lozano y el Ministerio de Cultura. Participó en el Taller Teórico Práctico en Técnica Fallera realizado en el Instituto Municipal de Cultura y Turismo de Bucaramanga. Igualmente hizo parte del Seminario de Museografía y Curaduría A LA PAR, que se dio por medio del Ministerio de Cultura. Docente Universitario e investigadora en los años 2021-2023 en la Corporación Universitaria Minuto de Dios. Par Evaluador: Participó en calidad de evaluadora del capítulo de libro con el título Tatuar la ira sobre el cuerpo de la ciudad: las pintas feministas como práctica estética; para el proyecto editorial Cuerpos diseñados, Ensayos sobre el cuerpo imaginado latinoamericano bajo el sello de la Editorial Universitaria San Mateo, Bogotá. Participó como ponente: 31º Encuentro da APECV (Associação de Expressão e Comunicação Visual), Viseu, Portugal, marzo 2019. Artículo publicado: "El Arte en los Tiempos del Odio", Revista de Investigación y Creación Artística, ISSN e: 2659-7721.

Oscar Mauricio Mueses Portilla. Licenciado en Filosofía y Letras, Universidad de Nariño, Pasto, Colombia. En el año 2023 obtuvo maestría universitaria en Innovación Educativa, Universidad Internacional de la Rioja (UNIR), España. Actualmente docente de Ciencias Sociales, Políticas y Económicas en educación media en Girón, Colombia. Reconocimiento a mejor profesor de educación media en el colegio cristiano Camino a Emaús por implementar el consejo estudiantil como modelo de participación ciudadana; destacado por ser líder en el gobierno escolar en la Institución donde labora y por trabajar con proyectos democráticos. Evaluador de proyectos de grado y coautor del grupo la Tertulia, de escritores santandereanos, libro de poemas en honor a la ciudad. Escritor de ponencias de Filosofía para educación básica en eventos asociados. Mención de honor por ser líder en la implementación del programa Voto estudiantil en el año 2022, un proyecto que simuló las elecciones presidenciales en Colombia en espacios educativos. Además, gestor de la innovación educativa en las Instituciones con obras de teatro estudiantiles y proyectos de emprendimiento escolar.

Sialia Karina Mellink Méndez. Doctorado en Proyectos (en curso) por la Universidad Internacional Iberoamericana. Maestría en Educación con especialidad en Desarrollo Organizacional y Licenciatura en Diseño Gráfico, ambas por el Centro de Enseñanza Técnica y Superior (CETYS Universidad campus Internacional Ensenada). Coordinadora de la Licenciatura en Diseño Gráfico y la Licenciatura en Diseño Gráfico e Innovación Creativa de CETYS Universidad campus Internacional Ensenada. Reconocimiento a la Excelencia Educativa 2023 en la Categoría de Investigador en Desarrollo y Excelencia Educativa 2022 en la Categoría de Docencia- Profesora de Tiempo Completo de Administración y Negocios de CETYS Universidad. Miembro del Consejo Técnico del Centro Nacional de Evaluación para la Educación Superior (CENEVAL) para el EGEL-Plus en Diseño, y miembro de la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico Encuadre. Integrante de la Red de Investigación en Diseño de la Universidad Palermo. Con certificaciones docentes en aprendizaje experiencial, desarrollo de habilidades informativas, responsabilidad social empresarial y temas de comunicación. Con 19 años de experiencia en el ámbito docente en el área de diseño gráfico.

fico teniendo como áreas de interés el diseño transicional, semiótica y retórica de la comunicación visual, diseño de materiales educativos, diseño sustentable, gestión de proyectos, emprendimiento social y sistemas manuales de impresión. Adicionalmente a estas áreas, explora investigaciones multidisciplinarias sobre impacto ambiental, estilos de aprendizaje, industrias creativas y emprendimiento transfronterizo.

Marisol Ibarra Enríquez. Egresada de la Licenciatura en Administración de Empresas de la Facultad de Ciencias Administrativas y Sociales y de la Licenciatura en Teatro de la Facultad de Artes, ambas por la Universidad Autónoma de Baja California (UABC). En el 2023 obtuvo su Maestría en Educación en CETYS Universidad campus Internacional Ensenada. Actualmente es coordinadora de difusión cultural en CETYS Universidad campus Internacional Ensenada en donde está a cargo del grupo representativo de teatro y de los talleres culturales que reciben estudiantes de nivel preparatoria y profesional. Es docente en la Facultad de Artes Ensenada de la UABC impartiendo cursos y talleres de teatro. También se ha desempeñado como docente de artes escénicas en el programa de Talentos Artísticos de la Secretaría de Cultura de Baja California, en la Casa de Cultura de Ensenada y en Institutos Educativos como Centro de Bachillerato Tecnológico Industrial y de Servicios. (CBTIS #41) y el Centro de Estudios Superiores de la Frontera (UNIFRONT). Complementa su formación con capacitaciones en producción de espectáculos escénicos, así como con talleres y seminarios teórico- prácticos de teatro. Ha participado como actriz, directora y gestora cultural en diversos festivales estatales, nacionales e internacionales.

El objeto se relaciona estrechamente con la cultura, ya sea en su carácter utilitario, estético o simbólico. Las festividades son fundamentales para preservar la identidad del pueblo, entre ellas, los carnavales han destacado en su función estratégica celebrando el mestizaje, así como en su papel de diferenciador ideológico declaratorio del pueblo específico. En el presente artículo se hace un breve recorrido por la historia del carnaval y la relevancia simbólica de la máscara como objeto significativo de dicha festividad. De igual forma, se realiza una aproximación a carnavales contemporáneos de Colombia y México que por su dinámica social han sido considerados patrimonios culturales. Tal aproximación se genera mediante dos intervenciones educativas, en las que estudiantes de ambos países experimentan el diseño de máscaras inspiradas en dichos carnavales. Este trabajo muestra los hallazgos de la intervención experiencial desarrollada con estudiantes de Bachillerato de Floridablanca, Santander (Colombia) y estudiantes universitarios de Ensenada, Baja California (México), en la que sensibilizados por carnavales patrimonio cultural de su contexto generaron su representación de máscara simbólica.

Proyecto interdisciplinar. Diseño de señales y juegos lúdicos para un museo arqueológico

Odalys Beceiro Gigato. Formación profesional como Técnico Medio en Realización e Ilustración Informacional (1984); Profesor de Enseñanza Práctica en la especialidad de Realización e Ilustración Informacional (1986); en Diseño Informacional (ISDi, 1991); Diplomado en Historia de la Filatelia y el Diseño Postal (2009); Magíster en Gestión e Innovación del Diseño (ISDi, 2011), y cursando estudios de doctorado en Diseño en la Universidad de Palermo (UP) de Buenos Aires. Con estudios y proyectos profesionales realizados en áreas como: Identidad, Señalética, Editorial, Diseño Postal y Tecnologías de impresión, fundamentalmente.

Más de 40 años de experiencia como docente en la formación de diseñadores gráficos en el Instituto Politécnico para el Diseño Industrial (IPDI), Instituto Superior de Diseño (ISDI); ambos en La Habana, Cuba y como docente con la categoría de Titular Agregado 1, en la Universidad Particular San Gregorio de Portoviejo, Ecuador. Con participación en conferencias, eventos, talleres, jornadas y congresos del área académica y profesional del diseño, ofrecidos por personalidades y entidades reconocidas a nivel nacional e internacional. Ha contribuido en la confección de planes de estudio y programas de pre y posgrado en el campo del Diseño Gráfico.

El trabajo que se presenta expone las experiencias académicas de un caso práctico que se desarrolló por estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, de la Universidad San Gregorio de Portoviejo, para el museo arqueológico Cerro de Hojas Jaboncillo, de la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí, en Ecuador. Proyecto que tuvo como objetivo el diseño de señales y juegos lúdicos, para el referido museo arqueológico, poniendo en manifiesto las relaciones que se establecen entre diferentes disciplinas –para de manera holística– abordar y atender las necesidades y cumplir las expectativas de las partes involucradas; museo y universidad. Todo lo cual implicó la participación de

profesionales del museo como museógrafos, museólogos, arqueólogos, estudiantes y docentes de diseño gráfico por parte de la Universidad. Este trabajo explica la metodología del proceso - tanto académica, como investigativa y de diseño que fue necesaria emplear, así como todo el trabajo colaborativo, participativo e interdisciplinar que fue ejecutado para alcanzar las metas deseadas, resultando en una propuesta educativa, lúdica, interactiva y sustentable en el tiempo, para todo tipo de público visitante a esta instalación, aportando desde las disciplinas intervinientes; sus metodologías, instrumentos, teorías, técnicas y narrativas, a la educación, conocimiento, comprensión, concientización, conservación y puesta en valor del patrimonio histórico-cultural del Ecuador y el mundo.

Láminas del curso del espacio del año 1955 y su puesta en valor: una propuesta de aproximación patrimonial a la metodología de enseñanza de Alberto Cruz Covarrubias

Pablo Barrera. Universidad de los Andes. Arquitecto, titulado de la Universidad de Chile, y magíster en Historia y Gestión del Patrimonio Cultural de la Universidad de los Andes. Experiencia integral en gestión de proyectos de arquitectura, desde la conceptualización hasta su construcción, incluyendo coordinación de equipos multidisciplinarios, gestión de relaciones con clientes y organismos públicos y privados.

Loreto Mancilla. Universidad de los Andes. Especializada en patrimonio en madera, abordando aspectos técnicos y de gestión. Participación en proyectos de diseño y ejecución de diseño y ejecución de obras en edificios patrimoniales. Por otra parte, confección y revisión de expedientes de investigación declaratorias de Monumento Nacional; gestión de recursos para inversión en proyectos de restauración; además de coordinar acciones sobre requerimientos de la UNESCO sobre el Sitio Patrimonial Mundial (SPM) Iglesias de Chiloé.

Mariana Moreno. Universidad de los Andes. Historiadora del Arte y Conservadora, Máster en Historia y Gestión del Patrimonio Cultural con experiencia en cargos de investigación, conservación y curatoría. Manejo y difusión de colecciones patrimoniales, coordinación de actividades, gestión y asesoría cultural y patrimonial. Docente universitaria en temas de arte, estética y cultura.

Alberto Cruz Covarrubias (1917-2013) fue un destacado arquitecto y teórico de la arquitectura chilena. La relevancia de su obra radica principalmente en su labor como docente en la Escuela de Arquitectura de Valparaíso (EAV), donde desarrollaría un nuevo modelo de enseñanza de la arquitectura de gran influencia y relevancia. Este proyecto surge como respuesta a la invitación a participar como tesis del proyecto académico Fondecyt Iniciación N°11200064, “La Escuela de Arquitectura de Valparaíso: orígenes y fundamentos de su propuesta pedagógica”, liderado por la investigadora académica Magdalena Dardel, enfocado en el estudio del origen de la EAV, en el periodo comprendido entre los años 1952 y 1957. La alianza entre la Universidad de los Andes y la Fundación Alberto Cruz Covarrubias (FACC), institución a cargo de resguardar y difundir la obra del arquitecto, nos permitió acceder al archivo de la fundación y conocer su necesidad en trabajar en la puesta en valor del acervo del archivo, entre ellos el conjunto de 25 láminas del Curso del Espacio del año 1955.

El Curso del Espacio fue fundamental en la nueva propuesta académica de Alberto Cruz. El objetivo general del proyecto es la puesta en valor de las láminas del Curso del Espacio del año 1955, dictado por Alberto Cruz en la EAV, a fin de difundir la metodología pedagógica de su autor. Fue de primordial interés en este proyecto indagar de qué forma los conceptos claves del Curso del Espacio como “observación”, “espacio” y “lugar” se presentó en el contenido de las láminas y se relacionan entre sí con el contenido de la asignatura.

Detrás del Menú: banquete, sociedad y cultura en Chile

María Jesús Guzmán Ossandón. Licenciada en Historia de la Universidad Católica de Chile, con Magíster en Historia y Gestión del Patrimonio Cultural de la Universidad de los Andes.

María Javiera Iglesias Muñoz. Diseñadora Gráfica de la Universidad Del Desarrollo, con Magíster en Historia y Gestión del Patrimonio Cultural de la Universidad de los Andes.

María José Valenzuela Allende. Licenciada en Historia de la Universidad Católica de Chile, con Magíster en Historia y Gestión del Patrimonio Cultural de la Universidad de los Andes.

Durante el período de finales del siglo XIX y principios del XX, se experimentó en Chile la transición de una sociedad con rasgos del Antiguo Régimen hacia una sociedad con referentes republicanos, inspirados en modelos y costumbres europeas que permearon la conformación política, social y económica del país. En ese proceso, la pauta francesa se posicionó con fuerza entre los miembros de la élite chilena que intentaron imitar su estilo de vida, sus conductas y los espacios de sociabilidad.

Justamente en ese contexto de transformaciones, aparecieron los grandes banquetes y los menús. Estos eventos fueron instancias que permitieron la sofisticación de la alimentación, las negociaciones, el traspaso de códigos culturales, el diálogo entre figuras relevantes en el plano nacional e internacional, y el deslumbramiento de la delicadeza de los detalles, el lujo y la ostentación. El menú, por su parte, nace en ese ambiente como un documento efímero que lista los platos y licores a servir, reflejando las tradiciones gastronómicas y las técnicas de impresión, pero por, sobre todo, las complejidades de su entorno y la riqueza del escenario histórico que lo enmarca.

Frente a este panorama, se hizo necesaria la puesta en valor de la colección de menús del Museo del Carmen de Maipú, que consta de 64 bienes patrimoniales (1872–1959). Lo anterior, se realizó para destacar que los menús desbordan los límites del papel y actúan como espejos de una época.

Herramientas metodológicas para el abordaje de archivos hemerográficos

María Paula Gago. Se posdoctoró en Ciencias Sociales (CEA-UNC, 2017). Realizó el Doctorado en Ciencias Sociales (UBA, 2017) y la Maestría en Comunicación y Cultura (UBA, 2013). Es Profesora de Enseñanza Media y Superior en Ciencias de la Comunicación Social (UBA, 2013) y Licenciada en Ciencias de la Comunicación (UBA, 2007). Es investigadora en el CONICET y en el Instituto Gino Germani. Actualmente, dirige el proyecto UBACyT 20020220400006BA 2023-2024, ¿Prudencia, oposición o triunfalismo? Las revistas argentinas durante el conflicto del Atlántico Sur (1982). Se desempeña como profesora adjunta regular de Semiología (CBC-UBA), Taller de lecto-comprensión y escritura académica (Dpto. de Humanidades y Ciencias Sociales, UNSO) y profesora asociada de Seminario de Integración II e Investigación y Desarrollo II (Facultad de Diseño y Comunicación, UP).

Alejandra Sanemeterio. Licenciada y Profesora Superior en Letras y Maestranda en Literaturas Española y Latinoamericana en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires. Actualmente, dicta clases en los niveles medio y universitario. Participó de varios proyectos de investigación. En este momento forma parte, como investigadora en formación, del proyecto UBACyT 20020220400006BA 2023-2024, ¿Prudencia, oposición o triunfalismo? Las revistas argentinas durante el conflicto del Atlántico Sur (1982), bajo la dirección de la Dra. Gago.

El presente artículo ofrece un marco para el análisis de revistas desde una perspectiva interdisciplinaria. A través de herramientas del análisis crítico del discurso, la socio-semiótica y la retórica, se propone una metodología que permite examinar archivos hemerográficos en tres niveles fundamentales: el temático, que abarca los tópicos tratados en las publicaciones; el retórico, que explora las estrategias persuasivas utilizadas para influir a sus lectores; y el enunciativo, que analiza las posiciones discursivas del sujeto en el texto y el contrato de lectura que una publicación propone. El enfoque socio-semiótico es clave para entender la relación entre las revistas y su contexto sociocultural de producción y reconocimiento, mientras que la retórica permite desentrañar las técnicas de persuasión y construcción de sentido. Finalmente, el análisis crítico del discurso aporta una mirada sobre cómo las revistas pueden reproducir o desafiar estructuras de poder. Esta propuesta metodológica resulta útil para investigar los archivos hemerográficos de manera sistemática, abarcando tanto el contenido explícito como las implicancias ideológicas subyacentes en la forma y el lenguaje que utilizan.

Cultura visual y material visual: incidencia de los museos en la conformación de una cultura visual regional. Análisis del MMBA “Juan Sanchez”

Julián Ángel La Sala. Universidad Nacional de Río Negro, Sede Alto Valle y Valle Medio. Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño. Licenciatura en Diseño Visual.

Silvina Amalia Herrera. Universidad Nacional de Río Negro, Sede Alto Valle y Valle Medio. Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño. Licenciatura en Diseño Visual.

Las reflexiones aquí presentadas surgen en el marco del Proyecto de Investigación Bienal (UNRN) "Producciones del diseño gráfico regional: etnografía, narrativas y metodologías. Hacia la conformación del Primer Archivo de la Cultura Visual regional en el Alto Valle del río Negro (1983-2016)". El objetivo de esta ponencia consiste en presentar conclusiones provisionarias resultantes del relevamiento, clasificación y análisis de aproximadamente cien piezas de material visual del Museo Municipal de Bellas Artes "Juan Sánchez" de la ciudad de General Roca, Río Negro, considerando el propósito del PI: Conformar el primer archivo de la cultura visual del Alto Valle del río Negro. De dicho relevamiento y análisis se perciben constantes que dan al corpus de imágenes unidad tipológica y funcional. El MMBA "Juan Sánchez" es una institución dedicada a la promoción de artistas visuales (principalmente regionales); de allí que cuente con un universo de formatos gráficos y funcionalidades comunicativas similares, que permean a todo el material.

Otro nivel de análisis detectará si existen o no recursos que refieran a la conformación de una cultura visual del Alto Valle del río Negro. Las producciones gráficas del Museo, si bien no presentan marcados rasgos de identidad regional, pretenden dar cuenta de disciplinas específicas mediante portadas y propuestas editoriales. Es así que pueden hallarse piezas que reflejan el contenido de las obras expuestas o sus técnicas de reproducción.

Por último, es necesario destacar que actualmente el MMBA funciona en el primer piso de la terminal de ómnibus de la ciudad, lo que amplía el acceso a estos espacios hacia un público nuevo. Esto resulta central considerando que los museos ya no funcionan como reservorios del patrimonio de sectores hegemónicos, sino como lugares de encuentro donde se colabora activamente con el proceso de integración y reconocimiento de pluralidad de identidades.

Los museos como espacios de inclusión: divulgar la ciencia a través del diseño

Noah Sampaio. Estudiante de Diseño en ESDI/UERJ (Brasil). Actualmente, trabaja como becario de diseño en Brasil Monks y está muy interesado en temas relacionados con la educación y la interactividad.

Raquel Leal. Estudia un máster en Diseño en ESDI/UERJ (Brasil) y es Licenciada en Diseño por la misma institución. Trabaja en la Fundación Oswaldo Cruz, desarrollando divulgación científica para promover la salud pública.

Bianca Martins. Profesora en ESDI/UERJ (Brasil), coordina el DesEduca Lab y tiene como objetivo unir conocimientos y articular personas, acciones y afectos, viendo el Diseño como un medio de transformación de las prácticas educativas. Investiga el Diseño en la Escuela y el Diseño en las prácticas educativas. Es una apasionada del Diseño en la formación del profesorado.

Barbara Castro. Profesora en ESDI/UERJ y trabaja en el campo del arte, el diseño y la tecnología, con énfasis en la visualización artística de datos y el comisariado de exposiciones de arte por ordenador. Es fundadora del estudio Ambos&&, que realiza instalaciones interactivas, comisariado y consultoría en arte y tecnología para instituciones como el Museu do Amanhã, el Museu de Arte do Rio, el Centro Cultural Banco do Brasil, el Museu Nacional de la UFRJ, el Instituto Oi Futuro, SESLab y otras. En ESDI, coordina el MediaLab de la UERJ (Brasil).

Este artículo explora nuevos estudios para un proyecto pedagógico desarrollado inicialmente en el segundo semestre de 2023, en una asignatura de Diseño del curso de Diseño de la Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) de la Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). La asignatura fue «Museo al Servicio de la Sociedad: Interacción y Experiencias de Aprendizaje». Este trabajo dio lugar a un artefacto didáctico en forma de juego interactivo en colaboración con el Museo Nacional, institución vinculada a la Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). A partir de esta experiencia en aula, el proyecto se desarrolla ahora como Trabajo de Conclusión de Curso (TCC). Como desarrollo, se discute la importancia de la accesibilidad y la inclusión para la divulgación científica en los espacios museísticos. Así, el diseño del juego incorpora mejoras orientadas a la accesibilidad para personas ciegas y con baja visión, además de reforzar la importancia de la divulgación científica en formatos educativos. Con objetos táctiles y recursos auditivos para proporcionar retroalimentación sobre las acciones en el juego, el proyecto planea ser probado con el público objetivo e implementado en el museo en el futuro, para promover la inclusión y enriquecer la experiencia museística.

La nostalgia como estrategia narrativa: Baldosas de Santiago

Bernardita Brancoli. Universidad Finis Terrae. Diseñadora de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Diploma

en Diseño Tipográfico, Pontificia Universidad Católica de Chile. Magister en Historia y Gestión de Patrimonio Universidad de los Andes, Doctoranda en Diseño de la Universidad de Palermo. Experiencia profesional en dirección de equipos multidisciplinarios en el área de gestión de proyectos educacionales, editoriales y patrimoniales. Directora de la Carrera de Moda & Management y Docente investigadora y Docente de la Universidad Finis Terrae.

La exposición de las baldosas de Santiago examina el uso de pavimentos ornamentados a finales del siglo XIX y principios del XX en antiguos barrios de la ciudad de Santiago de Chile. La puesta en escena de esta investigación plantea un desafío en la representación de la arquitectura y los objetos materiales. La baldosa y los oficios que la acompañan se presentan físicamente, con su textura y volumen accesible al espectador. Los inmuebles que contextualizaron su uso se trasladan a la exhibición mediante imágenes y recursos audiovisuales. La dirección fotográfica cumple un rol en la captura de la esencia de los espacios urbanos y arquitectónicos, permitiendo al espectador reconstruir visualmente la relación entre el ornamento y la ciudad. La exposición se divide en seis grandes vitrinas que hacen de muro con un paseo acompañan al visitante y lo sumergen en la historia y las problemáticas urbanas de la época.

La investigación plantea la problemática de la pérdida del patrimonio ornamental en Santiago de Chile, específicamente las baldosas hidráulicas, debido al desarrollo urbano y la demolición de inmuebles antiguos. Estas baldosas, presentes en diversos espacios públicos y privados durante más de un siglo, son consideradas elementos esenciales en la configuración histórica y cultural de la ciudad. Asimismo, busca valorar el diseño ornamental y el patrimonio histórico urbano de Santiago, enfocándose en el análisis histórico y estético funcional de las baldosas hidráulicas. El estudio realizó un inventario y clasificación de más de 150 diseños modulares, paletas de colores y patrones de uso en barrios históricos como Santiago, Providencia y Recoleta. La información recopilada se organizó según la tipología de uso, abarcando desde aceras y espacios exteriores hasta viviendas, espacios comerciales, recintos hospitalarios y arquitectura moderna.

Los resultados de la investigación se difundieron a través de una exposición temporal en el Centro Cultural Palacio de la Moneda. La muestra buscó generar una conexión emocional con el espectador, destacando la importancia de preservar estos detalles ornamentales como parte integral del patrimonio urbano. Se enfatizó que el patrimonio no se limita a los inmuebles, sino que reside también en los elementos ornamentales que evidencian procesos de diseño y fabricación semi artesanal.

La exposición planteó un desafío en la representación museográfica de la arquitectura y los objetos materiales. La exhibición combinó la presentación física de las baldosas con la recreación virtual de su contexto arquitectónico mediante imágenes y recursos audiovisuales. La dirección fotográfica desempeñó un papel crucial en la captura de la esencia de los espacios urbanos, permitiendo al espectador reconstruir visualmente la relación entre este ornamento y la ciudad.

Vacío Des_Velado... Materia Inquieta

Macarena Urzúa Dumay. Universidad Finis Terrae. Universidad del Desarrollo. Arquitecto de la Universidad Finis Terrae, docente y coordinadora de la línea de talleres escuela de Arquitectura Universidad Finis Terrae y docente de la facultad de Diseño Universidad del Desarrollo. Socia de Siglo 22 Arquitectos, y ganadores de la más reciente versión del programa Young Architects Program (YAP), otorgado por el Museum of Modern Art (MoMA), de Nueva York.

"El telón se levanta y el teatro se revela como un reflejo de sí mismo" (der Vorhang geht auf; das Theater stellt ein Theater vor, Ludwig Tieck), un escenario dentro del escenario. Las luces se apagan y el velo cae; se desvelan los sonidos, y la mirada, expectante, comienza su danza. Un telón agitado vibra e inquieta, iniciando un movimiento que prepara el espacio.

El vacío toma el control. La mirada lo conquista mientras el sonido, como un alquimista, construye colores. Cada vibración anuncia un movimiento, y el velo, al caer, desnuda lo oculto. Sin embargo, la mirada permanece; el límite es desafiado y los sentidos, agudizados, se aventuran más allá de lo evidente. Son los sonidos los que guían, los que tejen las rutas para que la mirada se construya en movimiento. Y es en este proceso donde lo fragmentario, lo incompleto, comienza a surgir. El vacío, inquietante, introduce la distancia, y en ese espacio nace la percepción de los elementos cotidianos. Objetos que antes eran imperceptibles visten los espacios expositivos: un cristal, un

foco, un riel, un pavimento, un cielo texturizado, colores, una enmarcación. Muros que contienen, vestimentas que envuelven.

¿Cómo despojamos ese vacío de sus velos? ¿Cómo hacemos que la materia tiemble, que se inquiete, que despierte? La respuesta parece hallarse en la apertura de la mirada, como sugiere Heidegger, en el encuentro con la verdad de las cosas. Pero ese encuentro no llega sin esfuerzo. Es una escena detenida, un descalce de los sentidos. Imágenes borrosas, sonidos disonantes, intentos fallidos de encajar lo visible y lo audible. Y, sin embargo, es precisamente en el descalce donde el vacío cobra vida (1976).

Beethoven, en su primera sinfonía, experimenta con horizontes contrastados: melodías independientes que, al unirse, generan algo único. Stravinsky, por su parte, explora la tensión y el choque entre acordes, creando disonancias que redefinen la música misma (2006). Al igual que en el teatro de Ludwig Tieck, donde “El mundo al revés” convierte lo cotidiano en extraordinario, estas tensiones en la música y en el diseño museográfico nos obligan a detener la mirada.

Es ahí, en la pausa inquieta, donde todo vibra, donde todo intenta encontrar su lugar. El movimiento nos lleva de “aquí” a “allí”, pero “allí” no es sino un destino previamente trazado, un lugar que cobra sentido solo cuando llegamos. Como una huella sinuosa en el polvo, como un objeto que espera pacientemente el sonido que le dará movimiento.

Entonces, surge la pregunta: ¿puede el diseño museográfico despojarse de sus propios velos? ¿Es capaz de desvestirse, de mostrarse desnudo ante la mirada inquieta? Y, si es así, ¿cuántas veces será necesario que baje el telón para que podamos descubrir la esencia de la materia exhibida?

COMISIÓN 21. DISEÑOS Y GEOGRAFÍA CULTURAL

Esta Comisión sesionó online el Martes 29 de Julio de 2025 a las 18.00hs (ARG)
Coordinación: Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina.

En esta comisión se presentó **“Diseños y Geografía Cultural: Identidades y Territorios- Volumen 1 y 2”** (Cuadernos 270 y 281) con los resultados del Proyecto en dos Volúmenes 13.8/13.9 y del mismo nombre, que dirige Paola de la Sotta Lazzarini (Universidad de Chile, FAU-Chile) y Daniela V. Di Bella (Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina), que dirige Paola de la Sotta Lazzarini (Universidad de Chile, FAU-Chile) y Daniela V. Di Bella (Instituto de Investigación en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina).

El presente trabajo de investigación - al igual que en los proyectos anteriores- retoma y profundiza algunas de las temáticas y abordajes relativos a las nociones de territorio, paisaje cultural e identidad. En esta oportunidad se aborda el concepto de geografía cultural y la relación entre los conceptos de territorio y cultura desde distintas escalas geográficas, para analizar cómo las prácticas culturales y los procesos sociales se manifiestan en el espacio físico y se relacionan con el entorno, revelando la organización y percepción espacial, la pertenencia al lugar y los tránsitos espaciales. De igual forma el habitar y la cotidianidad de personas, comunidades y sociedades. En virtud de la relevancia, la amplitud y el impacto de las temáticas abordadas, los resultados del Proyecto de Investigación Diseños y Geografía Cultural: Identidades y Territorios han sido publicados en dos Volúmenes de Cuadernos (270 y 281).

Este proyecto presenta artículos de investigación sobre cómo -todos los diseños- abordan a partir de la consideración de la geografía cultural, del contexto de la región latinoamericana y desde un enfoque amplio y multidisciplinar- los aspectos del par localización/globalización en la preservación de las identidades; incorpora tecnologías emergentes y promueve prácticas sostenibles y resilientes para abordar los desafíos medioambientales; promueve la inclusión y la diversidad cultural; fomenta la participación ciudadana, la activación de los espacios públicos, y reivindica las historias y significados culturales preservando y reinterpretando el patrimonio cultural y la memoria colectiva. De igual forma, desde una mirada crítica, observa los fenómenos del despoblamiento, exclusión, invisibilización social y elitismo geográfico, entre otros posibles.

Los resultados de este Proyecto continúan enriqueciendo las investigaciones de la Línea de Investigación N°13 Nuevos Paradigmas del Diseño: Contextos económicos, sociales y culturales.

La Línea se desarrolla de manera ininterrumpida desde 2015 entre la Facultad de Diseño y Comunicación (UP, Argentina) junto a distintas Universidades. Los Proyectos anteriores al que se presentó en esta oportunidad son: Diseño: Inclusión y Diversidad (Cuaderno 249) junto a la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (UABJO, México) y la Universidad Federal de Maranhao (UFMA, Brasil); 13.6 Diseños y territorio social III: Posibles diseños y territorios otros (Cuaderno 230) 13.5 Diseño y territorio social II: Identidad y Paisaje cultural (Cuaderno 185), 13.4 Diseño y Territorio Social: Pasajeros en Tránsito (Cuaderno 134) los tres con la Universidad de Chile (Chile), 13.3 Migración y Diseño (Cuaderno 111) con Aotearoa Latin American Community ALACINC (Nueva Zelanda) y Museo de Arte Popular José Hernández (MAP Argentina), 13.2 Tiempos inestables. Un mundo en transición (Cuaderno 78) y 13.1 Contextos económicos, sociales y culturales en la enseñanza del Diseño (Cuaderno 64) ambos con Parsons, The New School for Design, Nueva York (EEUU) presentados respectivamente en los Coloquios 2019, 2018, 2017 y 2016 (Entre paréntesis se consigna el Cuaderno donde se publican los resultados correspondientes al Proyecto).

Toda la información y documentación de las Líneas, los Proyectos y Publicaciones puede consultarse en forma libre y gratuita en: https://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/index.html

La colección completa de Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación está disponible en forma libre y gratuita en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/index.php
<https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/archive>

En esta comisión se presentaron las siguientes ponencias:

Presentación Diseños y Geografía Cultural: Identidades y Territorios (Cuadernos 270 y 281)

Paola de la Sotta Lazerini. Chilena, Diseñadora Industrial, Doctora en Bellas Artes de la Universidad de Barcelona, Magister en Didáctica Projectual de la Universidad del Bío-Bío, Profesora Asociada, y hasta marzo 2024 cumplió sus funciones como Directora del Departamento de Diseño de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile. Su área de especialización e investigación se vincula con los saberes tradicionales patrimoniales materiales e inmateriales arraigados en un territorio, que se configuran por medio de sus creaciones, identidad y paisaje cultural. Trabaja actualmente en proyectos de investigación multidisciplinares (FIC y Fondart) junto a Agrónomos, Recursistas Naturales, Antropólogos Filósofos y Diseñadores, quienes en conjunto elaboran y desarrollan acciones que involucran la cadena de valor desde la tierra hasta el producto, entre otros. Ha desarrollado proyectos de creación artística en torno a la tejuela de alerce expuestos en el Museo de Arte Moderno MAM Chiloé. De igual forma proyectos de creación artística en lámina metálica que se encuentran expuestos en diversos contextos al interior de las dependencias de la Universidad. Integrante del Comité Académico Internacional del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño y del Comité Externo de Evaluación del Programa de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo. Ha sido Directora de Extensión, Educación Continua, Escuela Nocturna para Obreros de la Construcción, Directora de la Revista Chilena de Diseño RchD y Concejera electa del Consejo de Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile. Directora Docente y Coordinadora de Bachillerato para la Universidad Mayor. Autora de numerosos artículos de investigación, par revisor de agencias, evaluadora de artículos en diversas revistas nacionales e internacionales, gestión de publicaciones, contenidos y producción editorial. Ha escrito, gestionado y producido libros en torno a la paja de trigo y el mimbre como resultado de proyectos de investigación colaborativos. Actualmente su trabajo doctoral se enfoca en poner en valor la tejuela de alerce en la isla de Chiloé como un elemento identitario de la cultura chilota expresado en la arquitectura vernácula de la isla.

Daniela V. Di Bella. Arquitecta, con Especialización en Diseño Arquitectónico (Universidad de Morón, Argentina), Magister en Gestión del Diseño y Candidata a Doctora (en Tesis) del PhD en Educación Superior Cátedra UNESCO (Universidad de Palermo, Argentina). Coordinadora Incubadora de Proyectos Interinstitucionales del Instituto de Investigación en Diseño, UP Argentina. Dirige la Línea de Investigación Diseño en Perspectiva: Escenarios del

Diseño bajo el convenio académico entre la Universidad de Palermo (Argentina) y Carnegie Mellon University (EEUU). Profesora Titular de Diseño 4 de la Maestría en Gestión del Diseño (UP) vinculada al Programa Transition Design (TD) del PhD en TD y Transition Design Institute CMU (EEUU). Parte del Cuerpo Académico del Posgrado en Diseño, UP Argentina.

El presente trabajo de investigación - al igual que en los proyectos anteriores- retoma y profundiza algunas de las temáticas y abordajes relativos a las nociones de territorio, paisaje cultural e identidad. En esta oportunidad se aborda el concepto de geografía cultural y la relación entre los conceptos de territorio y cultura desde distintas escalas geográficas, para analizar cómo las prácticas culturales y los procesos sociales se manifiestan en el espacio físico y se relacionan con el entorno, revelando la organización y percepción espacial, la pertenencia al lugar y los tránsitos espaciales. De igual forma el habitar y la cotidianidad de personas, comunidades y sociedades. En virtud de la relevancia, la amplitud y el impacto de las temáticas abordadas, los resultados del Proyecto de Investigación Diseños y Geografía Cultural: Identidades y Territorios han sido publicados en dos Volúmenes de Cuadernos (270 y 281).

Este proyecto presenta artículos de investigación sobre cómo -todos los diseños- abordan a partir de la consideración de la geografía cultural, del contexto de la región latinoamericana y desde un enfoque amplio y multidisciplinar- los aspectos del par localización/globalización en la preservación de las identidades; incorpora tecnologías emergentes y promueve prácticas sostenibles y resilientes para abordar los desafíos medioambientales; promueve la inclusión y la diversidad cultural; fomenta la participación ciudadana, la activación de los espacios públicos, y reivindica las historias y significados culturales preservando y reinterpretando el patrimonio cultural y la memoria colectiva. De igual forma, desde una mirada crítica, observa los fenómenos del desdoblamiento, exclusión, invisibilización social y elitismo geográfico, entre otros posibles.

VOLUMEN 1 (Cuaderno 270)

La caja del seguro obrero y la producción del espacio sanitario en Chile. Un patrimonio arquitectónico relegado

Alicia Campos Gajardo. Arquitecta titulada de la Universidad de Chile. Doctora en Arquitectura y Patrimonio titulada en la Universidad Politécnica de Madrid. Académica de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile. Coordinadora del Diploma en Arquitectura Hospitalaria y del Diploma en Evaluación y Administración de Proyectos de la Salud que se imparten en la misma universidad.

Investigadora en áreas de historia, teoría y crítica de la arquitectura, arquitectura moderna, axiología del patrimonio arquitectónico, arquitectura de la salud, vivienda del siglo XX. Desarrollo de trabajo conjunto con instituciones y organizaciones vinculadas al patrimonio arquitectónico de salud para la protección de edificaciones relevantes como los Consultorios de Salud contruidos por la Caja del Seguro Obrero en la primera mitad del siglo XX, el Teatro Grez del Instituto Psiquiátrico Dr. José Horwitz Barak, Hospital de Mercedes de Chimbarongo, entre otros. Integrante desde el año 2014 de la Red Latinoamericana de Investigadores en Arquitectura de Hospitales y desde el 2021 de la Red de Patrimonio Cultural y de Historia de la Salud y de la Asistencia. Autora y coautora de libros y publicaciones universitarias.

La Caja del Seguro Obrero Obligatorio para enfermedad, invalidez y accidentes del trabajo fue una institución estatal precursora de la protección social de los trabajadores en Chile, cuya organización se plasmó en el diseño del espacio construido mediante un despliegue de obras de arquitectura destinadas a la atención de salud y la asistencia integral de sus afiliados en todo el país. Creada en 1924, se mantuvo en funcionamiento hasta 1952, su labor se inscribe temporalmente entre el fin de la beneficencia pública como concepción de cuidado de la población bajo la caridad privada y la organización del Servicio Nacional de Salud en tanto entidad pública centralizada. Marcó un punto de inflexión entre el predominio de la filantropía de inspiración cristiana, cuyos hospicios, asilos, lazaretos, hospitales, entre otros recintos sociosanitarios fueron asistidos por órdenes religiosas, en contraposición al pensamiento médico científico que alcanza hegemonía durante el primer tercio del siglo XX a través de una profesionalización de la atención de salud con una política territorial, en los albores de la llamada medicina social. En esta perspectiva y en la lógica de resguardar la fuerza laboral de sus afiliados, el alcance de la Caja del Seguro

Obrero se extendió también al espacio residencial y productivo de los trabajadores, adquiriendo y gestionando conjuntos residenciales y complejos industriales para esos fines. Bajo el concepto Lefebriano de producción social del espacio, se propone un artículo de revisión que sintetiza resultados de investigaciones previas, visualizando de manera sistematizada la arquitectura de la Caja del Seguro Obrero, que una vez disuelta en 1952 por la Ley N°10.383 sus edificaciones pasaron a formar parte del patrimonio administrado por el Estado a través de los Ministerios de Salud y de Seguridad Social, relegando progresivamente al olvido, los orígenes, fines y expresión material de la señera institución.

Inmigración internacional y gestión de la identidad cultural urbana: en la encrucijada de nuevos enclaves de segregación versus desarrollo multicultural

Camilo Arriagada Luco. Doctor en Ciencias Sociales (2013), FLACSO, Argentina; Magister en Desarrollo Urbano (1992), Universidad Católica, Chile; Sociólogo (1991), Universidad de Chile, Chile. Sus áreas de investigación son Políticas de vivienda y regeneración de Barrios; Demografía; Segregación socio espacial, Patrimonio Urbano. Desde el 2012 es profesor Asociado del Depto. Urbanismo de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la U. de Chile. Profesor del Magister Urbanismo. Profesor del Magister de Intervención en Patrimonio Arquitectónico. Ha sido Investigador Responsable de Proyectos Fondo Nacional FONDART (Patrimonio), Fondo MINVU de Universidades (migrantes y vivienda), Fondo Valentín Letelier (recuperación Barrios), FONDECYT Regular (Migrantes Internacionales y Barrios Comerciales), Fondo de Acciones Innovadoras Gobierno Canadá (Migrantes Internacionales), U Apoya (crecimiento metropolitano), Lincoln Institute of Land Policy (Evaluación Impacto y otros); Fellowship Research Programme del Gobierno de Canadá. Ha sido Consultor para diversos organismos públicos nacionales y organismos internacionales jefe del Departamento de Estudios del Ministerio de Vivienda y Urbanismo de Chile 1998-2008.

Este artículo aborda la relación de geografía humana, cultural y económica desde el prisma de dos procesos global-locales: uno, la inmigración internacional (mostrando alzas de la estigmatización y exclusión), contrastante con paradigmas que, pregonan la oportunidad de reinventar y potenciar el futuro de las ciudades al tenor de industrias creativas y multiculturales y del patrimonio. Ambos procesos dicen relación con la globalización, pero son una paradoja de los procesos de globalización en sus dimensiones demográfica (inmigración internacional) y del desarrollo económico territorial, rescatando la necesidad de una integración positiva de los inmigrantes internacionales como parte de estrategias y visiones de futuro ancladas en los territorios, rescatando ejes que vinculan el modelo clásico de la multi e interculturalidad con ciertos ámbitos de las industrias creativas. Luego se analiza el crecimiento explosivo de los inmigrantes internacionales, superando el 10% de la población de Chile, y sus pautas de concentración en 5 ciudades, manifiestamente en la ciudad interior del Gran Santiago. Se midió la segregación socio espacial de los inmigrantes que, es superior a la de hogares vulnerables locales. Los inmigrantes, pese al estancamiento y, pérdida de competitividad de la economía; destacan por elevadas tasas de actividad laboral, y en particular, mayor ocupación precisamente en ramas económicas que, los propios paradigmas de las Industrias Culturales y creativas destacan como oportunidades. La última sección, destaca la responsabilidad que, ha tenido el procesamiento mediático de la inmigración internacional (anclado en el incremento de la informalidad, criminalidad y marginalidad) contradictoriamente al valor que otorga la nueva economía al multiculturalismo. En particular hay estudios de opinión que permiten captar un agravamiento de la estigmatización de la migración, post pandemia, pero que dista de ser consensuada ya que reconoce sectores que valoran su potencial de aporte cultural y económico, en especial en ciudades medias y menores.

Paisajes post ferro-portuarios en Rosario como espacios de oportunidad

Celeste Garaffa. Arquitecta por Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño de la Universidad Nacional de Rosario, Argentina (2016); Posgrado en Arquitectura del Paisaje Escuela de Arquitectura y Estudios Urbanos de la Universidad Torcuato Di Tella, Buenos Aires, Argentina (2017); Maestranda de la Maestría en Proyecto Arquitectónico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires, Argentina (2022-2023). Profesora Adscripta a la docencia Proyecto Arquitectónico, Taller de Proyecto Arquitectónico I, II y Proyecto Final de Carrera (FAPYD-UNR) Jurado reflexiones críticas finales de Talleres de Proyecto de la Facultad de Arquitectura y Planeamiento de la Universidad Nacional de Rosario, Universidad Católica de Santa Fe y Carrera de Arquitectura

de la Universidad Interamericana de Rosario (2023-2024). Investigación Docente "Arquitecturas Arquitectura del Habitar Colectivo en Áreas de Reserva de la ciudad de Rosario". Estrategias Projectuales de densificación. Directora: Arq. Mariela Szpac (2023). Premio Nacional Soy Arquitecta mención especial Categoría Projectista (2023-2024) Participación en Congresos de Arquitectura Nacionales e Internacionales con investigaciones académicas sobre paisaje, territorio y urbanismo. IX Congreso Latinoamericano DISUR "Huellas Territoriales" de la Universidad de Valparaíso, Chile, 4º Congreso Latinoamericano de Morfología "Aleph" Universidad Nacional de Buenos Aires, Argentina, SAL XVIII Seminario de Arquitectura Latinoamericana en Chiloé, Chile (2024).

La construcción del paisaje en el tiempo es una obra continua y persistente de la sabiduría de la naturaleza tanto como de la constante antropización humana, múltiples factores han marcado y continúan generando cicatrices y marcan huellas profundas sobre él. La acción humana principalmente en los períodos de industrialización ha cruzado las fronteras en términos geográficos generando así nuevos conceptos y relaciones en términos de territorio y cultura. La geografía del lugar se encuentra estrechamente ligada al proyecto y viceversa, el territorio donde se inserta el proyecto termina dándole forma a un nuevo lugar. Una línea de ferrocarril, un túnel, un puente, un puerto, un faro, son más que simples obras ingenieriles o arquitectónicas, son piezas de un gran sistema de organización económico-territorial en donde se relacionan la técnica y la naturaleza dando así lugar a nuevos paisajes singulares. Esta estrecha relación del paisaje con la economía global y las grandes transformaciones macroeconómicas e industriales formaron parte de un momento histórico de producción cultural y dejaron desafectados y desintegradas infraestructuras y espacios en la forma urbana. Es aquí donde el paisaje emerge como un medio útil para repensar estos espacios.

La barranca de la ciudad de Rosario y sus características geo territoriales se encuentran directamente relacionada con su historia ya que la misma funcionaba como puerto por sus condiciones naturales hasta que fines del Siglo XIX y principios del Siglo XX, junto con los trazados del ferrocarril, se realiza el plan general del puerto del Rosario, y se llama a la licitación de un puerto moderno. Hoy nos encontramos con símbolos y huellas de otro tiempo: viejos túneles de mampostería al río, puentes metálicos, dados de hormigón, vías abandonadas, antiguas casillas, entre otros elementos que han sido utilizados a lo largo de la historia y que ahora convocan a nuevos proyectos debido a que poseen una incapacidad evolutiva o adaptativa a la ciudad contemporánea y al uso democrático de la misma. El siguiente trabajo reflexiona en considerar "espacios de oportunidad" a aquellas infraestructuras y áreas del post paisaje ferro-portuario abandonadas y en desuso, proponiendo nuevos paisajes contemporáneos que asuman la complejidad urbana buscando soluciones que puedan aprehender "el todo" en su realidad fragmentaria. Se trata de pensar en sistemas flexibles e integrados, en donde las funciones puedan inventarse o hibridarse en lo existente, para dar lugar a nuevas realidades singulares.

Integrar las antiguas infraestructuras ferro-portuarias a las ciudades es una forma de que los ciudadanos puedan reconocerse e identificarse con su pasado y presente, es mantener activa la memoria urbana, es dotar los paisajes de espesor cultural, así como de nuevos usos y experiencias.

Narrativa regenerativa: cómo diseñar para la cohabitación multiespecies, desde un enfoque de diseño regenerativo

Lorna Lares Lopez. Diseñadora industrial, Universidad de Chile. Master of Art in Desing Futures, Goldsmiths– University of London. Doctorante en Territorio, Espacio y Sociedad, Facultad de Arquitectura y Urbanismo-Universidad de Chile. Estudios en Letras, Universidad Central de Venezuela. Diploma en Fundamentos de Biología-Cultural. Diploma en Educación Superior por Competencias. Académica del Departamento de Diseño y Directora de Asuntos estudiantiles de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo UChile. Miembro fundador, Presidenta (2018-2021) y actual Vicepresidenta (2022-2025) del Comité por la Sustentabilidad de la Universidad de Chile. Directora del Laboratorio de Circularidad FAU. Miembro de la Red de Educación en Derechos Humanos UChile. Investigadora asociada a la Red de Pobreza Energética (RedPE), al Programa Transdisciplinario Energía, Agua y Sustentabilidad UChile (Eneas). Socia de la Asociación Latinoamericana de Estudios de la Forma (ALEPH) y miembro activo de la Red de Investigadores de Diseño, Universidad de Palermo. Línea de Investigación diseño regenerativo y territorio, sustentabilidad y economía circular.