

CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO

LUNES 31 DE JULIO AL MIÉRCOLES 2 DE AGOSTO 2017

VIII Congreso de Enseñanza del Diseño
XI Foro de Escuelas de Diseño



**Facultad de Diseño
y Comunicación**

LUNES 31 DE JULIO > Mario Bravo 1050 (Aula Magna, 6to piso)

11:00 Acreditación inscriptos y conferencistas (hasta las 19 hs.)
14:00 Presentación del VIII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño y apertura XI Foro de Escuelas de Diseño

El Foro impacta en la calidad educativa latinoamericana uniendo a más de 340 instituciones educativas a través del intercambio académico, contribuyendo al desarrollo y fortalecimiento de las universidades adheridas. Ya son 500 los adherentes del foro que está instalado desde el año 2006 como la única red formal que permite compartir experiencias pedagógicas, reflexionar, fundamentar, producir y comunicar proyectos comunes que amplíen las perspectivas del Diseño como profesión y disciplina en el continente.

14:30 Presentación del Programa de Investigación y Desarrollo en Diseño Latino

El programa de Investigación y Desarrollo en el Diseño Latino (2016 - 2020), liderado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, es el primer programa de articulación entre los posgrados en la disciplina y los mecanismos de generación de conocimiento e innovación profesional. Es el primero en su género de carácter regional, participativo, interinstitucional, nacido de la visión de las redes académicas internacionales vigentes, como el Foro de Escuelas de Diseño, la Comisión Latinoamericana de Posgrados o el Observatorio Latinoamericano de Investigación de Diseño. Este programa organiza y potencia proyectos que se vienen desarrollando, algunos a partir de iniciativas de los adherentes a dicho Foro, otros en cooperación con diversas instituciones con las que la Facultad tiene acuerdo de cooperación.

15:00 Comisiones del Coloquio de Investigación y Desarrollo en Diseño Latino (II edición) (hasta las 18hs)

102 ponencias en 13 Comisiones

Ver todas las ponencias en la páginas 4-18

El Coloquio es un espacio interdisciplinario y abierto de presentación, debate y reflexión acerca de las investigaciones y publicaciones realizadas en el marco del Programa de Investigación y Desarrollo en Diseño Latino. La segunda edición del Coloquio está estructurada en 13 comisiones y 112 ponencias, una por cada una de las líneas de investigación y por cada uno de los principales proyectos del programa. En el Coloquio se presentan avances, reflexiones, producciones y/o resultados, publicaciones, y proyección de cada línea o proyecto participante. En cada comisión exponen los principales investigadores del Programa. Esta instancia es un espacio abierto a todos los inscriptos al Congreso que buscan conocer, participar y eventualmente vincularse académicamente con la línea y/o proyecto de interés.

18:30 Brindis de recepción (actividad con invitación)

Esta actividad se realizará en la sede de Cabrera 3641

MARTES 1 DE AGOSTO > Larrea 1079

400 Ponencias en 57 comisiones [9:30 a 17:30 hs.]

Ver todas las ponencias en la páginas 19-75

9:30 236 ponencias en 30 comisiones (hasta las 13:30hs)

13:00 Firma de Acuerdos (2do piso, hasta las 14hs)

Dentro del Programa Colaboración para el Desarrollo Académico de Diseño y Comunicación, se realizará la reunión para la Firma de Acuerdos y Carta Intención. Podrán asistir autoridades académicas de las instituciones educativas adherentes del Foro de Escuelas de Diseño, presentes en el Congreso, que estén interesadas en firmar Acuerdos Bilaterales con la Facultad.

14:00 164 ponencias en 27 comisiones (hasta las 13:30hs)

MIÉRCOLES 2 DE AGOSTO

MARIO BRAVO 1050 (Aula Magna)

10:00 Entrega de certificados de asistencia al Congreso
(hasta las 13hs, hall 6to piso)

10:30 Master Class, Invitado de Honor Norberto Chaves

La atmósfera discursiva en el diseño. Entre las aspiraciones doctorales y el empirismo (hasta las 11:30hs)

11:30 Cierre del Congreso y Plenario del Foro de Escuelas de Diseño (hasta las 13hs)

> Reconocimiento a la Trayectoria en Diseño: Este año se premiará a **Sandra Navarrete** (perteneciente a la Universidad de Mendoza, Argentina) y a **Alban Martinez Gueyraud** (Propuesto por la Universidad Columbia del Paraguay, Paraguay) como reconocidos por su trayectoria profesional y académica en diseño.



> Reconocimientos a Invitados de Honor:

Gabriela Mirensky y Steven Faerm.

> Presentación de las conclusiones de las Comisiones del Congreso por los coordinadores.

12:00 Conclusiones de las Comisiones del Congreso (hasta las 13hs.)

14:00 Primera defensa de tesis del Doctorado en Diseño en el marco del Seminario Internacional (SUM, Planta Baja)
(hasta las 19hs)

JEAN JAURÈS 932 (2º PISO)

14.00 Grabación de las conclusiones del Congreso

Los oradores del Congreso de Enseñanza del Diseño elegidos por su comisión (el día 1 de agosto) grabarán en los estudios de Palermo TV las conclusiones a las que arribaron (hasta las 19hs).

INTRODUCCIÓN

El VIII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño está dirigido a docentes, autoridades académicas e investigadores que actúan en el campo del Diseño, es organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo como coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño, que reúne a más de 350 instituciones educativas de Iberoamérica, e integra la Agenda del XII Encuentro Latinoamericano de Diseño. La inscripción al mismo y participación en todas sus actividades es gratuita.

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

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

La coordinación del Congreso no reserva vacantes ni garantiza cupo en ninguna de las actividades del mismo. El acceso a cada una de las actividades es por riguroso orden de llegada hasta cubrir la capacidad del lugar. Se recomienda a cada inscripto asistir con la suficiente antelación a las actividades de su interés.

INSCRIPCIÓN | ACREDITACIÓN | CERTIFICADOS | ACTAS DE DISEÑO

Es importante leer atentamente esta guía para conocer adecuadamente la organización del Congreso y sus actividades (dinámica, contenidos, sedes, horarios y recomendaciones) a efectos de optimizar su participación en el mismo y evitar posibles dificultades y contratiempos.

Inscripción Congreso

No se permitirá el acceso a las sedes a quienes no estén inscriptos al Congreso. Los inscriptos al Congreso están automáticamente inscriptos en el XII Encuentro Latinoamericano de Diseño y podrán participar en sus actividades. Los inscriptos del Congreso pueden participar de las actividades como Asistentes o como Ponentes.

Acreditación Congreso

La acreditación al Congreso sólo la podrán realizar quienes estén inscriptos al mismo. En el momento de la acreditación, cada inscripto recibirá una tarjeta de acceso (personal e intransferible). El participante debe asistir con el documento nacional de identidad o pasaporte ya que el mismo puede ser solicitado al momento de acreditarse. Es obligatorio exhibir la tarjeta de acceso en el ingreso a las sedes donde se realizan el Congreso y el Encuentro. Por razones de seguridad no se permitirá el ingreso a las sedes a quienes no tengan dicha tarjeta de acceso. En caso de pérdida u olvido deberá gestionar otra tarjeta de acceso para ingresar a las sedes.

¿Dónde y Cómo Acreditarse?

La acreditación se realiza el lunes 31 de julio de 11:00 a 19:00hs en la sede de Mario Bravo 1050 (Planta baja). En el caso de ser ponente del Congreso podrá retirar su credencial en el mismo lugar y horario pero en una mesa exclusiva de "Acreditación de expositores Congreso". También podrá acreditarse en la Sede Larrea 1079 el día martes 1 de agosto a partir de las 9:00hs. (en esta Sede se acreditará sólo casos especiales). Se recomienda acreditarse a tiempo antes del comienzo del Congreso a efectos evitar largas esperas que puedan demorar el ingreso a las sedes y a las actividades.

Certificados

Los certificados para asistentes y ponentes del Congreso se entregarán el miércoles 2 de agosto de 10 a 13hs en la sede de Mario Bravo 1050, 6to piso. Para esto es necesario presentar la credencial que recibió al acreditarse en el evento.

Publicación de textos en Actas de Diseño

En el libro Actas de Diseño número 24, única publicación académica periódica de Diseño en Latinoamérica, que se edita semestralmente desde agosto de 2006 (ISSN 1850-2032), se incluirán los resúmenes (previa edición y selección) de las ponencias y actividades que han sido dictadas tanto en el XII Encuentro Latinoamericano de Diseño como en el VIII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño.

CORREOS ELECTRÓNICOS DEL CONGRESO

Cualquier consulta sobre la organización del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño contactarse con Paulina Ruiz Fernández: congreso.palermo@gmail.com
Otros e-mails importantes de contacto:
Foro de Escuelas de Diseño: foro.de.escuelas@gmail.com
Publicación Actas de Diseño: actasdc@gmail.com
Comisión Latinoamericana de Posgrado: comisionposgradosdc@palermo.edu
Vínculos Internacionales: vinculosinternacionalesdc@palermo.edu
vinculos.palermo@gmail.com

Charlas Magistrales:

NORBERTO CHAVES

"La atmósfera discursiva en el diseño. Entre las aspiraciones doctorales y el empirismo"

Miércoles 2 de agosto | 10:30hs | Mario Bravo 1050 [Aula Magna]

GABRIELA MIRENSKI

"¿Cómo comunicamos el valor del diseño?" (*)

Martes 1 de agosto | 14:00hs | Jean Jaurès 932 [Auditorio]

STEVEN FAERM

"Desarrollando un nuevo valor en diseño; del qué al cómo" (*)

Martes 1 de agosto | 12:30hs | Jean Jaurès 932 [Auditorio]

(*) Esta actividad se realiza en el marco del Encuentro Latinoamericano de Diseño.

La capacidad de las salas es de 100 personas. El ingreso es por riguroso orden de llegada.



THE
ONE CLUB
FOR
CREATIVITY

PARSONS

COLOQUIO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO EN DISEÑO LATINO

AGENDA DE COMISIONES

La II edición del Coloquio se realiza el lunes 31 de julio de 15 a 18hs en el marco del VIII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño.

En el Coloquio se presentan avances, reflexiones, producciones y/o resultados, publicaciones, y proyección de cada línea o proyecto participante. En cada comisión exponen los principales investigadores del Programa.

Comisiones del Coloquio y aulas:

Comisión 1: Cruces entre Cultura y Diseño [Aula: 2.9]

Comisión 2: Presente y Futuro del Diseño Latino [Aula: 2.5]

Comisión 3: Diseño y Economía [Aula: 2.6]

Comisión 4: Diseño en Perspectiva [Aula: 2.7]

Comisión 5: Enseñar disciplinas proyectuales [Aula: 2.11]

Comisión 6: Convergencia Pedagógico-Digital [Aula: 3.1]

Comisión 7: Paradigmas en la Enseñanza de la Moda y el Diseño [Aula: 3.6]

Comisión 8: Investigar en Diseño [Aula: 3.10]

Comisión 9: Artes dibujadas [Aula: 3.7]

Comisión 10: Cine y Sociedad [Aula: 3.9]

Comisión 11: Giros y Perspectivas Visuales [Aula: 3.11]

Comisión 12: Forma y Materialidad [Aula: 1.9]

Comisión 13: Cuerpo y Vestuario [Aula: 5.9]

Las ponencias están ordenadas por Comisión:

COMISIÓN 1: CRUCES ENTRE CULTURA Y DISEÑO

Lunes 31 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Horario: 15:00 a 18:00 | Aula: 2.9

C1. Cruces entre Cultura y Diseño: repensando el diseño de los procesos culturales y los abordajes culturales del diseño

Karen Avenburg (*) | Marina Matarrese**

En esta presentación se desarrolla una introducción a la Línea de Investigación Cruces entre Cultura y Diseño. Se observa que el campo cultural y el campo del diseño, en principio ámbitos de formación, acción e investigación diferenciados, se atraviesan mutuamente, tanto en el plano conceptual como en el nivel de las prácticas. Como investigadoras oriundas de las ciencias antropológicas, ponemos el foco en el concepto de cultura y partimos de allí para atender a sus entrecruzamientos con el diseño.

C2. Arte y Transformación social. El aporte de artistas (circenses) en el diseño de políticas culturales urbanas

Julieta Infantino

En el marco de una diversificación y pluralización del campo de las políticas culturales, desde los años 1990 (aunque con mayor intensidad en los 2000) en el contexto Latinoamericano, comienza a desarrollarse un área de propuestas, acciones y políticas culturales que postulan al arte como estrategia para la transformación social; que, en gran medida, se gestó desde propuestas de colectivos artísticos y experiencias comunitarias que fueron resignificando el "rol social" del arte. Esta ponencia propone analizar el rol de artistas (circenses) en la proposición crítica de alternativas ante paradigmas que han caracterizado a las políticas culturales.

C3. Investigación y gestión cultural: diseñando articulaciones

Karen Avenburg (*) | Verónica Griselda Talellis | Elsa Alicia Martínez | Alina Cíbea**

Un gran número de proyectos y programas de orquestas infantiles y juveniles representan iniciativas que desarrollan la enseñanza musical a través de la formación orquestal, enfocándose en poblaciones en situación de vulnerabilidad. En el presente trabajo presentamos algunas reflexiones en base a una investigación realizada en los años 2014 y 2015 sobre los proyectos y programas de orquestas que se desenvuelven en el Gran Buenos Aires (Argentina). Pretendemos especialmente discutir algunos aspectos que en el hacer etnográfico se nos presentaron como nuevos canales de diálogo y reflexión para pensar en los cruces e intersecciones entre la gestión cultural y la investigación sociocultural.

C4. Cultura visual presente en la iconografía de la indumentaria y artesanía del pueblo Salasaca (1970-2013)

Andrea Daniela Larrea Solórzano

Se busca establecer una lectura de la composición visual de la iconografía presente en la indumentaria y artesanía del pueblo Salasaca, se busca analizando la producción de una cultura visual en medio de un proceso globalizador. Se trata por tanto, de desarrollar un estudio que analice como los cambios entre los estilos y tendencias del diseño gráfico fruto de la mundialización de las culturas y la hibridación cultural, se vinculan con la iconografía de la etnia Salasaca en un lapso de tiempo que desde la década de 1970, hasta el año 2013.

C5. Desafíos actuales de las políticas culturales. Análisis de caso en el Municipio de Avellaneda

Laura Ferreño | María Laura Giménez

El estudio del impacto de políticas inclusivas socio-culturales de los distintos niveles de gobierno (nacional, provincial y municipal) en barrios del Partido de Avellaneda develó tanto la ausencia de información respecto a los programas en ejecución como la carencia evaluaciones (antes, durante y post) y de articulación entre programas y equipos de trabajo gubernamentales. La investigación examinó el impacto de estas políticas y detectó las necesidades manifestadas por los vecinos en las áreas relevadas en función de su especificidad y proporcionó varios hallazgos, entre ellos, la brecha entre las necesidades de la población y los programas implementados.

C6. El Distrito de Diseño en la Ciudad de Buenos Aires: una mirada desde los usos de la cultura en contextos globales y locales

Silvia Benza

Este artículo propone un análisis sobre el Distrito de Diseño de Buenos Aires. Se apunta a tomar en cuenta el uso intensivo del diseño, focalizando en su vinculación con políticas culturales y políticas de desarrollo que impulsan procesos de "revitalización" urbana, gentrificación y creación de clusters. Se propone también analizar los usos de la cultura en estos procesos, tomando en cuenta los usos "instrumentales" y sus usos en tanto "valor público". Para esto deberán contemplarse las políticas del sector público y gubernamental, las industrias, la lógica del mercado y la dimensión empresarial, el capitalismo neoliberal, y el tercer sector.

C7. Marcas de shopping o de diseñador. La adscripción en la moda

Bárbara Guershman

Esta ponencia analiza de que forma se desarrollan los procesos sociales de adscripción, en función de como un grupo de productores de indumentaria intervienen en eventos y exhibiciones bianuales de moda. La ponencia esta basada en el trabajo de campo etnográfico realizado para la tesis de doctorado, en la que se advierten dos categorías relevantes: marca y diseñador. Las mismas remiten a como los productores se identifican públicamente entre si; identificación relativa al volumen de prendas de su producción por temporada, los espacios sociales donde las comercializan así como las imputaciones morales respecto a la presencia de la llamada copia.

C8. Gráficas identificativas en las fachadas de micro empresas tradicionales de la ciudad de Tampico-México

Rebeca I. Lozano Castro

En la siguiente investigación se presentan categorías para el análisis y resultados hasta ahora alcanzados sobre los tipos de gráficas identificativas ubicadas en comercios tradicionales de la ciudad de Tampico, México, de 1994 a 2013. Se analizan las transformaciones producidas en un período determinado de tiempo que tuvo cambios socioculturales, económicos, políticos y mediáticos, que representaron factores importantes para el proceso transformativo de esos objetos de diseño. Los resultados que se obtengan de este estudio constituye un marco referencial que puede encauzar las políticas públicas orientadas por la cultura como motor de cohesión social, identidad local y promoción de valores.

C9. La antropología y el diseño participativo en una comunidad purépecha de Michoacán, México

Mercedes Martínez González

Este trabajo busca entrelazar los procesos de enseñanza del diseño a las ciencias sociales para generar propuestas participativas. Se presenta una plataforma on-line trilingüe (español, purépecha, inglés) que integra una serie de experiencias realizadas en una comunidad rural de Michoacán, en la que se buscó utilizar el diseño para generar conocimiento antropológico, y la etnografía para diseñar. Las propuestas tangibles obtenidas permitieron determinar los elementos que identifican a la comunidad, la visión de distintos sectores de la población al respecto, las expectativas de los niños sobre el futuro; y las rupturas intergeneracionales en la transmisión de saberes locales.

C10. Wright Mills y su crítica al diseño de segunda posguerra. Los aportes de la sociología al mundo del diseño

Verónica Paiva | Alejo García de la Cárcova

El artículo profundiza sobre dos textos elaborados por el sociólogo Charles Wright Mills en donde critica la posición que tomó el diseño industrial desde la crisis del '29 y en especial desde la Segunda Posguerra. El autor reprocha a los diseñadores industriales haber dejado

su rol como parte del aparato cultural para ser miembro del aparato comercial, al prestar sus conocimientos sobre arte y diseño a la gran industria. Desde la crisis de sobreproducción del '29 el capitalismo se dinamizó a través del consumo masivo y la obsolescencia programada es decir, del desgaste de los objetos por cuestiones de prestigio o moda. En esa tarea el diseñador fue un engranaje indispensable al generar nuevas estéticas que promueven el cambio de moda o al vincular los objetos al status socioeconómico. Por esa razón Wright Mills invita a los diseñadores, arquitectos, paisajistas, planificadores urbanos, a volver a pensar su lugar social y promover políticas que contribuyan al bienestar humano.

COMISIÓN 2: PRESENTE Y FUTURO DEL DISEÑO LATINO

Lunes 31 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Horario: 15:00 a 18:00 | Aula: 2.5

C11. Prospectiva latinoamericana desde la filosofía del Diseño Social

*María Verónica Barzola (***)*

El artículo plantea la importancia de asumir un rol activo, en América Latina, en la edificación de un futuro colectivo. En este sentido se aborda la vinculación estrecha entre la metodología de la Prospectiva y el Diseño Social, capaz de producir innovación social a partir de la aplicación del ejercicio proyectual centrado en las necesidades locales. Asimismo se analizan la importancia de superar la etapa de la innovación para alcanzar el impacto social; o dicho en otros términos, lograr que la innovación se colectivice produciendo mejoras en la calidad de la vida de las personas y propiciando el desarrollo local.

C12. Os caminhos da pós-graduação em Design no Brasil: novos paradigmas e outros desafios

*Rita Aparecida da Conceição Ribeiro (***)*

O artigo pretende discutir o atual estágio dos programas de pós-graduação em design no Brasil a partir das transformações e rupturas que se instauram nos paradigmas das ciências no final do século XX e suas implicações na pesquisa em design. Apresenta o design como um processo social que tem papel preponderante na constituição da sociedade no século XXI. Por fim, traçamos um breve percurso da pós-graduação no país e analisamos a constituição das áreas de concentração e os desafios interpostos pelo Documento de Área 2013, um dos condutores da avaliação promovida pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

C13. Design, Comportamento e Juventude: gerações Baby Boomer, X e Y

Anderson Antonio Horta

No intento de compreender as relações entre bens de consumo e comportamento, assim como a atuação do design nesse complexo construto, faz-se necessário perceber o contexto em que elas acontecem e quais são as influências e tendências comportamentais em ação dentro desse campo. O presente trabalho é dedicado ao estudo

das relações entre a ideia de juventude e referenciais, também propostas de design na contemporaneidade, que vêm espelhando alterações importantes no meio social. Tais alterações abarcam tanto jovens adultos, pessoas de meia idade e idosos, gerando comportamentos de consumo de bens e experiências pautados pelas gerações.

C14. Creatividad y Gestión, realidad en la proyección social del diseñador

Zulma Buendía de Viana

La globalización como paradigma de los nuevos rumbos sociopolíticos en América Latina, nos obliga prioritariamente a pensar en una nueva estructuración curricular en la enseñanza del diseño. Este cambio deberá tener en cuenta la creatividad como directriz de innovación, no solo para el aporte estético y funcional del diseño, sino como componente totalizador en el logro de las competencias que abordan la gestión humana como soporte al desarrollo filosófico-social-económico-político y cultural del diseñador. En este trabajo, se reflexiona sobre la importancia de proyectar la creatividad y gestión humana, hacia el logro social del producto de diseño.

C15. Formación para el Diseño Social. Percepciones y expectativas entre los estudiantes de la Facultad de Diseño de la Universidad del Pacífico (Chile)

Santiago Aranguiz Sánchez

La Facultad de Diseño ha asumido una Línea de Desarrollo, que orienta el quehacer académico a las necesidades de las personas e instituciones que requieren del diseño. Después de casi tres décadas de haberse implantado el actual plan de estudio, este trabajo analiza la percepción de los estudiantes respecto al enfoque curricular y a las experiencias sobre diseño social desarrolladas. El estudio aplicó una metodología cualitativa y descriptiva para recoger, clasificar y sintetizar las expectativas de los participantes sobre su propia formación y su inclusión en proyectos de diseño aplicados a realidades concretas en distintas zonas y barrios de Chile.

C16. La función social del diseño o el diseño al servicio social

Jorge Gaitto

La función del diseño no debería ser ni cuestionada, ni convertirse en el eje de una discusión, ya que a priori su misión manifiesta es social. Surge desde la sociedad y su producción está orientada y dirigida hacia la sociedad, y configurada de acuerdo a las necesidades temporales del contexto del cual emerge. Sin embargo, abordar el tema de la funcionalidad supone definirla de manera más precisa: ¿es social o humanitaria?

El presente trabajo aporta una mirada sobre estas cuestiones, e intenta reflexionar acerca del posible deber ser del diseño frente a los diferentes posicionamientos profesionales.

C17. Design Social e Solidário aplicado em práticas cotidianas. Metodologias Interdisciplinares em Ensino, Pesquisa e Extensão

Ana Beatriz Pereira de Andrade | Henrique Perazzi de Aquino | Claudio Goya

O presente artigo coloca em cena princípios do Design Social aplicados em Ensino, Pesquisa e Extensão. Considera-se a prática projetual como atividade-fim em Design. Dessa forma, a opção por ação didático-pedagógica no caminho do Design Social propõe atitude para desenvolvimento de produtos junto com grupos sociais não para os grupos sociais. Reconhecido o caráter multidisciplinar e híbrido do Design, a pesquisa recorre a bases teóricas em áreas diversas. Exemplifica resultados em projetos concretos desenvolvidos e validados por estudantes do Curso de Graduação em Design FAAC/UNESP entre os anos de 2012 e 2014.

C18. La vulnerabilidad del género. Una mirada desde el diseño social

María Ledesma

El artículo propone una lectura de cruce entre los estudios de género y el diseño con el objetivo de aportar al desarrollo del concepto de diseño social y también contribuir a inventariar acciones de diseño llevadas adelante por/para mujeres consideradas como grupos vulnerables. En Argentina aparecen modos muy diferentes de abordar la identidad femenina desde el diseño con el objetivo de producir intervenciones basadas en el respeto a la diversidad, la responsabilidad colectiva y los derechos humanos. Para ilustrar la idea, se consideran dos polos contrapuestos del diseño social y se analizan tratando de pensar sobre el modo en que, desde distintos enfoques del diseño se puede abordar las identidades femeninas y la acción política.

C19. Innovación Sustentable en Diseño a partir de la integración del Análisis de Ciclo de Vida (ACV) con Cadenas Globales de Valor (CGV)

María del Rosario Bernatene | Guillermo Juan Canale

El texto analiza los alcances y limitaciones, convergencias y divergencias de las metodologías de Análisis de Ciclo de Vida (ACV) y de Cadenas Globales de Valor (CGV) en relación a la innovación en Diseño, a partir de una selección de casos de los rubros textil y mobiliario urbano. Se espera, a partir de este informe, facilitar la aplicación de estas herramientas tanto en la enseñanza de la disciplina como en la industria. También se cuestionan los patrones de consumo, producción y las relaciones de poder que se establecen en las cadenas productivas globales, en aras de fortalecer una cultura de la sustentabilidad.

C20. A contribuição do design social na preservação cultural das Rendeiras de Bilro de Morros da Mariana

Sílvia Sasaoka

No contexto contemporâneo, os processos de fazeres artesanais sofrem constantes mudanças sob os impactos tecnológicos, especialmente se considerada uma cultura globalizada, a qual leva os saberes a diferentes confrontações e deslocamentos. Nesse cenário, o design social apresenta-se como uma metodologia significativa para o desenvolvimento e a inovação dos saberes e fazeres tradicionais. Este

artigo demonstra a aplicação do design social às ações realizadas no âmbito do projeto de preservação da cultura e produção da renda de bilro em Morros da Mariana, Piauí. E oferece uma reflexão sobre os pressupostos éticos, de cidadania, sustentabilidade e inovação social por meio da relação design e sociedade.

C21. Modeling design conversation

Celso Camos Scaletsky

En este artículo, se presenta el desarrollo experimental del sistema analítico físico 3D para la realización de análisis cualitativos y cómo ha contribuido al proceso de reflexión entre los miembros del equipo de diseño. Se han realizado una serie de 14 workshops. Aquí se presenta en detalle, como caso de estudio, sólo una de las sesiones, seleccionada debido a que posee un estándar bastante sofisticado en relación a que los participantes rechazaron la brevedad analítica para producir, en cambio, una compleja meta-interpretación de la información.

COMISIÓN 3: DISEÑO Y ECONOMÍA

Lunes 31 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Horario: 15:00 a 18:00 | Aula: 2.6

C22. Antecedentes, balance y perspectivas de las políticas de diseño en la Argentina post-2001

Luciano Borgoglio (*) | Verónica Devalle**

El trabajo busca presentar un balance en diálogo con los restantes artículos del Cuaderno "Políticas de diseño", el aporte de estas políticas al desarrollo económico, social y cultural, las experiencias institucionales previas en las que fueron inspiradas y qué opciones y perspectivas se abren hacia el futuro.

C23. La movilidad como foco de innovación para mejorar la calidad de vida de las personas

Mariana Ferreira

La Secretaría de Transporte del Gobierno de la Ciudad ha impulsado en los últimos años soluciones de movilidad que han impactado positivamente en la vida diaria de millones de vecinos. El transporte y la movilidad son necesidades que, en las grandes urbes, representan un desafío constante para el diseño y la aplicación de políticas que tienen una incidencia directa en la calidad de vida de las personas. En esta línea, esta exposición se propone recorrer una serie de experiencias de incorporación de procesos, metodologías y productos que, con una política de diseño centrada en las personas, se destacan por su impacto y su potencial innovador.

C24. Diseño y transformación productiva: el Plan Nacional de Diseño

Beatriz Sauret

Desde el Ministerio de Producción de la Nación hace más de una década se viene consolidando un espacio de referencia en materia de políticas públicas nacionales orientadas al diseño. El Plan Nacional de

Diseño nace con el objetivo de sensibilizar a los industriales respecto de las ventajas que pueden encontrar profesionalizando sus áreas de desarrollo de producto, producción y comunicación estratégica. El trabajo busca presentar casos en el marco del programa, en sus dimensiones de promoción, desarrollo sectorial y desarrollo territorial.

C25. De la innovación y el diseño a los sistemas productivos locales. Lecciones de política pública

Alejandro Naclerio | Victoria García Allegrone | María Consuelo García

El Programa Sistemas Productivos Locales constituye una política industrial que tiene por objetivo promover el desarrollo regional sustentable a través de asistencia técnica y económica orientada al desarrollo de proyectos e inversiones colectivas. Estos proyectos buscan agregar valor a las actividades primarias, desarrollar nuevos productos, incorporar tecnología o aumentar la escala de producción. El trabajo busca presentar casos de promoción en el marco del programa desde la perspectiva de la economía de la innovación y del cambio tecnológico.

C26. Diplomacia por marcas, estrategias del Diseño Gráfico para la promoción de exportaciones y de inversiones

Sebastián Feinsilber

En el devenir del mundo globalizado en que vivimos, los países entran como actores en un juego de identidades que discurre por distintos escenarios: ferias, foros o eventos internacionales, donde buscan promover su comercio, su industria, su ciencia y su cultura. Esas identidades vienen condicionadas por sus historias y sus lugares en la economía y la política mundial. Las caras que muestran en dichos escenarios están corporeizadas por marcas, stands y pabellones, donde se pueden observar distintas estrategias de comunicación en las que el Diseño Gráfico tiene un rol determinante. El presente trabajo busca deconstruir y reflexionar sobre los modos en que se estructura ese rol.

C27. El Centro Metropolitano de Diseño, una institución innovadora para la promoción del diseño

Javier Castillo

Durante las últimas décadas la emergencia de un modelo productivo basado en la flexibilidad le ha dado al diseño un rol clave en el proceso de innovación. En este marco, el Centro Metropolitano de Diseño (CMD), surgió como la institución ejecutora de una pública de promoción del diseño en la Ciudad de Buenos Aires. El presente análisis muestra la manera en que el centro trabajó para alcanzar los objetivos establecidos en el momento de su creación, con la intención de comprender por qué se transformó en una institución de referencia para la promoción del diseño en el país y en la región.

C28. Los caminos del Diseño Sustentable y sus vinculaciones con la investigación en diseño

Silvia Stivale

La visión del diseño sustentable, es resultado de un contexto que interpela la responsabilidad que nos incumbe en el cuidado del ambiente y que ha sido primero cuestionada desde el ámbito social antes que en el científico. Esta concepción incorpora consideraciones éticas y socioculturales, incluso proponiendo acciones colaborativas en los procesos de diseño o posibilitando soluciones que aún no están claramente articuladas. El aporte que ha significado la concepción del Diseño para la sustentabilidad, considera la dimensión social y la responsabilidad del diseñador como partícipe necesario en evaluación de riesgos ambientales y sociales.

C29. La transición urbana y social hacia un paradigma de movilidad sostenible

Gabriela Nuri Baron

La priorización del vehículo particular en centros urbanos ha probado ser insostenible a largo plazo, generando efectos nocivos indiscutibles en el ambiente, la salud y el espacio urbano. Las perspectivas son de cambio radical a favor drizados poseen mayor potencial para cambios a gran escala que las políticas de desaliento del automóvil.

C30. Geodesic Domes as Business Model in Hotel Management for Local Economies Development

Laila Theska | Amilton Arruda

This research aims to present the Buckminster Fuller geodesics in a contemporary context through a new hotel model, detailed in the case of the Ecocamp Hotel (CHILE), a pioneer in the construction of hotel rooms with geodetic domes, incorporating aspects of local culture, sustainable development of the environment, and also, linking concepts of sustainability and environmental awareness. The project is an example of sustainable development of the environment, as it uses local suppliers to: purchase of food; Horses used for transport; Most of the furniture, crafts and decoration, and especially for the workforce, where 90% of the employees live in the region.

C31. Impacto de la Experiencia Diseño en Perspectiva

Daniela Di Bella (***)

El diseño en la actualidad se encuentra inserto dentro de múltiples escenarios de complejidad que requieren de profesionales de fuerte conocimiento de las implicancias de su disciplina y de una amplia capacidad reflexiva. La inclusión del Diseño de Transición (Irwin, Kosoff y Tonkinwise, 2015) propuesto por la Universidad Carnegie Mellon a nivel de posgrado, en la currícula de la Maestría en Gestión del Diseño UP, ha permitido "dar inicio" a la necesaria valoración de una mirada sistémica del diseño, haciendo foco sobre la relación Sociedad-Ambiente-Economía, que amplifican y expanden los marcos tradicionales del tratamiento académico del Diseño en la región.

COMISIÓN 4: DISEÑO EN PERSPECTIVA

Lunes 31 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Horario: 15:00 a 18:00 | Aula: 2.7

C32. Sombrero Vueltiao: transiciones de un objeto artesanal

Paola Marcela Trocha Sánchez

El sombrero vueltiao (símbolo cultural de Colombia) ha suscitado investigaciones a nivel etnográfico y antropológico que describen las manifestaciones sociales y culturales de la etnia Zenu. Se pretende reflexionar sobre la producción artesanal como práctica cultural inmersa en procesos dinámicos, como condicionantes del desarrollo de la artesanía local. Se estudia un recorrido de las variaciones de este objeto en respuesta a los diferentes contextos y cómo ello ha impactado en sus modos de producción, consumo, significación y supervivencia. En palabras de Bovisio (2002) poder dilucidar sus cruces y convergencias, y entender los objetos del campo del saber hacer y/o del proyectar.

C33. Demandas contemporáneas del Diseño de Interiores

Daniel Garrido

Según Siân Moxon "gran parte del impacto medioambiental de un proyecto (de diseño de interiores) ocurre una vez entregado el proyecto, el funcionamiento y el mantenimiento del espacio afectará al medio ambiente, como también afectará su derribo (...) sin embargo todos estos aspectos pueden controlarse mediante decisiones tomadas durante el proceso de diseño" (Moxón 2012: 36 y ss). En los procesos culturales que ha transitado el diseño de interiores a nivel global hasta la actualidad, se hace necesario un sistema de toma de decisiones que asuma la cuota de responsabilidad socio-medio ambiental del diseño en la creación de los objetos y espacios.

C34. Diseño universal y accesibilidad web

Cindy Mera

La evolución del término accesibilidad permite evidenciar cómo la sociedad también ha evolucionado influida por la aparición de la tecnología digital. El diseño teñido por el pensamiento posmoderno, viene creando muchos de sus productos por fuera de la accesibilidad de personas con distintos grados de discapacidad visual, contribuyendo así con las problemáticas de exclusión social. El diseñador debe considerarse parte de esta responsabilidad, siendo que para Bonsiepe (1999) "Todo diseño tiene como último destinatario el cuerpo humano", donde "la accesibilidad considera a las personas con discapacidad como a sus usuarios específicos". (Shawn, 2008: 35)

C35. Las campañas de comunicación visual como agentes de cambio social-ambiental

Marina Cordova

Las imágenes no necesariamente representan algo real y éstas en la actualidad pueden ser creadas y distribuidas con facilidad, gracias a la tecnología. Existen casos donde éstas se presentan como un simulacro, por lo que es factible manipular a través de ellas o distorsionar la percepción de la gente para conseguir objetivos no necesariamente sostenibles. Se desprende siguiendo a Berman (2009) que efectivamente "los diseñadores tienen un enorme poder para influir en la forma en que vemos nuestro mundo, y cómo vivimos nuestras

vidas.", por eso resulta imperioso reflexionar activamente sobre como las campañas de comunicación visual pueden incidir en el modo en que gestionamos el medio-ambiente y sus recursos.

C36. El branding y la representación social del cuerpo en la posmodernidad

María Amor Buirás

Capra afirmaba en 1998: "El reconocimiento de la necesidad de un profundo cambio de percepción y pensamiento capaz de garantizar nuestra supervivencia, no ha alcanzado todavía a los responsables de las corporaciones ni a los administradores", razón por la que la estetización de la vida cotidiana (Calvera, 2005) ha impuesto una conciencia estética, donde los sujetos construyen la realidad a partir del consumo de bienes simbólicos, producto de valores y contravalores relacionados con los estilos de vida. Estos funcionan como ambientes, que modifican la vida, y los dominios del cuerpo y su representación social, aspecto dominante que insta a reflexionar activamente sobre las consecuencias que estos implican.

C37. Tendencia ecologista y Diseño en Argentina

José María Mazzei

En Argentina hay un pequeño sector del diseño que está empezando lentamente a crear productos ecológicos, más alejados de su valor simbólico y cerca de cuán bien funcionan y su respeto al medioambiente. Aunque tendencia se asocia con Moda ésta ambigüedad y contradicción podrían guiar hacia la dirección correcta. El diseño de transición (Irwin, 2015) propone un cambio total en la forma en la que se solucionan los problemas sociales, ambientales y económicos, donde lo ecológico se encontraría incluido en la catalización del cambio. Resulta importante reflexionar como la tendencia ecologista de diseño puede insertarse en esta nueva corriente que valoriza la cultura y la economía sostenible.

COMISIÓN 5: ENSEÑAR DISCIPLINAS PROYECTUALES

Lunes 31 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Horario: 15:00 a 18:00 | Aula: 2.11

C38. La dimensión ideológica de la enseñanza del diseño

Cecilia Mazzeo (***)

La enseñanza, en todos sus niveles y contextos es una práctica compleja que involucra una multiplicidad de componentes y acciones. La Didáctica General la tiene como objeto de conocimiento y la Didáctica Proyectual complejiza su objeto desde la mirada disciplinar. Sin embargo, la enseñanza en tanto práctica social, involucra una dimensión de naturaleza diferente, y que no suele ser considerada con la profundidad que amerita en función de su rol determinante de objetivos, contenidos y estrategias. Reflexionar conjuntamente sobre dicha dimensión es el eje propuesto en este trabajo, en el que la mirada desde diferentes disciplinas y contextos académicos posibilita ahondar en la riqueza y complejidad de esta perspectiva de la enseñanza del diseño.

C39. Luces y sombras en la enseñanza del diseño. Una reflexión sobre su transformación en saber universitario

María Ledesma

Se propone poner en evidencias las capas aluvionales que construyeron y concepciones del mundo que sostienen las prácticas pedagógicas de las carreras de diseño en el marco de las universidades explicitando sus tensiones a la luz de un estudio genealógico que sirva como fundamento para considerar las condiciones del dispositivo de enseñanza para enfrentar las problemáticas de la civilización tecnodigital en un mundo políticamente globalizado pero internamente desgarrado.

C40. Modos de decir y modos de ser: palabra e ideología en el taller de diseño

Mabel Amanda López

¿Qué aporta la palabra a la enseñanza del diseño? La mediación verbal es fundamental para el desarrollo de instancias didácticas: exposición, consignas de trabajo, coloquios, crítica de proyectos. La imposición de un lenguaje sobre otro no es insignificante; la palabra nunca agota los sentidos latentes del lenguaje gráfico.

Específicamente en las correcciones individuales, docente y estudiante interactúan mediante la palabra; también hablan con su gestualidad, risas y silencios. El docente interviene en el proyecto del estudiante preguntando, reformulando teóricamente y proponiendo resoluciones. El contrato implícito que guiará el diálogo, en tanto praxis intersubjetiva, tiene implicancia directa en el desempeño de ambas partes implicadas.

C41. Educación, enseñanza y didáctica en la contemporaneidad

Constanza Necuzzi

Las formas de conservación de los saberes son diversas y han ido variando a lo largo del tiempo. Esta ponencia se centra en la actividad de transmisión de los saberes que ocurre entre los distintos sujetos, sujetos que en esa relación ocupan lugares diferentes tanto en relación con la posesión inicial o no de los saberes como en las posibilidades de su uso y re-uso posterior. A esta actividad genérica de transmisión la llamaremos enseñanza. Y llamaremos didáctica al cuerpo teórico que estudia las prácticas de la enseñanza, buscando describirlas, explicarlas y fundamentarlas, a la vez que enunciar las normas para la mejor resolución de los problemas que se presentan en el transcurso de la actividad misma.

C42. La construcción de la cosmovisión durante la enseñanza

Ana María Romano

Esta ponencia aborda la construcción de la cosmovisión durante la enseñanza del Diseño, entendiendo que la diversidad de propuestas y protagonistas que confluyen invitan a reflexionar sobre las distintas instancias que van dando forma a esas concepciones que construyen el futuro perfil profesional del estudiante. La posibilidad de transparentar este proceso en cada una de las cátedras podría permitir el análisis crítico y la revisión de los objetivos y de las prácticas plantea-

dos y evaluar las consecuencias una vez implementados, a los efectos de mejorar la enseñanza, ampliar el conocimiento de la realidad y aumentar el compromiso social.

COMISIÓN 6: CONVERGENCIA PEDAGÓGICO-DIGITAL

Lunes 31 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Horario: 15:00 a 18:00 | Aula: 3.1

C43. Arte y Medios: Narrativa transmedia y el translector

Natalia Aguerre (*)**

Los avances en el ecosistema de los medios de comunicación y la Internet han transformado las formas de construcción de relatos y los modos de lectura de los sujetos. La narrativa transmedia y el translector son términos que surgieron para explicar los actos de producción y lectura, en el marco de la actual ecología de medios. Esta ponencia examina la evolución de estas experiencias desde el campo del arte, realizando un recorrido histórico para visualizar cómo determinados artistas del happening, música, literatura y artes plásticas han ido modificando sus creaciones narrativas, a partir del uso de dispositivos que ofrecen los medios digitales y cómo los receptores fueron asumiendo nuevas prácticas de lectura.

C44. El lector en la encrucijada: la lectura/navegación en las pantallas digitales

Francisco Albarello

La diversificación de los dispositivos de consumo de contenidos de la actualidad está generando, entre otras cosas, una transición en las prácticas de lectura. La hipótesis central del autor es que el concepto de lectura ha entrado en crisis, ya que es necesario ampliarlo para hablar de una lectura/navegación, dando cuenta de los aspectos interactivos de la lectura que se lleva a cabo en los dispositivos digitales multimedia. Asimismo, la movilidad de estos dispositivos y la ubicuidad en el acceso a las redes digitales influyen decisivamente sobre los contenidos de los textos, los cuales son producidos por los usuarios en el marco de una conversación infinita, propiciada por las redes sociales y potenciadas por las narrativas transmedia. Desde una perspectiva histórica, en este artículo se proponen recuperar los principales hitos de las revoluciones de la lectura del pasado a la luz de la innovación tecnológica actual, hallando de este modo una serie de rupturas y continuidades en la evolución de las formas de apropiación del texto.

C45. Didáctica de la lectura y la escritura y multimodalidad

Gustavo Bombini

Frente a ciertas posiciones apocalípticas provenientes del ámbito escolar que vaticinan el ocaso de la práctica de lectura del libro impreso frente a la presencia de la cultura digital, el concepto de multimodalidad (Jewitt, 2006) y la apuesta a una construcción didáctica en el campo de la lectura y la escritura desarrollada a partir de ese concepto, proponen horizontes productivos en el territorio del aula y de la biblioteca escolar.

C46. Planes de libros y la lectura en los tiempos de cultura digital
Lia Calabre

Brasil llega a la era digital, con un grado aún grande del analfabetismo analógico. Es un país con un gran número de analfabetos funcionales y bajo número de lectores, incluso entre aquellos que tienen la condición de leer (no lo hacen). Durante el gobierno de Lula (2003-2010), se hicieron algunos esfuerzos en pos de la lectura. El resultado fue la aprobación del Plan Nacional de Libro y la Lectura (PNLL). Los conceptos del libro y de la lectura debían extenderse, frente a la realidad del país y a los cambios tecnológicos. Esta ponencia analiza los alcances del PNLL, profundizando sobre el problema de la lectura en un mundo digital y el predominio de registro de las imágenes.

C47. Nuevos soportes, nuevos modos de leer. La narrativa en la literatura infantil y juvenil digital

María del Carmen Rosas Franco

En la actualidad las obras de literatura infantil y juvenil son resignificadas a través de los medios tecnológicos, ya sea porque se adaptan a partir de textos impresos o porque son concebidas desde un inicio para un formato digital. En la literatura infantil y juvenil digital, las tecnologías se utilizan no sólo para la creación de la narrativa sino también para su transmisión y recepción, a través de las pantallas como interfaz privilegiada. La ponencia presenta de manera crítica el panorama de las manifestaciones literarias virtuales, en específico, las de la literatura infantil y juvenil, desde el análisis interdisciplinar —los estudios visuales, culturales, literarios, el diseño gráfico y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's)—.

C48. O impacto da tecnologia de informação e comunicação nas bibliotecas públicas: envolvimento comunitário, criatividade e inovação

Ana Ligia Silva Medeiros | Gilda Olinto

A sociedade contemporânea vem sendo marcada por novas formas de acesso e uso de bens culturais a partir da intensificação do uso das tecnologias de informação e comunicação. A biblioteca pública, como uma das mais tradicionais instituições de acesso gratuito à informação e à leitura, passa consequentemente por uma adequação de suas ações visando atender a essa nova demanda da sociedade. O artigo analisa o movimento da instituição no sentido do fortalecimento das suas relações com a comunidade do seu entorno, contribuindo para o desenvolvimento social e econômico desta, principalmente a partir do estímulo ao desenvolvimento do capital social, à criatividade e à inovação e às ações da biblioteca voltadas a novos modos de ler.

C49. Instantáneas: la lectura en los tiempos que corren
Florencia Lila Sorrentino

La percepción actual de la fugacidad del tiempo incide en los modos de leer y escribir. La escritura de instantáneas se conforma como un género contemporáneo que tiene como propuesta el impacto a través de las pocas palabras que aparecen en la conformación textual. Estos escritos establecen un diálogo con la fotografía ya que reproducen un momento

que, como obras artísticas, exhiben imágenes (en palabras) otorgando multiplicidad de sentidos. Esta ponencia plantea algunas de las características de este nuevo género dentro de la narrativa a partir de la lectura de diferentes autores/as argentinos/as como Silvia Molloy o Selva Almada, y la relación con los modos de leer actuales y la virtualidad.

C50. Configuraciones emergentes de circulación y lectura en el entorno digital: el caso de Bajalibros.com

Daniela Szpilbarg

En la última década, el cambio fundamental que ha atravesado la cultura impresa se vincula con la presencia de Internet y la web 2.0, y con la digitalización de contenidos, que han cambiado las prácticas de comunicación social. En el ámbito editorial, el texto electrónico aparece como una revolución de la técnica de producción y reproducción de los textos, de su soporte y de las prácticas de lectura. Esta ponencia plantea un recorrido teórico acerca de los cambios más significativos en la cadena de la publicación de contenidos editoriales, así como también una descripción de la emergencia y masificación de nuevos soportes, formatos y actores que complejizan las instancias tradicionales de la cultura impresa.

COMISIÓN 7: PARADIGMAS EN LA ENSEÑANZA DE LA MODA Y EL DISEÑO

Lunes 31 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Horario: 15:00 a 18:00 | Aula: 3.6

C51. Moda y comida: una alianza que predice hechos económicos

*Marcia Veneziani (***)*

Las tendencias extremas entre el lujo y la simplicidad se ponen en evidencia desde los lugares más sorprendentes. La indumentaria y la alimentación expresan ese legendario y a la vez nuevo arte, como un modo de expresión, sofisticación y diferenciación cada vez más excesivo. Se fusionan dos necesidades básicas para erigirlas en el pedestal de lo artístico, integrando la participación del consumidor. El vínculo entre el ropaje y la alimentación (aparentemente extravagante) se ligan desde hace unos años para poner en evidencia no sólo la crisis económica global y local, sino también el manifiesto de que también el lujo hoy pasa por la sencillez de lo básico.

C52. Involúcrame y entenderé. El gran reto de no estandarizar, sino, subir el estándar

Mercedes Buey Fernández

Los cambios en materia de negocios obligan a re imaginar la fabricación y repensar la posición del diseñador, no sólo frente al producto terminado, sino, a reflexionar sobre su rol en la cadena de intercambios culturales y de bienes. Ante la emergencia de un mundo dominado por lo visual, se impone una nueva manera de pensar y abordar el diseño. Sin embargo, por paradójico que parezca, la mirada está puesta en la invisibilidad del producto y en características que no se observan hasta el momento de uso; en la experiencia de empleo de

un determinado producto, y no en las características físicas con las cuales todos los diseñadores dotan a aquellos.

C53. El espíritu emprendedor. Un acercamiento al diseño independiente de moda y las oportunidades de crecimiento comercial en el contexto actual argentino

Daniela Escobar | María Florencia Bertuzzi

Las oportunidades de crecimiento profesional no se encuentran solamente en el trabajo en relación de dependencia, sino que el contexto socio-económico actual brinda la posibilidad a los nuevos profesionales del diseño de indumentaria de erigirse como emprendedores y comunicadores de sus propios productos. También ha cambiado la sensibilidad de los usuarios, quienes cada vez se muestran más interesados en consumir a conciencia, buscando productos que los diferencien en tiempos de masividad industrial, valorando las viejas técnicas de revalorización textil, como los bordados artesanales que se complementan con las nuevas tecnologías.

C54. Interculturalidad: miradas múltiples. Desafío Creativo Cooperativo

Patricia Doria

En el área de Diseño, los proyectos son individuales, creativos, y personales generando mucho énfasis en la enseñanza, el aprendizaje y la corrección grupal por parte del profesor, que debe respetar el estilo personal de cada alumno. El sentido es fomentar las miradas múltiples y diferentes, aceptar las diversidades e influencias interculturales, y de este modo citar en las producciones las improntas culturales para nutrir y, generar diseños de mayor originalidad para acceder a una mayor competitividad. A partir de estas ideas se generó una técnica específica para áreas del Diseño donde los proyectos son el eje central y directriz de la formación de los alumnos; esta técnica es denominada Desafío Creativo Cooperativo (DCC).

C55. Los nuevos aprendizajes del sujeto digital

Roberto Aras

Si tuviéramos que trazar rápidamente la evolución de los intercambios entre las tecnologías de la información y la educación deberíamos distinguir, al menos, tres fases: las experiencias pioneras, la integración, y la instrumentalización de recursos digitales y virtualización. Sin embargo, ese proceso de apropiación ha sido también de maduración y, por ende, ha motivado una reflexión sobre las propias prácticas docentes, señalando límites y posibilidades. Quizás, hoy asistimos al ingreso en otra etapa de aquella trayectoria evolutiva que se podría denominar como de "post-digitalización". Aquí aparecen, entonces, cuestiones que desafían no sólo la manera de educar sino que también interpelan la formación de nuevos hábitos culturales.

C56. Se dice de mí. El autorretrato en la fotografía contemporánea argentina

Valeria Stefanini

Atravesamos una situación nueva, el autorretrato como género ar-

tístico siempre fue un tema predilecto para los artistas que elegían ser modelos de sus propias obras para abordar diferentes temas o simplemente para pintar la figura humana con un modelo que estaba siempre a mano. Actualmente no hay que ser artista para poder realizar un autorretrato, el dispositivo fotográfico ha simplificado su manipulación, los costos han bajado y prácticamente todo el mundo posee o tiene acceso a una cámara con la que puede retratarse. Paralelamente el surgimiento de las redes sociales permite la exhibición pública de imágenes que de otro modo o en otras épocas no hubiesen salido del ámbito privado.

C57. El tiempo y la materia, atributos del nuevo lujo

Ximena González Eliçabe

La sensibilidad artística de un pueblo se pone de manifiesto en los objetos que produce y utiliza. Existe una retroalimentación entre arte, diseño y artesanía. De modo que mientras en el ámbito del diseño se sigue atentamente los estímulos del arte, la artesanía para sobrevivir a la invasión de productos industriales debe adaptarse y responder a criterios de diseño (estéticos, funcionales y de calidad) como así también, trabajar en productos innovadores sin perder su autenticidad. La emergencia de una nueva manera de diseñar, a partir de premisas sustentables y con una fuerte identidad local, da testimonio de los largos procesos de decantación del arte popular y las complejas relaciones entre la producción artesanal y el diseño contemporáneo.

C58. Nuevas miradas sobre el proyecto en indumentaria en Latinoamérica: el pensamiento sobre el objeto, tradiciones y rupturas conceptuales

Verónica Fiorini

Repensar los productos básicos de diseño nos obliga a revisar los cambios en los modos del proyecto. Nuevos enfoques sobre la producción, las metodologías y las estrategias de pensamiento puestas en juego en los procesos de enseñanza del diseño de indumentaria suponen diversas reflexiones disciplinares. Estos aspectos se enlazan de modo indisoluble con las nuevas modalidades de consumo en las que se presenta un diálogo entre lo local y lo global. La preocupación ligada a la sustentabilidad del diseño convive en el campo de la moda, aunque todavía es objetivado como un sistema de innovación permanente.

C59. Creación y operaciones de transformación: aportes para una retórica del diseño

Claudio Eiriz

¿Qué es lo que hay en común entre cosas tan disímiles como las mutaciones cromosómicas, las operaciones de superposición de la simetría o la forma musical? La pregunta no es caprichosa. Hay un "aire de familia" entre los mecanismos a partir de los cuales conocemos el mundo y al mismo tiempo nos reconocemos en él. El presente trabajo parte de suponer que el diseño —como todo acto de conocimiento— no es un campo meramente "inspirado". En primer término se intentará articular este repertorio de operaciones con conceptos conexos tales como: envolvente proto-narrativa y grado 0.

C60. Tendencias hacia un cine medioambiental. Concientización de una producción y diseño sustentable

Laura Mastantuono

El espacio audiovisual se ha permeado y ha alcanzado las teorías del diseño sustentable que predominan en las discusiones y tendencias de la segunda década del siglo XXI. Las producciones de ficción y documental con un contenido medioambiental comienzan a ocupar lugar en los festivales de primera categoría, como así también, se presenta una tendencia emergente en la creación de algunos dedicados exclusivamente a este tipo de temática. Surge una dicotomía al observar el intento de concientización sobre el problema de la sustentabilidad, pero no la aplicación o análisis desde una perspectiva industrial. Este ensayo pretende proporcionar una articulación entre ventanas de producción y exhibición del cine medioambiental con el objetivo de comprender sus posibilidades cinematográficas.

C61. Desarrollando un nuevo valor en diseño: del "qué" al "cómo"

Steven Faerm

Este estudio examina cómo en la práctica profesional los diseñadores están haciendo evolucionar el concepto de "valor" en el diseño de productos y sistemas. La obsesión por el diseño, propio de la cultura contemporánea, junto con una economía basada en el conocimiento y un mercado sobre saturado, exige a los diseñadores crear y contextualizar su trabajo de una forma única si desean destacarse y atraer a los consumidores. Este giro profesional del "qué diseñar" al "cómo diseñar" está alterando radicalmente la enseñanza del diseño. Esta ponencia tiene como objetivo concientizar a los educadores y directores de programas de diseño sobre cómo pueden mejorar la preparación de sus estudiantes para el ingreso a la práctica profesional.

COMISIÓN 8: INVESTIGAR EN DISEÑO

Lunes 31 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Horario: 15:00 a 18:00 | Aula: 3.10

C62. Programa de Investigación DC: antecedentes y perspectivas

*Marina Matarrese (***)*

Esta ponencia aborda la historicidad del Programa de Investigación DC, que desde 2011 funciona con la misión de incentivar en docentes y recién graduados las tareas de investigación en el campo del diseño y las comunicaciones. Así mismo, se presenta la actualidad de la línea Investigar en Diseño, que nace con el objetivo de incorporar experiencias institucionales de otras universidades para contrastar itinerarios y consecuencias, y también sus proyectos futuros.

C63. Trayectoria de una línea de investigación

Luz del Carmen Vilchis Esquivel

Después de escribir los primeros dos libros, y percatarme de la avidez con la que se terminaron tres ediciones del primero y dos ediciones del segundo sin haber ingresado jamás a una librería, es decir, ven-

didos directamente por mí, fue una experiencia vicarial. Una de las grandes experiencias ha sido comprender que los libros conforman un sistema de mediación significativa entre el diseñador y el mundo; el mundo e comprende a través de las ideas que otros despliegan, podemos estar o no de acuerdo con ellas, podemos debatir, pero la lectura es una experiencia que otra persona vive por quien escribe. Así decidí crear mi propia línea de investigación.

C64. Diseño y Experiencia de Espacios no tangibles: El diseño de interiores en el proceso de Game Design

Arianna Bekerman

El Diseño de Interiores, al igual que otras disciplinas, se está enfrentando a un cambio de perspectiva en cuanto a la concepción de cuál es su incumbencia. Como interiorista se piensa profesionalmente en un camino: boceto, investigación, anteproyecto, proyecto y materialización, donde el fin es la concreción constructiva de aquello que se proyecta de una manera tangible. Pero el mundo avanza a trancos largos, y la tecnología despliega sus funciones en áreas de la vida del hombre que antes no ocupaba. El Diseño de Interiores no se encuentra ajeno a la experimentación abstracta. Es hora de plantearse ¿estamos preparados para el diseño no tangible?

C65. La fotografía-digital, la exasperación de los posibles y la biopolítica de la "belleza". La dimensión del retoque de la imagen y el canon de lo "bello"

Jorge Couto

Esta ponencia reflexiona sobre la exasperación de las posibilidades que acarreo la aparición de la imagen fotográfica-digital y las tecnologías de "retoques" que aportaron los programas de diseño (Photoshop, Corel Draw, entre otros) en la construcción del cuerpo "bello" llevada a cabo por la industria cultural, particularmente en las imágenes de las tapa de las revistas de Maxim, Caras, Paparazzi, Hombres, Rolling Stone y Playboy. Asimismo indaga en el funcionamiento de las relaciones de poder ejercidas por una biopolítica que es estética (se nutre de fotografías de diseño), que interpela al conjunto de la Población para constituirse a ser sujetos "bellos", como objetos de deseo y como forma paradigmática de la constitución de sí.

C66. Fuerza de trabajo multi-generacional. Formación educativa, consumos culturales y empleo de la Gen Millenial y la Gen Z en entornos multi-generacionales (AMBA, 2016-2017)

Esteban Maioli

Las generaciones históricas son agrupamientos humanos adscriptos que, en virtud de compartir ciertos hechos históricos significativos, comparten una serie común de características psico-sociales que condicionan su comportamiento y modo de significar el mundo. La investigación profundiza en las tensiones y conflictos que emergen en contextos multi-generacionales, tales como la educación superior o el mundo del trabajo, donde como nunca antes diferentes generaciones encuentran un espacio de interacción común. En particular, se profundiza sobre las diferencias existentes entre la Generación Mi-

llectual y la Generación Z, concentrando la atención en sus consumos culturales, apreciación de la educación formal superior y expectativas laborales.

C67. Aproximación a la enseñanza de la retórica digital

Andrés Olaizola

Producir y analizar textos argumentativos del género discursivo digital no es una competencia que se circunscribe solamente al ámbito académico. Las estrategias y las técnicas para leer críticamente o componer un contenido digital a partir de una perspectiva retórica son centrales para la formación de los alumnos como ciudadanos y consumidores concientizados. La retórica digital se hace presente en los videojuegos, en el marketing viral, en las políticas comunicacionales de los Gobiernos, en los contenidos digitales que producen los usuarios de la Web 2.0, en las campañas políticas y en muchas otras esferas. El discurso argumentativo digital se construye con y se distribuye a través de redes sociales, sitios Web para almacenar y compartir videos y fotos, blogs, wikis, etc.

C68. Alberto Greco. Los vínculos entre la foto y la performance

Valeria Stefanini

Esta ponencia analiza la figura de Alberto Greco, escritor y artista plástico, haciendo foco en aquellas obras que fueron concebidas para ser fotografiadas y en las que el artista tiene en cuenta el registro fotográfico mientras realiza la performance, acciones invisibles si no fuera por el registro fotográfico especialmente solicitado por el artista. Si bien sus intervenciones son pioneras en Argentina, tiempo antes en otros lugares ya se estaban realizando performances, intervenciones y acciones en las que el cuerpo del artista era el soporte específico de la obra de arte, buscando escapar al soporte tradicional del papel, lienzo, piedra, etc. que siempre había condicionado la producción.

C69. El Found Footage como práctica del video-arte argentino en entornos digitales

Eleonora Vallazza

Esta ponencia plantea el análisis de una tendencia en crecimiento dentro del campo audiovisual en general y del video arte en particular. Si bien, los primeros realizadores de la práctica Found Footage pertenecen a la cinematografía mundial, en Argentina durante la última década se ha desarrollado ampliamente. La práctica del Found Footage o cine encontrado, es nombrada también por las lenguas latinas como "película de montaje". Este concepto incluye un conjunto de películas muy variadas que están basadas en un material preexistente ya sea de archivo u otra procedencia y son reutilizadas para generar un nuevo discurso. Por lo tanto se generan nuevas obras a partir de obras preexistentes.

C70. Hacia la conformación de una línea de trabajo: saberes, búsquedas y escenas en las narrativas gráficas contemporáneas

Laura Vazquez (*) | Oscar Steimberg**

Esta ponencia aborda distintos objetos, temas y periodos en relación unos objetos tan bastardos como imprescindibles para quienes no necesitan dividir sus bibliotecas en clasificaciones pre-establecidas por los medios, los campos o los soportes. El objetivo del mismo es seguir indagando en las posibilidades materiales, estéticas y narrativas de los lenguajes gráficos y dibujados; tensar los límites entre las palabras y las cosas, y de barajar para dar de nuevo con el objetivo de reflexionar, siempre, sobre esos bordes y desbordes de un campo en plena y vigente ebullición. El objetivo de esta convocatoria está destinada fortalecer nuestra línea de trabajo en relación a las narrativas dibujadas con la intención de establecer redes de intercambios e intercambiar experiencias de investigación.

C71. La Guerra de Malvinas según las caricaturas de Herменегildo Sábat en Clarín

Mara Burkart

Esta ponencia analiza las caricaturas producidas por Herменегildo Sábat, dibujante de Clarín, durante el conflicto por las Islas Malvinas (1982). Concebida en su sentido moderno, la caricatura es un instrumento visual poderoso y eficaz a la hora de continuar los conflictos políticos por medios simbólicos. Entonces: ¿Qué sucedió con la caricatura en uno de los principales diarios nacionales durante la Guerra de Malvinas? ¿Se convirtió en un arma más al servicio de la causa nacionalista o posibilitó nuevas y críticas interpretaciones del conflicto? Nuestra hipótesis es que las caricaturas de Sábat dan cuenta de la clausura del espacio público entre el momento de la llamada "recuperación" y la guerra propiamente dicha, y se sugiere que pudieron habilitar un resquicio crítico.

C72. Víctor Iturralde Rúa y la especificidad de lo infantil. Un primerísimo primer acercamiento

Máximo Eseverri

La labor de Víctor Aitor Iturralde Rúa (1927-2004) es hoy reconocida en campos tan diversos como los estudios de cine, la animación experimental, la investigación en comunicación y la literatura infantil. Su trabajo es un eslabón clave en la transmisión de tradiciones ubicadas en los márgenes de la cultura oficial y los medios masivos. El impacto de su producción se comprueba hoy en los muchos actores del arte y la cultura que lo reconocen como pionero y maestro.

C73. Una reconstrucción de la circulación y el consumo de las historietas Nippur de Lagash y El Eternauta

Sebastian Gago

Indagamos cuáles han sido los "mecanismos antropológicos" que posibilitaron el "acuerdo tácito" (Ramírez, 2009) por el que un amplio número de lectores, en diferentes épocas y contextos culturales, decidieron leer dos reconocidos títulos de historieta argentina.

COMISIÓN 9: ARTES DIBUJADAS

Lunes 31 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Horario: 15:00 a 18:00 | Aula: 3.7

Abordamos nuestro problema analizando los circuitos de circulación y recepción de dos "fenómenos editoriales": El Eternauta y Nippur de Lagash. Ello implica reconstruir los usos sociales de lo leído, las prácticas de apropiación lectora, las instancias de consagración y los procedimientos editoriales (Chartier, 2002).

C74. Historietas sexo-disidentes o cómo volver porno-queer a Shakespeare

Facundo Saxe

Jago (1998) es una novela gráfica del autor alemán Ralf König que funciona como ejemplo de las operaciones "torcidas" del historietista sobre la tradición canónica, que es resignificada o reformulada desde un posicionamiento subversivo queer. A partir del caso de König podríamos pensar la emergencia de la historieta sexo-disidente y sus trayectorias.

COMISIÓN 10: CINE Y SOCIEDAD

Lunes 31 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Horario: 15:00 a 18:00 | Aula: 3.9

C75. Sin fronteras. Humanismo y solidaridad en El puerto (Kaurismaki, Francia, 2011)

*Zulema Marzorati (***) | Mercedes Pombo (***)*

La globalización que se vive en la actualidad ha modificado gran parte de las relaciones sociales, tanto en la esfera pública como en la privada. Ciertas fronteras y modos de pensamiento han ido desapareciendo para darle lugar a la aparición de otras formas de entender al mundo. Esta ponencia analiza el film El puerto donde se narra la historia de un joven proveniente de Gabón que intenta cruzar clandestinamente desde Le Havre hacia Inglaterra, donde vive su madre. En ese intento de lograr una vida mejor, se destaca la acción colectiva y la solidaridad vecinal para ayudarlo, frente al rechazo, el racismo y la discriminación materializados por la sociedad que intenta expulsarlo.

C76. Neoliberalismo y fragmentación social: Las consecuencias sociales de las privatizaciones de los ferrocarriles en Gran Bretaña y sus representaciones en La cuadrilla de Ken Loach (2001)

Rodolfo A. Battagliese

En el marco de las políticas neoliberales implementadas por el gobierno de Margaret Thatcher a principios de los ochenta, se desarrolla la historia de un grupo de trabajadores ferroviarios que ven modificadas sus antiguas condiciones de trabajo. El neoliberalismo, tal como plantea David Harvey, opera no sólo en el nivel social sino en las subjetividades y los valores culturales que se consideraban fundamentales como la solidaridad y la cooperación. El film de Ken Loach nos advierte sobre los peligros que para una sociedad tiene la aceptación y aplicación de políticas que ponen la relación capital-trabajo, resaltando la primera de las variables en detrimento de la segunda.

C77. El Mediterráneo, subjetividades migrantes

Lizel Tornay

Los films expresan fantasías sobre qué es aquello considerado como deseable o indeseable. La interpretación involucra una negociación entre los posibles significados permitidos por el texto y las necesidades emocionales del consumidor, una negociación que es central para la construcción del sentido de identidad. Esta ponencia analiza el fenómeno de las migraciones contemporáneas a través de la construcción de identidades entrelazadas por sentimientos de apego y pertenencia. En particular hace foco en dos películas ligadas al Mediterráneo: una realizada en España, Poniente (Gutiérrez, 2002) y otra en Italia Tornando a casa (Marra, 2001). Ese mar constituye un paisaje espacial y cultural en el cual se elaboran nuevas formas de subjetividad propias de un ambiente multicultural atravesado por numerosas dificultades.

C78. Leyendo la realidad desde el cine. Imagen femenina y juventud en los últimos films de Pedro Almodóvar

Mónica V. F. Gruber

Definido por algunos autores como el cineasta que mejor representa a las mujeres, consideramos que sus películas plasman una visión altamente personal del alma femenina. Desembarazado de los estereotipos propios de los medios de comunicación y del franquismo, manifestaba en obra una construcción plural de la imagen del "sexo débil" y de la juventud. Esta ponencia analiza sus últimas realizaciones filmicas, desde Los abrazos rotos (2009) a Julieta (2016), para reflexionar acerca de las mujeres que pueblan sus encuadres, el modo en que representa a los jóvenes y sus problemáticas, así como los motivos de este particular tratamiento formal y estético. Esto nos lleva a preguntarnos si consideramos la existencia de un "estilo Almodóvar".

C79. Lo imaginario y lo maravilloso de Internet. Una aproximación antropológica

Adriana A. Stagnaro

La ponencia interroga acerca de las temáticas presentadas en el film de Werner Herzog "Lo and Behold, Reveries of the Connected World", desde los aportes de la antropología de la ciencia y la tecnología. La película trata sobre el surgimiento y desarrollo de internet y sus efectos en la cultura humana contemporánea. Para ello se vale de entrevistas a ingenieros, astrónomos, matemáticos, emprendedores, integrantes de la comunidad científica vinculada al descubrimiento; y por otra parte a quienes reciben los efectos en sus propios mundos privados. El objetivo es interpretar, a partir de la antropología de la ciencia y la tecnología, a las problemáticas relevadas en las respuestas de los entrevistados, logradas por cierto por la dialéctica herzogiana original y profunda.

C80. Holocausto y memoria en tiempos de la globalización. Representaciones en el cine

María Elena Stella

La ponencia analiza el film *Laberinto de mentiras* (Giulio Ricciarelli, 2014), sus vínculos con el contexto histórico de producción y los nuevos significados que construye en torno a aquellos hechos traumáticos sucedidos al promediar el siglo anterior. Nuestro enfoque considera al cine como fuente de la historia, en el sentido que da cuenta del contexto histórico en el que surge, sus preocupaciones, sus discursos y, por otra parte, apunta al análisis de sus representaciones para detenerse en los nuevos sentidos que le atribuye a ese pasado. Según nuestra hipótesis, así como el Holocausto se convirtió en un tropos universal a la hora de explicar las grandes masacres y genocidios de la era actual.

COMISIÓN 11: GIROS Y PERSPECTIVAS VISUALES

Lunes 31 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Horario: 15:00 a 18:00 | Aula: 3.11

C81. Giros y perspectivas visuales

*Alejandra Niedermaier (***)*

Esta ponencia abordará el devenir de la visualidad contemporánea, que se encuentra en los ensayos realizados para los Cuadernos 27, 39, 43 (junto a la Universidad San Buenaventura de Cali Colombia), 51 (junto a Fase/ Muestra anual de arte tecnológico), 56 (Posgrado de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Colombia), 59 (Retina Internacional de la Universidad Paris 8) y 66 (Instituto Profesional Santo Tomás de Chile). Así mismo se presentará el proyecto en marcha, que se encuentra en preparación en conjunto con el Posgrado de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Colombia que recibirá el título *El giro visual*.

C82. ¿Y dónde está la imagen? Transversalidad e Intermedia en el estudio de los lenguajes visuales y audiovisuales contemporáneos

Eduardo Russo

La multidimensionalidad del discurso y el diseño audiovisual, tanto en términos mediales como disciplinares, requiere abordajes acordes a su complejidad. La relación entre lo visual y lo audiovisual resulta central al momento de pensar y plantear la enseñanza de las imágenes, replanteadas en relación a sus desplazamientos y relocalizaciones contemporáneas.

C83. Micro y macro poéticas de la representación del cuerpo en la iconósfera contemporánea

Juan Manuel Pérez

En esta intervención se retomará el análisis realizado para el Cuaderno n° 66 Componentes del diseño audiovisual experimental en torno a los elementos que componen las subjetividades en la educación visual contemporánea. En esta ocasión se examinará la noción de iconósfera para desarrollar una mirada sobre las distintas representaciones del cuerpo. La *tekné* del cuerpo, pensada como principal dispositivo artístico y político de la visualidad contemporánea, ilumina un territorio clave donde se imbrican teorías estéticas y teorías polí-

ticas. Su análisis configura un componente clave para la pedagogía visual actual.

C84. El lenguaje audiovisual: entre la expansión y la hibridación

Eleonora Vallazza

Como parte de un trabajo de reflexión sobre la imagen experimental, se ha publicado en el cuaderno n° 66 Componentes del diseño audiovisual experimental un ensayo que abarca una mirada histórica y estética del "Cine expandido". En proceso está el trabajo de análisis e investigación para el próximo cuaderno que focalizará sobre los giros visuales del diseño actual. En este caso se abrirá un espacio para reflexionar sobre la hibridación tecnológica y de lenguajes artísticos a la hora de diseñar imágenes audiovisuales.

C85. Posibilidades de representación del horror

Denise Labraga

En el Cuaderno n° 59 La experiencia fotográfica en diálogo con las experiencias del mundo se ha realizado una aproximación a la producción fotográfica desarrollada desde los años de posdictadura hasta la actualidad, tomando específicamente aquellas propuestas en las que el deseo del fotógrafo persigue la elaboración de imágenes "imposibles" o que se posicionan en la frontera de lo representable.

C86. Black Mirror: El espejo que nos mira

Nicolás Sorriav

Para el próximo Cuaderno El giro visual se analizará la innovación y la crítica social que realiza la serie británica *Black Mirror*, instalando la idea del mal uso que la sociedad contemporánea hace de las nuevas tecnologías. Además, se propondrá una lectura de cómo es la representación que hace esta serie de los desarrollos tecnológicos alrededor de la imagen (las redes sociales, la realidad virtual, entre otras).

C87. El cuerpo presente

Valeria Stefanini

El arte contemporáneo es el espacio en el que el cuerpo del artista inicia un diálogo con el espectador y entra en escena como portador de sentido. El artista enuncia su ideología desde su propio cuerpo por medio de una puesta en escena que recupera símbolos e iconografías tradicionales de la historia del arte. Estos son los temas que serán abordados en la investigación.

C88. La imagen insurrecta. La confabulación como crítica a la razón transparente

Sebastián Russo

Ante la visualidad transparentista contemporánea, la opacidad, el secreto, lo confabulado emergen como contraparte imaginal desde donde configurar subjetividades, comunidades resistentes. Indagaremos en ésta investigación algunas formas de lo confabulado en el arte audiovisual contemporáneo.

C89. Lo visible y lo legible: el dilema contemporáneo en el arte
Jorge Zuzulich

Las propias imágenes proponen múltiples articulaciones entre lo visible y lo legible. Pero no menos cierto es que esta dinámica aparece complejizada por la ampliación de posibilidades que abrió el cruce del arte con la tecnología. En tal sentido, la propuesta es, afincados en este territorio, rastrear algunas modalidades de articulación entre visibilidad y legibilidad, entre lo que se da a ver y lo que puede, a su vez, ser leído. Esta indagación será abordada en El giro visual y resulta una continuación de lo abordado en el Cuaderno sobre Diseño de Arte Tecnológico.

C90. Derivas de la espacialidad de la imagen

Daniela Di Bella

La imagen considerada en su sentido más amplio, ocupa un lugar preponderante en la escena del arte, el diseño y la experimentación contemporáneas. La imagen en movimiento en su conjunción óptico/háptica implica una construcción espacial, que a partir de las décadas recientes ha virado hacia la integración de entornos interactivos, virtuales e inmersivos. Los avances y la versatilidad de los nuevos soportes, y su impacto sobre las cuestiones de concepto como de la aprehensión y construcción de lo sensorial en el espacio, son unas de las preocupaciones centrales de artistas y diseñadores, donde la imagen, ya no se expresa en sus formatos puros sino intervenida y fusionada en sus formatos físicos, perceptivos y artísticos.

COMISIÓN 12: FORMA Y MATERIALIDAD

Lunes 31 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Horario: 15:00 a 18:00 | Aula: 1.9

C91. Morfología espacial y objetual

*Ana Cravino (***)*

Estudios de casos analizando productos y espacios diseñados durante los Siglos XIX, XX y los primeros años del XXI a fin de validar las categorías teóricas planteadas en la taxonomía y reflexionar sobre los puntos de contacto entre la tridimensionalidad de un producto y la de un espacio, para conceptualizar aspectos de la forma con carácter universal.

C92. Lectura del orden y el desorden

Daniela Di Bella

En un interior nacido del minimalismo la reproducción de los sistemas del artificio se hace presente en la geometría de su estructura organizante. Habita en el mismo interior la abstracción del número y la predecibilidad de lo esencial. Orden y purismo cobijan lo indeterminado y el azar presentes en la configuración de una silla Favela nacida del crecimiento de los sistemas de la vida, donde lo aleatorio es parte constitutiva de su imagen, aunque no tanto de su alma. Orden racional y desorden natural son parte de una multiplicidad que asoma definida en un mundo complejo que debe negociar con lo incierto.

C93. El modernismo japonés en la Hill house de Helenburgh y la silla Mackintosh de Charles Mackintosh

Roberto Céspedes

Estudios de casos analizando productos y espacios diseñados durante los Siglos XIX, XX y los primeros años del XXI a fin de validar las categorías teóricas planteadas en la taxonomía y reflexionar sobre los puntos de contacto entre la tridimensionalidad de un producto y la de un espacio, para conceptualizar aspectos de la forma con carácter universal.

C94. El neoplasticismo de la casa Schröder en Utrecht y la silla roja y azul de Gerrit Rietveld

Martín Isidoro

Estudios de casos analizando productos y espacios diseñados durante los Siglos XIX, XX y los primeros años del XXI a fin de validar las categorías teóricas planteadas en la taxonomía y reflexionar sobre los puntos de contacto entre la tridimensionalidad de un producto y la de un espacio, para conceptualizar aspectos de la forma con carácter universal.

C95. El organicismo de Alvar Aalto

Ricardo Viveros Báez

Estudios de casos analizando productos y espacios diseñados durante los Siglos XIX, XX y los primeros años del XXI a fin de validar las categorías teóricas planteadas en la taxonomía y reflexionar sobre los puntos de contacto entre la tridimensionalidad de un producto y la de un espacio, para conceptualizar aspectos de la forma con carácter universal.

C96. Morfología espacial y objetual

Omar Monteros

Estudios de casos analizando productos y espacios diseñados durante los Siglos XIX, XX y los primeros años del XXI a fin de validar las categorías teóricas planteadas en la taxonomía y reflexionar sobre los puntos de contacto entre la tridimensionalidad de un producto y la de un espacio, para conceptualizar aspectos de la forma con carácter universal.

C97. Reconstruir el espacio del edificio Crystals de las Vegas y el producto en la lámpara Paragon del Arq. Daniel Libeskind

Clélia Domoñi

Estudios de casos analizando productos y espacios diseñados durante los Siglos XIX, XX y los primeros años del XXI a fin de validar las categorías teóricas planteadas en la taxonomía y reflexionar sobre los puntos de contacto entre la tridimensionalidad de un producto y la de un espacio, para conceptualizar aspectos de la forma con carácter universal.

C98. Taxonomía de la forma y el espacio

Jorge Pokropek

Estudios de casos analizando productos y espacios diseñados durante los Siglos XIX, XX y los primeros años del XXI a fin de validar las categorías teóricas planteadas en la taxonomía y reflexionar sobre los puntos de contacto entre la tridimensionalidad de un producto y la de un espacio, para conceptualizar aspectos de la forma con carácter universal.

COMISIÓN 13: CUERPO Y VESTUARIO

Lunes 31 de julio | Sede: Mario Bravo 1050

Horario: 15:00 a 18:00 | Aula: 5.9

C99. Moda y Sociedad

*Laura Zambrini (***)*

La moda es considerada un fenómeno sociológico que puede ser analizado desde distintas perspectivas y miradas. Por algún motivo, no ha sido explorado con la necesaria profundidad por la comunidad científica. Por lo tanto, ofrece hoy un espacio de vacancia académica que permite generar nuevos interrogantes sobre este objeto de estudio, de alguna manera, olvidado. Esta ponencia presenta los avances y las perspectivas a futuro de la línea Cuerpo y Vestuario.

C100. Vestimentas indisciplinadas en la escena contracultural de los 80

Gisela Laboureaux

Este trabajo se refiere a una serie de prácticas estéticas desarrolladas por distintos actores del campo del arte, del rock y del teatro en los años 80 en la Ciudad de Buenos Aires, que fueron reconstruidas a partir de entrevistas en profundidad y el rastreo de fotografías y videos de la época. Se trata de experiencias en las que el cuerpo-vestido jugó un rol central: como soporte de lo artístico, como territorio de resistencia e indisciplinada, como lienzo, como instrumento de protesta, como superficie de exploración, como vehículo de estar (con otros) en el mundo. El análisis de estas estéticas disruptivas se realizará prestando especial atención a las prácticas vestimentarias desarrolladas por los artistas, a partir de la hipótesis de que las mismas pueden ser leídas en un inédito cruce entre arte, moda y (micro) política.

C101. Primero pienso en el concepto. Reflexiones etnográficas acerca de la producción y comercialización de ropa

Bárbara Gershman

El objetivo de este artículo consiste en, teniendo en cuenta mi trabajo de campo etnográfico basado en entrevistas a diseñadores de ropa y observaciones en lugares de trabajo y venta, comprender de qué forma la vestimenta es producida en función de las colecciones de temporada.

Propongo entender de qué forma la moda incide en esta producción entendida como proceso. Mas precisamente, como latencia

-como los nativos conceptualizan la información proveniente de los centros de moda- se hacen presente a lo largo del proceso indicado, en instancias como la molería, costura y distribución.

C102. Diseño y sustentabilidad. Un nuevo escenario posible en el campo de la moda

Eugenia Correa

En los últimos años, en Argentina, numerosos emprendimientos de diseño de indumentaria han comenzado a orientar sus producciones en línea con la sustentabilidad. Estos nuevos proyectos no sólo plantean la necesidad de producir buscando generar un menor impacto ambiental, sino que también proponen un modelo de comercio justo que reivindique las diferentes instancias de valor de la cadena productiva. De este modo, nos proponemos poner en escena las prácticas y discursos generados en torno a estos emprendimientos de diseño sustentable de indumentaria, con el fin de indagar sobre las nuevas formas productivas que promueven desde el diseño una mayor conciencia en términos sociales y ambientales.

C103. Diseño tipográfico en revistas de moda desde una perspectiva de género

Griselda Flesler

El objetivo del trabajo es visibilizar las marcas de género existentes en el diseño, selección y clasificación de familias tipográficas para revistas de moda. De modo general nos preguntamos cómo leemos una tipografía, qué hace que la caractericemos como femenina, masculina o neutra. A través del análisis del diseño tipográfico y editorial de revistas de moda (históricas y actuales) aquí se articula el campo del diseño gráfico y los estudios de género para reflexionar sobre la violencia simbólica, la construcción de estereotipos y la reproducción de discursos hegemónicos.

C104. Metamorfose Corporal na Moda e no Carnaval

Carlos Roberto Araujo

O objetivo deste artigo é apresentar um estudo dos desafios da forma nos corpos generizados encontrados na moda e no carnaval carioca. O corpo é um veículo essencial da existência humana em qualquer cultura e vem se tornando cada vez mais crítico no mundo contemporâneo. O ser humano existe e participa dos grupos sociais através de seu corpo. Independentemente de seu gênero, o corpo é muito mais que um conjunto de músculos e ossos, é também a roupa e o estilo que o decoram, e a imagem que por meio dele é produzida; constituindo-se em permanente desafio para os profissionais da moda. O dualismo de sexo e gênero constitui uma dimensão crítica desses processos.

Las Comisiones son el núcleo del Congreso y consisten en la presentación de Ponencias enviadas por destacados profesionales, académicos y/o docentes de Iberoamérica, que han sido aceptadas para formar parte de la agenda de actividades del Congreso. Todas se presentan el día martes 1 de agosto en la sede de Larrea 1079 desde las 9:30 a 17:30hs.

Comisiones del Congreso y aulas:

PEDAGOGÍA DEL DISEÑO

- > Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [A] [Aula 4-1] pp. 20
- > Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [B] [Aula 2-1]..... pp. 21
- > Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [C] [Aula 4-3]..... pp. 24
- > Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [D] [Aula 2-3]..... pp. 26
- > Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [E] [Aula 3-1]..... pp. 28
- > Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [F] [Aula 4-2]..... pp. 30
- > Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [A] [Aula 4-4]..... pp. 31
- > Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [B] [Aula 5-1]..... pp. 33
- > Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [C] [Aula 5-2]..... pp. 35
- > Calidad Educativa y Evaluación [Aula 5-3] pp. 36

CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS Y NEGOCIOS

- > Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [A] [Aula 5-6] pp. 38
- > Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [B] [Aula 6-6] pp. 40
- > Mercado y Gestión del Diseño [Aula 2-2] pp. 41
- > Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [A] [Aula 5-4] pp. 43
- > Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [B] [Aula 5-5] pp. 44

FORMACIÓN PARA UN DISEÑO INNOVADOR Y CREATIVO

- > Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [A] [Aula 3-2] pp. 45
- > Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [B] [Aula 5-5] pp. 47
- > Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales [A] [Aula 6-1] pp. 48
- > Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales [B] [Aula 5-4] pp. 50
- > Innovación Cultural [A] [Aula 6-2] pp. 51
- > Innovación Cultural [B] [Aula 6-3] pp. 53
- > Innovación Cultural [C] [Aula 5-2] pp. 55
- > Estudios Artísticos y Creativos [A] [Aula 6-4] pp. 56
- > Estudios Artísticos y Creativos [B] [Aula 6-4]..... pp. 57

INVESTIGACIÓN Y POLÍTICA EDITORIAL

- > Investigación. Metodología y Técnicas [A] [Aula 6-5] pp. 59
- > Investigación. Metodología y Técnicas [B] [Aula 6-6] pp. 60
- > Laboratorio de Proyectos de tesis y tesina sobre Gráfica (s) y Narrativas Dibujadas [Aula 7-4] pp. 61
- > Doctorado en Diseño [Aula 7-1]..... pp. 62

SUSTENTABILIDAD Y ECODISEÑO EN LA ENSEÑANZA

- > Diseño, Medioambiente y Ecología [A] [Aula 7-2] pp. 64
- > Diseño, Medioambiente y Ecología [B] [Aula 7-3] pp. 66
- > Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje [Aula 7-3] pp. 67

IDENTIDAD, CULTURA Y TENDENCIAS EN DISEÑO

- > Observatorio de Tendencias [Aula 7-5] pp. 68
- > Identidades Locales y Regionales [A] [Aula 7-4] pp. 70
- > Identidades Locales y Regionales [B] [Aula SB-5].... pp. 71
- > Identidades Locales y Regionales [C] [Aula SB-1] pp. 73
- > Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía [Aula 7-1] pp. 74

PEDAGOGÍA DEL DISEÑO

**CURRÍCULA, ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS
Y RECURSOS DIDÁCTICOS [A]**

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079
Turno mañana: 9:30 hs. a 13:00 hs. | Aula: 4-1

C105. Abordaje de estructuras de base en el diseño de juegos de mesa

Gabriel Juani | Silvia Torres Luyo [Universidad Nacional del Litoral (Fac. Arquitectura, Diseño y Urbanismo) - Argentina]

En el marco del CAI+D PE Diseño de juegos. Un abordaje desde el diseño de la información al potencial cognitivo y pedagógico del diseño de interfaces lúdicas, presentamos esta ponencia que aborda una vinculación del proyecto con la enseñanza del diseño de juegos de mesa, en particular con sus tableros. Desde el Taller de Diseño III de la cátedra Gorodischer, hemos desarrollado una modalidad de esquemas que aborda las estructuras de base, invisibles y visibles posibilitando acceder a los significados profundos del juego así como a su retícula y sus implicancias en la construcción de sentido, su visualización y dinámica.

C106. Desafíos de enseñar y aprender experiencias de diseño
Isabel Molinas | María del Carmen Albrecht [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Esta comunicación parte de tres premisas: una concepción del Diseño como dispositivo situado, el reconocimiento de poéticas que originan movimientos de la disciplina fuera de su campo específico y los aportes de la educación experiencial para su abordaje en las aulas. Con el propósito de contribuir al enunciado de herramientas teóricas y metodológicas, tanto en el campo del DCV como en el ámbito específico de una Didáctica Proyectual, analizamos dispositivos centrados en la experiencia del usuario y profundizamos en tres rasgos que consideramos sustantivos en cada uno de los casos estudiados (continuidad, eficacia social y valor estético).

C107. Acepções nos desenhos rupestres, contanda pela semiótica

Gemicrê Nascimento (*) [Universidade Estadual de Feira de Santana - Brasil]

Propomos uma discussão por meio de teorias da linguagem visual, dos grafismos encontrados na região da Chapada Diamantina dessas Narrativas para ampliarmos as significações dessas "escritas" visuais apoiado na semiótica francesa, tendo como base, o percurso gerativo de sentido em seus três níveis: o Fundamental, o Narrativo e o Discurso. A partir daí, incorporar modelos para aprimorar o que conhecemos nos estudos da linguagem e nas atividades práticas através de oficinas nos educandários.

C108. Taller de publicidad, experiencias que enseñan

Jaime J. Pedreros Balta [Universidad de San Martín de Porres - Perú]

Una de las herramientas metodológicas para implementar y garantizar buenos resultados en los procesos de enseñanza aprendizaje es la denominada generación de experiencias significativas. Esta metodología renueva su vigencia cuando es aplicada a Talleres Vivenciales en los que se crean espacios para solucionar problemas de marketing y publicidad mediante el planteamiento de propuestas estratégicas integrales. El Taller de Publicidad de la USMP de Lima Perú, presenta su propuesta para la generación de experiencias significativas, basada en un enfoque holístico el cual posibilita crear experiencias que afectan integralmente las dimensiones metales, corporales y espirituales. El resultado: aprendizajes vivenciales y trascendentes para los estudiantes, que difícilmente se olvidan.

C109. Design2help

Denize Torres Ruiz [Universidad Santo Tomás - Colombia]

La ponencia es la presentación de resultados Design2help que ya va por su segunda versión y que es un evento de innovación, creativo e incluyente, cuya finalidad es generar conciencia acerca de la importancia del diseño en los procesos de creación y desarrollo de propuestas. Objetivo: Aprender y compartir en espacios diferentes a los contextos tradicionales, en grupos interdisciplinarios, que involucren a los diseñadores en la solución de retos sociales. La jornada tiene como objetivo mejorar las habilidades de colaboración, ayudar a los participantes a aprender y practicar, incluyendo pero no limitando la investigación, el intercambio de ideas, bocetos y prototipos.

C110. ¿Tendencias contemporáneas del Diseño?: styling contra método

Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel (**) [Universidad Nacional Autónoma de México - México]

Aquí se presenta una introspección acerca de dos grandes vertientes tanto en la enseñanza como en la práctica profesional del diseño. Son los extremos de una línea de comprensión de la disciplina que se ha visto inclinada hacia uno de estos polos, perdiendo el apego por el conocimiento y privilegiando la preferencia por el pragmatismo. Esta propensión se manifiesta en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las prácticas profesionales y en nichos como la investigación acerca del diseño. Las preguntas que actualmente se le hacen a la disciplina se dirigen hacia la gestión, el denominado emprendimiento y el aprecio del diseño como una mercancía.

C111. Perspectivas del diseño social en América Latina

Marina Mendoza (***) [Universidad de Palermo - Argentina]

En la última década, el diseño latinoamericano ha sufrido profundas transformaciones en torno a su profesionalización, que han exigido una ampliación de sus ámbitos de injerencia. La creciente demanda de atención a las necesidades sociales emergentes de las comunidades en que se desarrollan los profesionales del diseño, así como la

búsqueda de métodos alternativos que reduzcan el impacto generado por la práctica profesional, figuran entre los escenarios de mayor preeminencia. En esta ponencia se explorarán los principales ejes de indagación planteados por los diseñadores latinoamericanos, en torno a las preocupaciones sociales a las que esta disciplina puede contribuir a mejorar.

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079
Turno tarde: 14:00 hs. a 17:30 hs. | Aula: 4-1

C112. Bacharelado em Design: a constituição de um curso de graduação no IFSul Câmpus Pelotas, Brasil

Cecília Boanova (*) [Instituto Federal Sul Rio grandense - Brasil]

Este artigo tem por objetivo apresentar os processos de constituição do curso de Bacharelado em Design do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio- Grandense – Câmpus Pelotas, Brasil, bem como sua proposta de formação. Neste intuito, considera-se sua história/trajetória, sua estrutura, implicações curriculares, avaliações e perfil dos alunos formandos, tendo em vista uma reflexão sobre tais processos e seus resultados e, em sentido amplo, sobre o próprio ensino do design.

C113. Aplicación de la Metodología PCCD / Parámetro para la construcción de concepto de diseño

Mario Germán Caicedo Zapata [Universidad Autónoma de Occidente - Colombia]

La ponencia se centrará en explicar cómo la aplicación de la metodología en un taller académico de diseño de marcas gráficas permite desarrollar competencias interpretativas, argumentativas y técnicas mediante el reconocimiento estratégico de la necesidad a resolver y en paralelo concientizando a los estudiantes sobre la importancia de entender y aplicar sus instrumentos analíticos, conceptuales y técnicos estimulando su pensamiento creativo para ampliar las posibilidades de creación de logotipos, imago-tipos, isotipos y símbolos en el plano estético, funcional y comunicativo puesto que el instrumento permite mayor coherencia entre la argumentación y la visibilización de símbolos constitutivos de identificadores visuales.

C114. Composiciones poliédricas. Mucho más que morfología

Pilar Díez Urbicain [Universidad de Palermo - Argentina]

En esta ponencia se presentan las actividades que se realizan en la materia Taller de producción III. El objetivo de la asignatura, es que los alumnos conozcan, analicen y exploren las características generales de las superficies poliédricas y fundamentalmente que comprendan sus posibilidades morfológicas al momento de diseñar nuevos productos. A continuación se plantean las actividades que se desarrollan en el cuatrimestre, profundizando la exploración de las superficies y sobre todo, construyendo un hilo conductor a lo largo de los trabajos prácticos, planteando así, diferentes etapas escalonadas, para concluir el proyecto, en el examen final.

C115. Curso inicial vs desgranamiento y deserción

Francisco Miguel Leguizamón | Ramón Alberto Alegre Giménez | Fernando Gabriel Estévez | Jorge Virgilio Machuca [Universidad Nacional del Nordeste - Argentina]

El Curso de Ambientación Inicial en la Carrera de Diseño como herramienta ante el desgranamiento y deserción. Relato documentado de una experiencia única llevada a cabo durante 5 años de espacios de ingreso a la carrera de diseño gráfico de la Universidad Nacional del Nordeste. Nos interesa mostrar los cambios introducidos en el año a año y su repercusión en las actividades y actitudes de los ingresantes a la carrera, desde estadísticas diversas, test de aprendizaje y trabajos prácticos estimulantes y esclarecedores de dudas temores y ansiedades propios de dicha instancia. Trabajos con propuestas traídas por alumnos, films de ficción, mapas mentales como pantallas analógicas y demás.

C116. De la historia del diseño a la filosofía del diseño en Chile

Rafael Molina [Universidad de Valparaíso - Chile]

La presente ponencia presenta las dificultades de llevar a cabo el desarrollo de una episteme del Diseño en el Aula, relacionando el contexto educativo chileno, los distintos formatos educativos del Diseño presentes en Chile, así como de los modelos que han liderado el Diseño chileno en la última década. Se propone que el desarrollo de una Filosofía del Diseño, es clave para que la disciplina aborde los desafíos que propone el siglo en curso.

C117. Análisis del desgranamiento y deserción de estudiantes de Diseño Gráfico

Ana Lorena Villar [Universidad Nacional de San Juan Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño - Argentina]

Esta propuesta surge por la inquietud de un grupo de docentes de la Facultad, en relación a los altos índices de desgranamiento y deserción de alumnos del primer año de la carrera de Diseño Gráfico. Se recurre al análisis de textos (lexicométrico) de la comunicación que brinda la institución universitaria al medio sobre la carrera, la disciplina y las incumbencias del Diseño Gráfico, para verificar la hipótesis de que esta, carrera es percibida con una orientación artística y no tecnológica científica, provocando un desconcierto y desilusión en el alumnado, posteriormente al abandono de sus estudios.

CURRÍCULA, ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [B]

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079
Turno mañana: 9:30 hs. a 13:00 hs. | Aula: 2-1

C118. El docente de diseño como guía del aprender haciendo

Alberto Eliecer Ahumada Picón [Fundación para la Educación Superior San Mateo - Colombia]

Desde la óptica del docente de diseño, enseñar a sus estudiantes a

ser creativos o influir en ellos para que puedan resolver creativamente los problemas planteados en el taller, supone una de las tareas más complejas que se puede presentar en el ejercicio de la enseñanza, puesto que el desarrollo de este potencial es el fruto de un proceso de pensamiento en el cual el estudiante es el principal responsable y protagonista. En este proceso de enseñanza-aprendizaje el tutor se despoja de la condición de erudito otorgada en el paradigma tradicional y se presenta como un guía que propone experiencias significativas para el desarrollo de la creatividad, aludiendo a la dimensión emocional del estudiante.

C119. El ideal modernizador y el surgimiento de la enseñanza del diseño en Ecuador: La Facultad de Diseño en la Universidad del Azuay (1979 - 1984)

Iván Burbano [Universidad San Francisco de Quito - Ecuador]

Este artículo analiza el surgimiento de la enseñanza del diseño como disciplina en el Ecuador para discutir sobre el papel del ideal modernizador en la creación de un modelo propio de enseñanza en la primera facultad de Diseño en el país. El objetivo es reflexionar sobre el proceso de consolidación del modelo de enseñanza en esta Facultad a partir del análisis del proceso de modernización a finales de los años 1970.

C120. Didáctica proyectual: experiencias del Proyecto Integrador de Ciclo Básico Común de la carrera de Diseño en Cuba

Caridad González Maldonado [Pontificia Universidad Católica del Ecuador, PUCE - Cuba]

Según Donald Schön "hay que describir lo que caracteriza a las prácticas cuando las cosas funcionan bien" (1992, p. 11). Así, el trabajo describe las características, metodologías y resultados del ejercicio académico Proyecto Final Integrador. Este, se realiza en el primer semestre de la carrera de Diseño del Instituto Superior de Diseño en La Habana. Las asignaturas que se vinculan al mismo son: Diseño, Dibujo y Geometría. Se establecen desafíos de creatividad, motivación y se plantea como reto para estudiantes, docentes a nivel didáctico y metodológico. Se promueve una reflexión crítica mediante la visibilización de experiencias que favorecen la construcción colaborativa del conocimiento.

C121. Diseño curricular provincial de la tecnicatura de diseño de indumentaria

Gabriela Alejandra Negri [Escuela Técnica 4-005 Josefa Capdevila - Argentina]

El presente trabajo tiene como objetivo exponer el Diseño Curricular de las escuelas Técnicas de la provincia de Mendoza, sector indumentaria- textil, a través del cual se plantea la enseñanza del diseño de indumentaria de una forma integral, sentando las bases de un proyecto formativo de desarrollo regional.

C122. Dispositivo fotográfico y aprendizaje: Un desfase curricular

Camilo Páez [Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

Mediada por un desarrollo tecnológico, la formación fotográfica en Colombia se ha desarrollado por medio de procesos de aprendizaje basados en la instrucción de un experto a un aprendiz de la técnica para su aplicación. A medida que se diversificaron los lenguajes, la fotografía se insertó en la educación universitaria como asignatura para posteriormente ser programa académico. Sin embargo, aún hay un vacío en la percepción del fotógrafo en el campo académico como concepto profesional. ¿Cómo se enfrenta la institución universitaria al cambio tecnológico? ¿Qué lecciones nos dejan los espacios de aprendizaje fuera de lo universitario?

C123. El currículum integrado. La experiencia de la FADU-UNL

Patricia Pieragostini | María Laura Badella | Mónica Osella | Adriana Alejandra Saricchio [FADU -UNL - Argentina]

El presente trabajo tiene como objeto de estudio el "modelo curricular integrado" de la carrera de Arquitectura y Urbanismo de la FADU-UNL en el contexto del debate contemporáneo de los diseños curriculares universitarios. Partiendo de un análisis comparado del plan de estudios, el perfil del egresado y la malla curricular en tanto instrumentos de interpretación del currículum formal, se pone en superficie sus potencialidades y tensiones. La indagación parte de cómo una concepción de proyecto curricular se plasma en un diseño curricular y de qué manera recoge las intenciones y finalidades más generales propuestas por la institución.

C124. El análisis de la parodia como contraspot en el advertisement; El caso Meritocracia, de Chevrolet

Lorena Steinberg [UP y UBA - Argentina]

El trabajo buscará describir las metodologías aplicadas en el aula para abordar el análisis de la parodia como contraspot, a partir de los tres órdenes de configuración del sentido desde un enfoque semiótico peirceano y sociosemiótico de la Teoría de los Discursos Sociales de Verón.

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079

Turno tarde: 14:00 hs. a 17:30 hs. | Aula: 2-1

C125. El contexto como motor. La carrera de Diseño Industrial de la UNRaf

Pablo Damian Bianchi | Mercedes Ceciaga [Universidad Nacional de Rafaela - Argentina]

La Licenciatura en Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Rafaela es, a la fecha, la carrera más joven de diseño industrial en las universidades argentinas. En todo el proceso desarrollado para diseñar la currícula de la carrera, se buscó que la misma respondiera a una premisa central: aquella que propende a entender que el mejor diseño es el que da respuestas adecuadas al contexto en el que se

desarrolla. Para cumplir con ello, se generó una propuesta innovadora que responde a la lógica del territorio mientras expresa de manera potente la expansión que el diseño como disciplina viene protagonizando en los últimos años.

C126. Diseño: Fantasía, Imaginación o ... ¡Usted decide! Aportes y herramientas del Coaching Ontológico

Alicia Mónica Castello [Imagen y Cortesía - Consultora - Argentina]
El coaching ontológico brinda herramientas que fortalecen nuestras decisiones, y que permiten ver el universo infinito de posibilidades que hay en cada persona, en cada cosa, en cada situación. Ese "cambio de observador" es el que permite identificar las diferentes miradas que pueden existir. Es allí donde el profesional de todas las áreas – y especialmente en la del DISEÑO - podrá aumentar su área de trabajo para llegar a diferentes públicos. El coaching Ontológico acompaña a los profesionales a que identifiquen esas posibilidades y que luego elijan el mejor y más efectivo camino para comunicarse, diseñando la RELACIÓN que quiere establecer con el público, con el cliente y con los compañeros.

C127. Diseño audiovisual experimental

Alejandra Niedermaier [Universidad de Palermo - Argentina]
A efectos de dar cuenta de los vínculos académicos que la Universidad de Palermo viene llevando a cabo a través de los Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, se realizará la presentación del Cuaderno nº 66 compilado por la Dirección Nacional Área Diseño del Instituto Profesional Santo Tomás de Chile y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. El discurso audiovisual se desenvuelve hoy en un entorno pluriforme que solicita una reflexión en toda su amplitud, tanto desde sus especificidades como desde sus diversos elementos, en virtud de que su oferta se ha ampliado al incorporar los desarrollos multimediales. Los distintos artículos se acercan a las características que hacen a la enunciación, comunicación y recepción para hacer finalmente hincapié en la experimentación. En el transcurso de la contemporaneidad aparecieron nuevas formas de nombrar los diseños audiovisuales tales como "video-creación", "video-invencción" y video experimental. Este último término refiere directamente a la noción de proceso. Los escritos de este cuaderno se manifiestan entre el diagnóstico y una mirada propositiva.

C128. Diseño de experiencias en el espacio público: XXI Cumbre de Mercociudades, estudio de caso y enseñanza disciplinar

Ignacio Riboldi [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina]
Desde el estudio de casos y en consonancia con la mirada propuesta por Verónica Devalle respecto de la construcción del conocimiento a partir del hacer proyectual, nos interesa evidenciar el proceso de diseño en relación con tres momentos clave: el momento idea, el

momento material/tecnológico y la instancia de cruce con el medio, con el objetivo de abordar determinadas hipótesis vinculadas con la enseñanza de la disciplina y sus métodos.

C129. Distopías y mediaciones del espacio aumentado

María Elena Tosello | María Georgina Bredanini Colombo | Matías Dalla Costa | Cecilia Veronica Zorzon [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

En el Taller de Gráfica Digital 2017 se desarrolló un proyecto experimental colaborativo, transmedial e interdisciplinario, que buscó renovar la capacidad del diseño y el arte para motivar la reflexión sobre conflictos de nuestra sociedad, y sobre los riesgos y potencialidades de los medios y las tecnologías en nuestro contexto socio-histórico. Su propósito fue idear y producir mediaciones que aporten posibles soluciones a problemáticas sociales, urbanas o ambientales, o contribuyan a la toma de conciencia a partir de la participación del público, resignificando los instrumentos tecnológicos con un sentido político: el respeto por la diversidad, la promoción del diálogo y la sustentabilidad.

C130. Diseño para el espacio público. Un experiencia de educación experiencial

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

El curriculum universitario se compone de tres instancias formativas, la formación general, la formación básica y la formación profesional. Dentro de esta última es donde la investigación y la extensión deben encontrarse e incluirse de manera integrada al plan de estudio. Así, de esta manera se pueden lograr trabajos académicos con intervención real en el territorio donde los estudiantes pueden tener un diálogo y una determinada experiencia con actores sociales y lograr aportes a demandas efectivas. Según Rodrigo Arocena (2011), lograr una verdadera integración entre estas funciones sustantivas es uno de los retos más importante que tienen las Universidades Nacionales Argentinas y de Latinoamérica.

C131. Diseño Socialmente Responsable. Investigación en I+D+i

Silvia Susana Vega | Marcela Vanesa Céspedes [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - Universidad Nacional de San Juan - Argentina]

El gran desafío de los profesionales del siglo XXI es la capacidad para lograr convivir en un mundo cada vez más competitivo y globalizado a partir del desarrollo de competencias. En un contexto de nuevos escenarios, producto de los cambios sociales, desarrollo tecnológico, e innovaciones productivas; el diseñador ha incidido, en un orden de corresponsabilidad, en la comunidad que va a ser impactada con proyectos de diseño basados en investigaciones de I+D+i. Estas investigaciones insertas en las Curriculas de grado y posgrado, particularmente en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la

UNSJ, permiten la formación de diseñadores conectados con la realidad a la cual pertenecen. El marco conceptual y epistémico que sostiene este proceso formativo es el Diseño Socialmente Responsable.

CURRÍCULA, ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [C]

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079
Turno mañana: 9:30 hs. a 13:00 hs. | Aula: 4-3

C132. Enseñanza-Aprendizaje del Diseño en la Facultad de Turismo. UNCo

Julio Bariani [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina]

La propuesta se enmarca en el aprendizaje basado en problemas, que es una metodología centrada en el aprendizaje, en la investigación y reflexión por parte de los alumnos para llegar a una solución ante un problema planteado por el profesor. Este tipo de propuesta se plantea como medio para que los estudiantes adquieran conocimientos y los apliquen para solucionar un problema real. El desarrollo en el aula se plantea con el formato de taller, lo cual implica combinar la aplicación de tecnologías y recursos para lograr un determinado resultado.

C133. Enseñanza del diseño en arquitectura, verdad y procesos didácticos. Caracterización y creencia de un estilo pedagógico - visión de un arquitecto

Jairo Alberto Coronado Ruiz [Universidad de La Salle - Bogotá - Colombia]

Sin conocer mucho de estilos pedagógicos, los maestros formadores de Arquitectos automáticamente están inmersos en ellos. De este paradigma y de la investigación del autor sobre la caracterización de los estilos pedagógicos de los maestros del programa de Arquitectura de la Universidad de la Salle, dentro de la línea de pedagogía, didáctica y apoyo a la docencia, se derivan unas reflexiones y conclusiones interesantes que caracterizan el trabajo del maestro formador de Arquitectos en su papel de orientador en pregrado. Estas reflexiones tratan de explicar el por qué en las prácticas pedagógicas de las diferentes áreas del conocimiento, con las que se involucra el aprendizaje en su formación como Arquitecto, hacen de los maestros de Arquitectura, agentes protagonistas que encuentran a Sí mismos su propia verdad como orientadores y enseñantes de la profesión.

C134. El impacto del Styling en la construcción del entorno

Maricel Gonzalez [Performance-Vestuarios-Haru by Rhona - Argentina]

Develar la naturaleza del hacer profesional, es durante el proceso de formación y ante el entusiasmo habitual que caracteriza el impulso creativo, una de nuestras preocupaciones finales. Sin embargo cuando salimos al mundo convertidos en profesionales del diseño, encontramos en el Styling, un caldo de cultivo de recetas difícil de ignorar, que se transforman en caminos cortos hacia el producto final,

así como que en grandes obstáculos para la creatividad. A continuación una reflexión inicial, sobre la importancia de las metodologías de diseño aprendidas y su traducción en la práctica, donde impera el Styling, como una combinación estética-conceptual particular, efímera, y omnipresente.

C135. Experiencia polisensorial de resignificación del espacio

Gustavo Kortsarz | **Cecilia Balmaceda** | **Andrea Hebe Fernandez** | **Mariana Loewel** | **Carolina Sagona** [Esea Rogelio Yrurtia - Argentina]

Nos propusimos sacar el arte fuera del taller a través de nuevas experiencias que permitiesen entrelazar distintos lenguajes artísticos, ampliando la mirada de los alumnos y re-significando el espacio utilizándolo para fines diferentes a los cotidianos. La experiencia tuvo instancias de reflexión acerca de lo que los alumnos sentían y vivenciaban cotidianamente en el espacio a intervenir, y otras lúdicas y de producción, en donde los alumnos a partir de pautas preestablecidas trabajaron sobre un soporte de manera libre, abriendo el campo a la experimentación y exploración del material, donde ocurrieron cosas no previstas que enriquecieron la experiencia.

C136. Elementos estratégicos para el posicionamiento basado en la gestión de la identidad corporativa. Caso de estudio para el aula

Andrea Lara Saltos [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

Esta práctica docente tiene como objetivo proponer un modelo de gestión del conocimiento organizacional para el módulo de taller de identidad corporativa, desarrollado en la carrera de diseño gráfico publicitario. El proyecto se realizó desde un enfoque contextualizado en el uso de diversos instrumentos de investigación como: encuestas, entrevistas, matriz FODA aplicadas a los diferentes públicos; permitiendo determinar las problemáticas que afectan a la institución, aterrizando al alumnado en situaciones reales de gestión del diseño, basado en etapas de aprendizaje significativo (objetivos, preguntas intercaladas, pistas tipográficas, resúmenes, analogías, redes semánticas y estructuras textuales), estos instrumentos permiten obtener información importante para la etapa proyectual.

C137. Enseñanza proyectual como eje de aprendizaje en DG - Universidad de Guayaquil

Joffre Bernardo Loor Rosales | **Luis Amilcar Olvera Vera** [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

El presente trabajo se implementa una enseñanza proyectual en la cual fue tomado como eje de aprendizaje en la Cátedra Diseño 3D, estudiantes de sexto semestre (duración de carrera ocho semestres). Se analizan y debaten teorías sobre enseñanza proyectual, diseño de información, oficio del diseñador, estrategias y métodos de diseño, de autores respectivamente referenciados. El desarrollo de esta propuesta metodológica es el diseño de sistema comunicacional de una marca (más adelante se explica la selección), dividido en etapas de información, propuesta y aprendizaje.

C138. Experiencias de formación en Diseño Sustentable

María Laura Tsuru | Marcelo Federico | José Manuel Ruiz [Universidad Provincial de Córdoba - Argentina]

En el marco de un espacio de formación en diseño que abarca distintas orientaciones -gráfico, indumentaria, interiores y fotografía- en la Licenciatura en Diseño de la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Provincial de Córdoba se presenta un breve recorrido de experiencias. El espacio curricular Diseño Sustentable pertenece al segundo de los tres cuatrimestres previstos para el cursado de este tramo de Licenciatura. Desde 2014 el trabajo en equipo motivó la revisión y actualización permanentes. Un proceso educativo para la promoción de acciones; generación de conocimiento y experiencias que invita a la reflexión y al intercambio.

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079

Turno tarde: 14:00 hs. a 17:30 hs. | Aula: 4-3

C139. El reto del Diseñador gráfico en el ámbito Universitario

María Fernanda Bachilieri | María Fernanda Argüelles [Universidad Nacional de la Patagonia Austral Unidad Académica Río Gallegos - Argentina]

El Diseño Gráfico es una disciplina que se adapta a diferentes situaciones, constantemente va adaptándose a las necesidades del medio en el cual se desenvuelve, en este caso queremos contar como el diseño gráfico fue tomando un rol fundamental en los diferentes proyectos de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral y específicamente en la Unidad Académica Río Gallegos. Es un desafío constante formar parte de diferentes proyectos realizados en esta institución donde la diversidad de propuestas que se nos presentan continuamente nos permite involucrarnos en variadas disciplinas y articular con otros para lograr fines comunes.

C140. Fábrica de Aprendizaje: Puente entre la Teoría y la Experiencia

Alvaro de Jesús Guarín [Universidad EAFIT, Medellín - Colombia]

Hoy en día se han realizado estudios que buscan determinar cuáles son las habilidades que deben ser satisfechas por un ingeniero. La comunicación y el trabajo en equipo son algunas de los más recurrentes asociados con el conocimiento de las ciencias de la ingeniería. Sin embargo, su aplicación no es directa, debido a la falta de enfoques educativos que contribuyen a desarrollar conocimiento basado en la experiencia. Las Fábricas de Aprendizaje (FA) han demostrado ser eficaces para el desarrollo de conocimientos teóricos y prácticos en un entorno de producción real. Este artículo describe el proceso de transformación de un taller de manufactura en una fábrica de aprendizaje experiencial.

C141. Estrategias para pensar diseño y ciudad

Edward Jimeno Guerrero Chinome [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia]

Diseño como arquitectura de ciudad, fue un espacio que se presen-

tó en la Corporación Universitaria Unitec, como una posibilidad para pensar el diseño en relación al concepto de ciudad. El proceso permitió evidenciar que el pensamiento de la disciplina desborda las meras barreras de la funcionalidad del elemento objetual y/o comunicativo. Dicho proceso concebido como un acto creativo, permitió cuestionar la postura actual de diseño, fusionar conceptos acerca de la reconstrucción de la urbe, analizar métodos y metodologías, establecer gramáticas visuales, así como construir una propuesta de intervención en un espacio de ciudad, con el fin de argumentar la postura del ejercicio profesional.

C142. Enseñar diseño jugando: experiencia lúdica en el taller de iniciación

Osvaldo Muñoz Peralta [Universidad de Chile - Chile]

La morfogénesis es el capítulo fundamental en el taller de iniciación. Este trabajo muestra cómo enseñar algunos de los conceptos básicos del diseño jugando, al modo como los cachorros juegan para aprender a cazar. Un juego en serio, descubriendo la trasformabilidad del material a través del pliegue, el corte, la unión, la proximidad o el vínculo, descubriendo de qué manera la forma se configura sobre la base de leyes que no siempre se pueden explicar racionalmente pero en último término, se pueden aprender a través de la experiencia. Es forma diferente de enseñar a través del juego con el material.

C143. Enseñanza y aprendizaje tecno-científico en la práctica del diseño: realidad y/o necesidad

Francisco Javier Serón [Escuela Superior de Diseño De Aragón-Facultad de educación Universidad de Zaragoza - España]

El artículo viene a describir en primer lugar y de forma breve las intersecciones que se han dado entre las metodologías proyectuales y el método científico. Tomando como base esta discusión, se reflexiona sobre la necesidad y adecuación de la formación tecno-científica de los futuros diseñadores. Para terminar se analizan desde la didáctica y la pedagogía, algunos elementos metodológicos, aspectos complementarios y divergencias de la práctica del diseño y métodos tecno-científicos a fin de mejorar el interés, la motivación y la comprensión de los estudiantes en la integración de todas las dimensiones del conocimiento en su práctica formativa.

C144. Ensino do Design de Interiores nas Faculdades de Arquitetura e Urbanismo de Juiz de Fora MG: possibilidades e limitações

Patrícia Toledo | Frederico Braidá | Antonio Colchete Filho (*) [Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil]

Este artigo aborda o tema do ensino do design de interiores nos cursos de Arquitetura e Urbanismo em Juiz de Fora (Minas Gerais). Grande parte dos arquitetos atuam em projetos de interiores, muitas vezes se autointitulando de "designers de interiores", objetiva-se apresentar uma discussão sobre as possibilidades e limitações da formação desses profissionais. Metodologicamente, o trabalho é fruto

de uma revisão de literatura e de uma análise crítica dos projetos pedagógicos e das matrizes curriculares. Espera-se que o estudo evidencie o panorama da formação de designers de interiores a partir das escolas de Arquitetura e Urbanismo, levando-se em conta as demandas da sociedade contemporânea.

C145. El proceso proyectual del taller de productos; sus consideraciones para un aprendizaje significativo y visible

Ricardo José Viveros Báez [Universidad Técnica Federico Santa María - Chile]

El proyecto consiste en investigar las características del proceso proyectual de diseño proveniente de la convergencia disciplinar entre ingeniería y diseño, en la carrera de Ingeniería en Diseño de Productos. Pretende investigar la naturaleza y características de los elementos transmisibles de información (palabra, imagen y volumen) que se complementan constituyéndose en el lenguaje propio del proceso proyectual, dando lugar al carácter dialógico del intercambio comunicacional entre los participantes de dicho proceso, determinando los objetos de aprendizaje de los sistemas de Información, Análisis y Solución que estructuran el proceso proyectual de diseño en el espacio taller.

**CURRÍCULA, ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS
Y RECURSOS DIDÁCTICOS [D]**

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079

Turno mañana: 9:30 hs. a 13:00 hs. | Aula: 2-3

C146. Fundamentos didácticos en la enseñanza del diseño arquitectónico a través de la herramienta didáctica, la idea primaria

Zulma Buendía de Viana [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]

La Herramienta Didáctica en la Enseñanza del Diseño Arquitectónico, La Idea Primaria, es un proyecto de investigación consolidado en el proceso curricular del Programa de Arquitectura de la Universidad Autónoma del Caribe, Barranquilla, Colombia que se ha venido socializando desde 2013 a la comunidad del Diseño Latino a través del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. En este artículo se presentan los Fundamentos Didácticos que definen el paradigma teórico Histórico - Hermenéutico - holístico y experiencias de taller concretados en la Idea Primaria transformada en un proyecto arquitectónico.

C147. La educación estética como eje transversal en la formación de diseñadores

Claudio Cortés López [Universidad de Chile - Chile]

La educación estética del diseñador puede considerarse un saber transversal y también un eje relevante dado que ello le permitirá discriminar con seriedad profunda diferencia entre la ontología del objeto

de diseño como obra-cosa a la fenomenología del advenimiento de un posible efecto estético y metafísico en la conciencia del usuario-lector, discriminar epistemológicamente entre estas dos situaciones no es una tarea exclusivamente filosófica o privativa de la filosofía, también es una tarea del creador: en este caso el diseñador.

C148. Interdisciplinaridade no ensino de design envolvendo projeto de exposições itinerantes

Delcio Julião Emar de Almeida (*) [Centro Universitário de Belo Horizonte - UNIBH - Brasil]

O artigo discute a interdisciplinaridade e inovação aplicada ao ensino de design em um curso tecnológico de design gráfico em centro universitário na cidade de Belo Horizonte, Minas Gerais. A proposta se baseia em um projeto o qual congrega conteúdos lecionados durante o semestre por todas as disciplinas, no sentido de desenvolver um projeto de design completo. As disciplinas envolvidas corroboraram para todas as etapas da produção e planejamento de propostas de exposição itinerante, abordando estratégias práticas e teóricas, enfatizando a natureza interdisciplinar inerente ao ofício do designer, levando à reflexão a respeito de atitudes colaborativas e socialmente responsáveis.

C149. La construcción de una matriz epistémica para la reflexión y análisis de la teoría del diseño

Ana Catalina Muñoz | Elsie María Arbeláez Ochoa [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

Los avances en la tecnología y los nuevos conocimientos del siglo XXI, han generado múltiples debates que incluyen la posición y la función de las diferentes disciplinas frente a la pregunta que presenta el sujeto sobre su identidad y su ubicación en el mundo. El diseño, como disciplina que incide en el sujeto y en su relación con el entorno, en la triada sujeto- objeto-contexto, está obligado a re-pensar su epistemología y su participación, que se inscriben en las experiencias racionales, morfológicas y estéticas, que se estudian a partir de tres matrices epistémicas para la construcción teórica del Diseño.

C150. Formas de formar. La morfología herramienta para diseñar identidad

Lorena Páliz [Universidad Internacional - Ecuador]

La iniciativa de integrar la morfología como herramienta de diseño, generó un curso teórico – práctico, cuya finalidad es desarrollar en el estudiante conocimientos y herramientas para diseñar desde la integración entre las prácticas instrumentales del quehacer proyectual y la implicación de variables sociales, culturales, históricas y contextuales de un grupo humano, en este caso Ecuador. Un taller para generar objetos con carga cultural que hablen de identidad denotando la interdisciplina integradora de cultura, naturaleza y objeto. Es decir; de la antropología y el diseño, donde la carga significativa es el contexto y el modo de ser del ecuatoriano.

C151. Importancia del estudio y práctica de los principios básicos bidimensionales y tridimensionales en la formación del Diseñador Gráfico

María Isabel de Jesús Téllez García [Universidad de Guanajuato - México]

El área inicial de la formación de todo diseñador se divide en dos partes: la primera dedicada al estudio de las dos dimensiones y la segunda se basa en el análisis y aplicación de las tres dimensiones a partir de métodos específicos empleados en la creación de diferentes productos. El estudio y análisis de estos conceptos comprende el aprendizaje de los principios básicos y las técnicas existentes a fin de sacar el mejor provecho creativo de estas herramientas, por otra parte permite al estudiante incorporar en su desempeño cualidades como disciplina, responsabilidad, calidad y limpieza. Sin embargo, en la actualidad no queda claro cuáles son los principios comunes a todos los diseño y cuáles son los concernientes a cada especialidad, por otra parte, ha surgido la idea de que el diseñador gráfico no requiere el conocimiento de las tres dimensiones debido a que su campo se encuentra ubicado generalmente en la bidimensión, idea que desde mi experiencia resulta mal fundamentada y un tanto ingenua.

C152. La experimentación morfológica entre el diseño y los alimentos

Diana Urdinola [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

La mezcla del diseño con los alimentos instala una nueva mirada denominada "Food Design" o "Diseño y Alimentos", allí se entremezclan las semejanzas entre ingeniería de alimentos, técnicas gastronómicas y metodologías empleadas durante el proceso de diseño. Para introducir el Food Design en las temáticas del currículo, se crea un grupo de estudio denominado Morfolab en cual pertenece a la Línea de Investigación de Morfología Experimental del pregrado de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana. Los resultados hacen referencia a la intervención de profesores y estudiantes que aportan a la creación de estrategias de vinculación y extrapolación de conocimientos.

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079
Turno tarde: 14:00 hs. a 17:30 hs. | Aula: 2-3

C153. La enseñanza de la historia en programas de Diseño

Hernán Grajales [Fundación Universidad Autónoma de Colombia FUAC - Colombia]

La ponencia es el resultado de la investigación, que constituye el tejido de información sobre contenidos temáticos y didácticos en el aula, que permite abordar la enseñanza, la calidad de la educación, el mejoramiento continuo, la capacidad de resiliencia del currículo y el moldeamiento de una escuela de diseño basada en el pensamiento y la práctica de la historia, teniendo como horizonte la formación integral, el manejo de referentes, la comprensión del contexto y la capacidad de proponer productos social y culturalmente significativos,

desde el fortalecimiento de los mi-crocurrículos del área de historia, en la FUAC.

C154. Historia del color y su función estratégica cognitiva para la creación de entornos didácticos de diseño gráfico y comunicación visual

John Alfredo Arias Villamar (**) [Carrera de Diseño - FACS - Universidad de Guayaquil]

El siguiente artículo surge del estudio y la indagación de los procesos de enseñanza - aprendizaje aplicados en los ciclos semestrales de la Carrera de Diseño Gráfico de FACS, Facultad de Comunicación Social - Universidad de Guayaquil desde el año 2015, dichos esquemas pedagógicos han sido gestionados con diversas estructuras teóricas y prácticas limitadas; a raíz de esta realidad, es necesario analizar los factores que inciden en la carencia de vinculación del conocimiento sobre el color y su identidad cronológica, con la praxis experimental ligada a la creación de entornos de aprendizaje de diseño y comunicación visual.

C155. Internacionalización de la investigación superior. La cooperación académica como estrategia

María Verónica Barzola (***) [Universidad Palermo - Argentina]

En 2016, la Facultad de Diseño y Comunicación lanzó el Programa de Investigación y Desarrollo en el Diseño Latino, que articula el área de posgrados con los mecanismos de generación de conocimiento e innovación profesional, y que genera una proyección de la investigación en el ámbito latinoamericano. Por medio de la cooperación académica y los acuerdos interinstitucionales, las 14 líneas de investigación del Programa han buscado generar una producción rica en lo que refiere a la diversidad de miradas regionales y a la interdisciplinariedad, contribuyendo a desarrollar y consolidar el diseño como disciplina.

C156. La enseñanza del diseño gráfico en Colombia y en la universidad de Boyacá

Yesid Camilo Buitrago López [Universidad de Boyacá - Colombia]

En Colombia el diseño surge tras las condiciones de la industrialización, la generación e intención de empresa y con la noción de generar nuevos productos, no pensados en la construcción de nuevos objetos sino, en los procesos de industrialización. En la Universidad de Boyacá nace con el fin de suplir las necesidades afines con la comunicación y el lenguaje visual. El programa tiene como propósito fundamental la formación integral de diseñadores gráficos con amplio contenido social y humanístico, enfatizando en la formación artística, estética, comunicativa e investigativa con el propósito de aportar mejores condiciones en un contexto cultural. Palabras claves: Enseñanza, Diseño Gráfico.

C157. La alfabetización académica en estudios de posgrado: reflexiones y estrategias

Cecilia Espinosa [Universidad de Palermo - Argentina]

Esta ponencia busca sistematizar y profundizar estrategias referidas a la lectura y escritura académicas que acompañan el dictado de Diseño I, situada al inicio de la Maestría en Gestión del Diseño. La importancia hoy otorgada a la lectura y escritura académicas en la educación superior se basa en diversas investigaciones que sostienen, fundamentalmente, que estas habilidades no se adquieren de una vez y para siempre en la escuela, sino que en sus trayectorias educativas los sujetos se encuentran una y otra vez ante el desafío de "reaprender" a leer y escribir, revisar las estrategias que hayan adquirido y utilizado hasta ese momento, y buscar otras nuevas. El presente escrito revisa en primer lugar la literatura existente sobre estas perspectivas, y luego describe y analiza las modalidades en que estas propuestas pueden funcionar como hipótesis de trabajo en el aula.

C158. La articulación de las etapas transicionales en la universidad

Constanza Lazazzera [Business Press - Argentina]

La articulación de las etapas transicionales en la universidad – ingreso y egreso– como instancias clave de la formación profesional involucra reflexionar sobre qué significa aprender y estudiar, y también sobre cómo y desde dónde se busca avanzar en el desarrollo de miradas más conscientes e integradoras en la producción, transferencia y enriquecimiento permanente del conocimiento.

C159. Introducción al diseño paramétrico. Creación semiótica del algoritmo

Lorena Páiz [Universidad Internacional - Ecuador]

Mediante el análisis de la aplicación del diseño paramétrico he visualizado un proceso en el que el diseñador no tiene el control del proyecto, sino ejecuta parámetros matemáticos sin la generación de argumentos de soporte, más allá del software creador de formas. Esto llevó a la enunciación y énfasis del algoritmo semiótico que se constituye como una secuencia lógica de pasos para solucionar un determinado problema, en donde la abstracción se hace materia. La realidad y los pensamientos se traducen y el proceso de diseño puede ser descrito por variables matemáticas y por parámetros lingüísticos trabajando en conjunto.

CURRÍCULA, ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [E]

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079

Turno mañana: 9:30 hs. a 13:00 hs. | Aula: 3-1

C160. O uso de jogo como metodologia de ensino de projeto

Frederico Braidá (*) [Universidade Federal de Juiz de Fora - Brasil]

Esta conferência tem por objetivo apresentar os resultados de uma pesquisa que verificou as possibilidades e limitações do uso de jogos de montar como ferramenta metodológica para o ensino de projeto de objetos tridimensionais. Os blocos de montar, entendidos como

jogos, foram sistematicamente utilizados por Vygotsky e Piaget no âmbito educacional, além de serem amplamente explorados pela pedagogia construtivista de Montessori. Nos dias de hoje, a utilização destes blocos expandiu-se para o meio virtual/digital, oferecendo possibilidades e limitações com relação aos jogos físicos. Assim, somam-se às características tradicionais, as possibilidades interativas e de construção coletiva.

C161. Ludificação no Ensino: fundamentos conceituais para estratégias

Cynthia Dias | Guilherme Xavier (*) [Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio / Fundação Oswaldo Cruz - Brasil]

A presença de jogos no ambiente educacional experimenta na atualidade digitalizada um misto de expectativa e aversão. Indefinível por sua natureza múltipla, o jogo é reconhecível enquanto objeto e processo. Há nos jogos, em especial os eletrônicos, essências que podem ser apropriadas e ressignificadas para outras práticas comunicacionais, propiciando sutilezas, pervasividades e tangencialidades para construção do saber. O presente trabalho discute fundamentos para desenvolver experimentações no uso substancial de elementos de jogos em situações outras que o entretenimento, a que chamamos Gamificação ou Ludificação, considerando estratégias para melhor integração, engajamento e motivação por parte de seus interatores.

C162. Laboratorio Experimental de Disciplinas Afines al Diseño para la Comunicación Efectiva de Ideas

Karolay Garavito García [Universidad del Norte - Colombia]

El mercado laboral de los diseñadores exige un conocimiento y dominio del lenguaje gráfico como recurso básico para la representación de ideas que den solución a situaciones problema dentro de la profesión. Haciendo uso de algunos recursos pedagógicos que permiten medir la percepción de los estudiantes sobre la asignatura Taller de Expresión II, se plantea un contenido curricular donde los alumnos afiancen y perfeccionen sus destrezas en la comunicación de conceptos a través de la comprensión del uso de las herramientas de observación y síntesis de ideas dentro de un proceso de inmersión desde la ilustración y sus componentes interdisciplinarios.

C163. Modelo pedagógico de pensamiento complejo en diseño gráfico

Marisol Soledad García Cordero [Universidad de Bucayá - Colombia]

Los modelos pedagógicos pueden ser agentes de cambio en la estructura de la enseñanza determinando así: contenidos, métodos, objetivos, actividades y evaluación, con el fin de ser una guía oculta en el desarrollo de las actividades académicas. En tanto, surge la inquietud de proponer un acercamiento a los modelos pedagógicos articulados a la disciplina del diseño gráfico y analizar la relación y grados de coherencia que existe en este caso puntual entre el modelo pedagógico de pensamiento complejo y el proceso de enseñanza formativa en los futuros diseñadores.

C164. Motochi50 Aprendizaje, Rescate, resignificación y rediseño de un producto chileno

Juan Carlos Lepe Muñoz | Ruben Jacob | Mauricio Nicolás Tapia Reyes [Universidad de Chile - Departamento de Diseño - Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Chile]

Sistematización y documentación de la experiencia pedagógica y disciplinar de rescate de un producto chileno; la motocicleta marca MOTOCHI50, producida y comercializada en Chile en los '70. En el marco del trabajo académico de un Taller y asignaturas de la Carrera de Diseño Industrial de la Universidad de Chile donde se realizó un proceso de restauración de una unidad para generar el conocimiento necesario para su resignificación y rediseño orientado a un nuevo modelo "vintage" que responda al problema de diseño de desplazamiento urbano con tecnología de bajo impacto ambiental basada en la electromovilidad.

C165. O uso da gestalt na produção de cartazes de filmes

Adriana Silva (*) [IFSul - Brasil]

Considerando a importância da teoria da Gestalt para o desenvolvimento de peças de design, o presente trabalho tem como objetivo apresentar a experiência docente desenvolvida na disciplina de Percepção do curso Técnico em Comunicação Visual ligado à Coordenação de Design do Instituto Federal Sul-rio-grandense, campus Pelotas, apresentando o resultado dos trabalhos desenvolvidos pelos estudantes ao longo da disciplina.

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079

Turno tarde: 14:00 hs. a 17:30 hs. | Aula: 3-1

C166. Os jogos como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem

Amadeu Corrêa | Valdemir Oliveira (*) [Universidade do Estado do Amazonas - Brasil]

O referido artigo tem como base a pesquisa de campo desenvolvida sobre os jogos como ferramenta para a aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental, e tem como objetivo geral: compreender como os jogos podem contribuir no processo de ensino e aprendizagem.

C167. La tipografía latinoamericana y su enseñanza en tres Universidades Públicas

María Cecilia De Paula [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Este trabajo analiza la enseñanza y puesta en valor del diseño tipográfico latinoamericano impartido en las cátedras de Tipografía de las carreras de Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual de FADU UNL, en contraste con las de Diseño Gráfico de FADU UBA y de FAD UNCuyo. Se trabajó con dos grandes áreas de análisis: Tipografía Latinoamericana por un lado, y los contenidos impartidos por las ocho Cátedras de Tipografías seleccionadas por otro. Al entrecruzar

estas áreas se pudo ver que contenidos del panorama latinoamericano se enseñan en cada cátedra. La incorporación, o no, de saberes temáticos regionales dependen de diferentes posiciones teóricas que fueron interesantes de indagar.

C168. La operatoria tipológica como estrategia en la producción del espacio social educativo

Patricia Figueroa | Cristina Alejandra Guaraz [Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Nacional de Tucumán - Argentina]

En el marco del Proyecto PIUNT "Didáctica Proyectual, Morfología del Espacio Social y Contexto", que estudia el espacio social y sus modos de producción, con particular interés en la exploración de estrategias aplicables a la enseñanza del Proyecto y la Morfología Arquitectónica, desarrollamos esta investigación cuyo objetivo es indagar la operatividad instrumental de la tipología como estrategia de análisis y proyecto de espacios educativos, tomando como casos de estudio los construidos en Tucumán por el Programa Nacional 700 Escuelas (2004-2015). Presentamos el marco conceptual y metodológico del análisis en desarrollo, desde la interpretación piagetiana del tipo como estructura genética.

C169. Mucha tecnología y poco diseño. Hacia una práctica responsable de la enseñanza del diseño

Martha Gutierrez [Universidad Autónoma de Querétaro - México]

Es una reflexión en torno a las nuevas y viejas prácticas del diseño gráfico, considerando el valor del diseño, sus implicaciones, interdisciplinariedad, transdisciplinariedad y la inmersión en las nuevas tecnologías, buscando recuperar el valor del proceso, la importancia de la teoría y la metodología en la formación del diseñador del siglo XXI y todas las posibilidades de su desarrollo profesional.

C170. Incentivo a la creatividad. Premio innovación y tendencias para proyectos de graduación

Mercedes Massafra (*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

El Premio Innovación y Tendencias, creado en el ámbito de la realización del Proyecto de Graduación, tiene como objetivo motivar al estudiante para la generación de trabajos finales de grado en los que, de modo creativo, seleccione, organice y utilice los recursos disponibles bajo una mirada novedosa, dando como resultado proyectos innovadores, creadores de tendencia y enmarcado en las más novedosas líneas de trabajo e investigación en diseño y comunicación. Este trabajo define a la innovación y las tendencias en diseño a partir del relevamiento de los trabajos de grado presentados y premiados en las tres ediciones llevadas a cabo a la fecha, para identificar cuáles son las temáticas abordadas y las miradas que sobre ellas los estudiantes realizan para lograr sus objetivos de modo creativo e innovador.

C171. O concept art no design de personagens para materiais didáticos

Adriana Silva | Artur Lopes Filho (*) [IFSul - Brasil]

O uso de personagens no desenvolvimento de materiais didáticos é comum. No entanto, os produtos educacionais contemporâneos passam distintas mídias o que implica em uma nova maneira de se pensar os aspectos visuais destes personagens. Com isso, percebemos a necessidade de desenvolver um concept art de forma concisa, tendo em vista que este é um processo que permite que equipes de ilustração adotem uma mesma linguagem gráfica ao longo de um projeto. A narrativa apresenta a experiência adquirida ao longo do desenvolvimento do material didático para ensino de idiomas fomentado pelo programa e-Tec idiomas Sem Fronteiras.

C172. Metodología para la abstracción morfológica entre la naturaleza y la geometría

Diana Urdinola | **Elsie María Arbeláez Ochoa** [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

El estudio de la naturaleza como referente para el desarrollo de proyectos de diseño supone un análisis morfológico riguroso de las formas y su relación con los fenómenos y las transformaciones necesarias para la adaptación y la supervivencia. En el curso de Geometría para el Diseño del pre grado de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana los estudiantes analizan la naturaleza mediante metodologías que proponen herramientas desarrolladas a partir de la geometría donde además de estudiar la naturaleza, desarrollan habilidades para la generación, transformación y materialización de formas.

CURRÍCULA, ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS [F]

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079
Turno mañana: 9:30 hs. a 13:00 hs. | Aula: 4-2

C173. Rediseño del perfil de egreso de la carrera de Diseño Gráfico en la UCSG

María Fernanda Compte | **Anaís Sánchez Mosquera** [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

Esta investigación se la realizó en una etapa en que todas las instituciones de educación superior ecuatorianas, por mandato de la Ley de Educación Superior y demás normativas, debieron rediseñar los planes de estudios de todas las carreras, para someterlas a una nueva aprobación por parte del Consejo de Educación Superior. Por esta razón, el objetivo principal fue rediseñar el perfil de egreso de la carrera Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UCSG, para que se adecue a las nuevas disposiciones y regulaciones de diseño curricular, considerando las nuevas tendencias disciplinares y las demandas sociales de la profesión.

C174. Sinestesia de diseño. - Los bordes - del espacio público como escena de aprendizaje

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

La propuesta se enmarca en el Proyecto CAID "Poéticas y Políticas del Diseño de Experiencias de Comunicación Visual en el espacio público. Indagaciones teóricas y metodológicas" y es corolario de las acciones pautadas en un Proyecto de Extensión de Interés Social (PEIS). El cierre de actividades se construyó como una genuina 'escena de aprendizaje' en la que participaron instituciones, docentes, alumnos y usuarios del espacio público. Las poéticas habilitadas por el diseño estuvieron orientadas a metaforizar lo público en una experiencia de nuevo tipo en pos de fortalecer la 'existencia colectiva' en un espacio de conflicto social.

C175. Vínculos entre la investigación sobre el proyecto y para el proyecto a partir de una estrategia pedagógica

Alejandro Mesa | **Didier Correa-Ortiz** [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

Se presentan resultados de la investigación sobre la pedagogía del proyecto, La Repetición en el Proyecto como Construcción del Conocimiento. En su fase final, se validó una estrategia pedagógica fruto de los resultados de su primera fase, la explicitación. Esta estrategia pedagógica que había mostrado su efectividad para hacer más efectivos los procesos de diseño, reveló otro valor, su potencial en la investigación sobre el proyecto de diseño. Adicionalmente, las estrategias utilizadas para su implementación, mostraron efectividad para vincular prácticas investigativas a los proyectos que desarrollan los estudiantes como parte de su formación, lo que se denomina investigación para el proyecto.

C176. Visión futurista del diseñador a formar

Nohora Elizabeth Polo Villota ()** [Universidad de Nariño - Colombia]
Como docente investigadora de la Universidad de Nariño (Colombia), he abordado la enseñanza del diseño, desde diversas ópticas: una hace referencia a la historia disciplinar del diseño desde lo regional; otra mediante el seguimiento laboral del egresado, permitiendo tener una visión real del currículo en el entorno laboral. Ahora el reto está, en imaginar y bocetar al diseñador del futuro.

C177. Una nueva visión de aprendizaje en las cátedras de Publicidad

Martín Stortoni [Universidad de Palermo - Argentina]

La necesidad de innovar en las cátedras de la carrera de Publicidad, tiene como objetivo acompañar los cambios que se producen a diario en el aprendizaje. Los alumnos necesitan ser motivados a desempeñar roles en equipos de trabajo que los conduzcan a alinearse a su futura profesión.

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079
Turno tarde: 14:00 hs. a 17:30 hs. | Aula: 4-2

C178. Sinestias e Design de Moda: aplicação de uma proposta multissensorial em projetos acadêmicos

Camila Assis (*) [SENAI CETIQT - Brasil]

Devido à repercussão positiva dentre os alunos pelo uso da temática multissensorial na disciplina de Linguagem Visual, trazemos nesse artigo a metodologia e os resultados obtidos nos projetos realizados. Trata-se de uma disciplina do segundo período do curso de Bacharelado em Design do SENAI CETIQT, cujo objetivo é estimular os alunos a interpretar e produzir representações no campo do design utilizando os princípios da sintaxe da linguagem visual. Compreendendo que a percepção visual não está dissociada da percepção de outros estímulos, tais como sonoro e olfativo, iniciamos uma experimentação utilizando sons e cheiros como ponto de partida para criação no design de moda.

C179. Representación del Paisaje: Experiencias en una asignatura opcional

Claudia Espinosa [Facultad de Arquitectura. Diseño y Urbanismo - Uruguay]

En esta ponencia se desarrolla una actividad áulica que lleva cinco años de implementación. Se trata de un curso opcional sobre representación gráfica del proyecto perteneciente a la carrera de Diseño de Paisaje. El formato de curso opcional permite profundizar en las técnicas ya aprendidas en los cursos regulares e incorporar el ensayo y la experimentación de nuevas técnicas y modalidades alternativas de expresión gráfica. El objetivo del curso es propiciar la reflexión y la generación de sentido crítico sobre algunos conceptos e ideas relacionados con la representación del paisaje.

C180. Pensando la academia desde el diseño, la arquitectura y las artes. Replanteo conceptual curricular para las carreras de la Facultad de Diseño. Universidad del Azuay

Genoveva Malo | Diego Jaramillo [Universidad del Azuay - Ecuador]

Esta ponencia trata sobre la construcción de un planteo curricular para las carreras de Diseño, Arquitectura y Artes de la Facultad de Diseño de la Universidad del Azuay. Se proponen desafíos y oportunidades para reflexionar, validar y construir nuevas maneras de enfocar la enseñanza y práctica proyectual, a partir de reflexiones sobre el giro epistemológico, la ética cultural, la interdisciplina y el desafío de la complejidad. Se construye un modelo experimental que sitúa como columna vertebral al taller de proyectos a manera cátedra integradora y propone nudos problemáticos que ponen en evidencia las tensiones entre campos de estudio y campos ocupacionales.

C181. Umbrales de traducción y transformación en el proceso de diseño

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

Esta ponencia presenta una metodología para elaborar proyectos en la enseñanza de taller, a través de etapas y momentos de traducción.

Definimos el proceso de diseño con una secuencia que contiene lenguajes tan diversos como: verbal – formal – material, y cuyas etapas van del análisis de antecedentes (investigación), a la síntesis conceptual (conceptualización), la propuesta formal (visualización) y el desarrollo del proyecto (materialización). Esta metodología hace énfasis en los momentos de transición – transformación - traducción entre las etapas y sus diversos lenguajes que constituyen los “Umbrales de traducción y transformación” por ser estos, los momentos donde se toman las decisiones más creativas y complejas del proceso de diseño.

C182. Peer modeling, y aprendizaje cognoscitivo social y visual en la enseñanza del diseño gráfico

Leda María Muñoz Henríquez [Universidad del Bío-Bío - Chile]

Sin autorregulación ni concentración en la tarea ni sala de clase, estudiantes iniciales de Diseño Gráfico no focalizan su atención y no comprenden los contenidos de aprendizaje. Esto afecta su regulación, con el consecuente fracaso o demora en la consecución de sus proyectos, que aumenta con el nivel de dificultad de la tarea y su nivel de formación. Se expondrá cómo el aprendizaje cognoscitivo social, mediante aprendizaje vicario por Peer Modeling recurriendo a experiencias visuales exitosas de pares expertos, focaliza su atención y consecuente comprensión, reteniendo, autorregulando y reproduciendo la conducta observada, e incentivando su compromiso y motivación de logro.

C183. Usabilidad: valor cualitativo pedagógico en el proceso proyectual del diseño

Diego Porello | Ezequiel Sabater [UCSE - Dar. Universidad Católica de Santiago del Estero. Depto Académico Rafaela - Argentina]

La enseñanza dentro de los talleres de diseño enfocan el proceso pedagógico durante el desarrollo de un “TP”, en visualizar a lo largo de diferentes instancias los “desaciertos” del alumno en su hacer por construir mecanismos comunicacionales u objetos. La imposibilidad de simular las características de los materiales que constituirán un objeto real bajo estándares industriales durante el proceso de un “Trabajo Práctico”, son aspectos técnicos que establecen un límite pedagógico que obstruye mayores oportunidades para el alumno de identificar dificultades de usabilidad en un proyecto o producto en desarrollo.

FORMACIÓN DOCENTE. NUEVAS METODOLOGÍAS DOCENTES [A]

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079

Turno mañana: 9:30 hs. a 13:00 hs. | Aula: 4-4

C184. El cuaderno de campo imaginario como proyecto de ilustración

Natacha Amaya [Universidad Arturo Michelena - Venezuela]

El trabajo del docente se hace cada vez más complejo en un mundo tan avanzado como el actual, donde cabe decir que casi todo -por no

decir todo-, está hecho. Por ejemplo, en el campo de la comunicación visual los refrescamientos o actualizaciones son vitales y constantes para que una marca se pueda mantener en sintonía con las necesidades de las nuevas comunidades o sociedades. Si aplicamos el mismo criterio de innovación y creatividad a la labor del profesor conviene preguntarnos si los docentes hacemos estos refrescamientos en las metodologías o estrategias de enseñanza y aprendizaje que empleamos en las aulas de clase.

C185. Adscriptos docentes: trayectorias y perspectivas a ambos lados del tablero

Rocío Belén Canetti [Comisión de Investigaciones Científicas; UNDM - Argentina]

Puede decirse que la carrera docente comienza con el período de adscripción. Este trabajo explora las trayectorias de los adscriptos en la carrera de Diseño Industrial, con el fin de detectar los mecanismos de construcción de la profesión docente. Se intenta definir, a modo personal, qué motiva a los estudiantes de una carrera profesionalista a iniciarse en estas prácticas. Así mismo, se busca identificar patrones comunes en lo que, dentro de la institución, suele denominarse el "semillero docente".

C186. Aportes del coaching ontológico en el logro de objetivos

Alicia Mónica Castello [Imagen y Cortesía - Consultora - Argentina]

El Coaching Ontológico trabaja con diferentes dominios personales (aspectos desde los cuales accede a "entender" a las personas), fundamentalmente desde el LENGUAJE, y desde las EMOCIONES, sin dejar de lado la corporalidad. El aporte del Coaching Ontológico en el campo de la enseñanza permite que los docentes identifiquen el OBSERVADOR que cada persona está siendo en el proceso enseñanza-aprendizaje y de esa manera encuentren recursos para facilitar ese proceso, identificando aquellos "enemigos del aprendizaje" (de los cuales se ocupa específicamente esta disciplina) que impiden el logro objetivos: saber "todo", incapacidad de declarar "no sé, querer tener razón", etc.

C187. El debate como metodología de enseñanza

Héctor Patricio Escudero Goldenberg [Universidad Tecnológica de Chile, Inacap - Chile]

El debate es una actividad dinámica que como herramienta de enseñanza y aprendizaje permite al docente enfrentar a sus alumnos entre sí, de manera individual o grupal, ante un tema polémico. Imaginemos el siguiente tema: "¿Se puede considerar al POP ART como diseño?", el alumno y su equipo deberá informarse y argumentar de acuerdo a la postura que le corresponde defender, positiva o negativa, dejando de lado su propia apreciación sobre el tema, para ser objetivo. El debate fortalecerá la gestión docente en aula, haciendo partícipes a los alumnos de los contenidos y teoría propuesta en cada planificación académica.

C188. Comunicación educativa: Narrativas Transmedia

Diana Yulieth Socha Hernández | Angie Espinel [Universidad Sergio Arboleda Bogotá - Colombia]

Los docentes continuamente buscamos distintas metodologías de aprendizaje para hacer de nuestras clases un lugar en donde no solo se genera conocimiento, por esta razón surge un grupo de jóvenes creativos y preocupados porque las clases llenen sus expectativas y que la monotonía no se apodere de las aulas; proponen participar de una manera creativa en la construcción de contenidos, abordados en la clase usando diferentes medios (videos, programas radiales, infografías, comics, entre otros) creados por ellos mismos. La investigación surge como observación de diferentes estrategias de comunicación educativa en el lenguaje transmedial.

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079

Turno tarde: 14:00 hs. a 17:30 hs. | Aula: 4-4

C189. Disfrutar enseñando, disfrutar diseñando: procesos de diseño creativos e innovadores

Silvia Brusa [Universidad Provincial de Córdoba - Argentina]

Lograr que nuestros estudiantes desarrollen y potencien su creatividad es el gran desafío de los docentes que estamos en el área del Diseño. Creatividad e innovación es lo que distinguirá al futuro profesional del Diseño y es necesario que incorpore este concepto pero ¿cómo promovemos la creatividad si no hay placer? Las buenas ideas surgen cuando aparece nuestra individualidad, cuando podemos conectarnos con nuestra emoción, cuando sentimos el placer, la alegría y la inquietud ¿Sabemos los docentes encausar estos procesos? Esta propuesta invita a reflexionar sobre esta temática y proponer algunas alternativas en nuestro rol de guías de futuros profesionales del diseño.

C190. Design e Letras: uma proposta interdisciplinar para a formação visual

Maira Lacerda | Jackeline Farbiarz (*) [PUC - Rio de UFF - Brasil]

O presente trabalho visa apresentar o projeto interdisciplinar de formação continuada de mediadores de leitura desenvolvido no curso de especialização em literatura infantojuvenil da pós-graduação em Letras de uma universidade pública brasileira, que consiste na compreensão do processo de formação de leitores na colaboração propiciada pela perspectiva do Design. O projeto tem foco no livro enquanto objeto, sua materialidade e sua representação visual, e busca debater a importância dos elementos gráficos e da ilustração para a formação visual do leitor, encontrando suporte metodológico no conceito de Design na Leitura.

C191. Aprender haciendo: experimentado creatividad en el aula

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

Nuestro entorno experimenta cambios trascendentales, con diferen-

tes transformaciones, donde la práctica docente necesita inspiración, necesitamos innovar en el área educativa, ir hacia algo nuevo que estimule nuevos modelos pedagógicos, nuestro desafío está en generar en el estudiante nuevas inquietudes en el aula, modificar su rutina, proponer temas que les interesen para que ponga todo el potencial de su creatividad y definitivamente marcar la diferencia entre los alumnos que "Aprenden haciendo" de aquellos que solo aprenden de una manera tradicional. No hay dos alumnos iguales, cada uno tiene distintas formas de ver el mundo y por lo tanto uno aprende de la creatividad de los estudiantes y las diferentes maneras interesantes de expresarse ante los retos que se enfrenten en su aprendizaje.

C192. Desarrollo de habilidades creativas en la formación estudiantes de la carrera: Ingeniería en Diseño de Productos
Gustavo Rojo [Universidad Santa María - Chile]

En el proceso formativo de un estudiante de Ingeniería en Diseño, es fundamental el desarrollo de habilidades creativas, como elemento preponderante para la generación de nuevo valor. Para tal efecto el acercamiento hacia las propiedades físicas de los materiales, es el catalizador que estimula su potenciamiento, pues, desde esta perspectiva, el estudiante comprende y relaciona el conocimiento de manera diferente logra visualizar soluciones desde prismas diferentes. En tal sentido el proceso se puede resumir en las siguientes etapas: 1. Acercamiento hacia las propiedades físicas de los materiales. 2. Comprensión y asimilación de procesos constructivos. 3. Desarrollo de la materialización.

C193. Corredor Africano. Enseñanza de Diseño sin Fronteras
Juan Emilio Sánchez Arteabaro [Universidad Abierta Interamericana - Argentina]

Se pretende instalar en el alumno, la necesidad de comprender que toda acción proyectual (en el mundo de la Arquitectura y del Diseño del Paisaje), reclama de un plan de investigación, que se comprometa con las singularidades técnicas y sensibles del sitio a intervenir. En este caso, la exploración se basa en el continente africano, identificando las cualidades de sus tan dispares geografías y etnias, con vistas a reconocer en sus propias paletas de texturas, formas, geometrías, 'paisajes' y colores, los 'insumos' para la ulterior propuesta. En base a ellas, se sustentan las decisiones espaciales, de recorrido, reunión, sombras, movimiento de suelo, iluminación, entre otras.

C194. Aplicaciones metodológicas que fortalezcan el aprendizaje del dibujo analógico en segundo semestre de Diseño Industrial

Katherine Milena Velásquez Mosquera | *Karolina Meneses* [Grupo de Investigación CORD - Colombia]

El objetivo principal de este proyecto es identificar el estilo y capacidad de aprendizaje de cada estudiante para poder evidenciar las fortalezas y habilidades de los mismos. Una vez hecho esto, se puede determinar la estrategia pedagógica adecuada que les facilite desarrollar un proceso de aprendizaje satisfactorio; permitiendo a los

docentes dictar sus clases de tal manera que se reconozca el método de enseñanza que sea más acorde al estilo de aprendizaje de cada uno de sus estudiantes.

**FORMACIÓN DOCENTE. NUEVAS METODOLOGÍAS
DOCENTES [B]**

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079
Turno mañana: 9:30 hs. a 13:00 hs. | Aula: 5-1

C195. Formar Docentes en la Universidad a través de una experiencia en Laboratorios

Karina Agadía [Universidad de Palermo - Argentina]

En los últimos años la formación docente universitaria ha tenido un desarrollo considerable. En este contexto, cobran relevancia los dispositivos de formación que se emplean en estos trayectos formativos. Los laboratorios constituyen un dispositivo valioso para la construcción reflexiva de saberes para la acción en las prácticas de enseñanza.

C196. IAP: Investigación Acción Pedagógica en el curso de Producción de Video Digital

Ismael Cardozo Rivera [Universidad Autónoma de Occidente - Colombia]

La ponencia pretende socializar el proceso y los resultados de la aplicación del método de Investigación Acción Pedagógica en la clase de Producción Audiovisual, con el fin de resaltar la importancia de realizar este proceso que más que de investigación exógena, termina siendo un ejercicio de introspección personal sobre nuestra propia práctica y quehacer docente. Por esta razón, más allá de presentar autores o estados del arte, tanto el artículo como la ponencia termina socializando una bitácora confesional del proceso; Y un ejercicio de autoevaluación y reestructuración que conlleve a una potencialización tanto del desarrollo de la asignatura, como de mi propia praxis docente.

C197. El meme de Internet como herramienta educativa innovadora en diseño

Melba Marmolejo | *Marc Grob* | *Nuria Rey* [Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Esmeraldas - Ecuador]

Las estrategias para el proceso de enseñanza del diseño gráfico son tan amplias como las investigaciones y métodos empleados, en las que se requiere tratar materiales y espacios contemporáneos para la continua actualización de conocimientos. Con la revisión bibliográfica de estudios y teorías previas, este documento presenta un análisis de los componentes tecnológicos, socio-culturales y comunicacionales del meme de Internet, como aspectos que pueden convertirse en potenciales herramientas para la innovación educativa. De cada uno de estos elementos se extrae una conclusión parcial que conduce a otras generales para definir las posibilidades didácticas de este fenómeno cultural.

C198. Laboratórios didáticos: formação docente e processos criativos no universo amazônico

Valdemir Oliveira | Maria Evany Nascimento (*) [Universidade do Estado do Amazonas - Brasil]

No ano de 2012 a primeira edição do Projeto "Laboratórios Didáticos" apresentou como pressuposto o interesse em pensarmos a articulação entre teoria e práticas docentes do ensino de arte, a partir de uma perspectiva contemporânea da educação. Em 2017, seis anos depois, aprofundamos as reflexões e ações considerando aspectos relacionados às lacunas nos processos de formação docente e as dificuldades de sistematização de programas de educação continuada, visamos à conjugação de práticas educativas com ênfase na inter-relação entre os saberes teóricos e práticos da atuação no campo do ensino da arte focados nos processos criativos pessoais e coletivos.

C199. El juego con módulos en la enseñanza del Diseño. Experiencia de desarrollo creativo

Marcelo Rodríguez [Universidad Tecnológica Metropolitana - Chile]
Los estudiantes de Diseño vienen con escaso nivel de creatividad, dada su enseñanza escolar formal. La formación en Diseño requiere que el primer año se oriente al desarrollo de experiencias que abran la visión a los futuros diseñadores. Ejercicios mediante módulos con formas a partir de una imagen inicial, demuestran la riqueza de ideas creativas que surgen como resultado de esta actividad; trabajos como la realización de imágenes a partir del juego con papeles recortados, permiten constatar las infinitas posibilidades de nuevas ideas; experiencias con el autorretrato, con el reconocimiento de su identidad, permite constatar el cambio en la estructura mental del estudiante.

C200. Llapan Aylluntin Llakachqan: LL - A - LL

Angela Vásquez Vivanco | Verónica Serruto Alvarez [Instituto Avansys - Perú]

Llapan Aylluntin Llakachqan (LL-A-LL) es un proyecto que participo en Lima Design Week. Involucró a estudiantes y docentes, en la experiencia de mezclar: diseño, aprendizaje y cultura, considerando que el 30% de la población de nuestra escuela de diseño es quechua hablante. LL-A-LL se desarrolló bajo la metodología ABP, esta tiene sus bases en el constructivismo, donde los estudiantes desarrollan trabajo colaborativo e interdisciplinario, asumiendo un rol activo, de compromiso y responsabilidad frente al proyecto. Fue clave el constante apoyo de docentes especialistas como generadores de aprendizaje.

C201. Entornos para el aprendizaje: Un aporte de las neurociencias

Gabriela Warner [Chile]

El logro de la enseñanza-aprendizaje no tiene que ver solo con la capacidad oratoria del docente y la disposición de los estudiantes, sino también con una serie de variables del entorno que pueden ser controladas. Al comprender algunos de los postulados básicos de las neurociencias del aprendizaje, entendemos que elementos propios

diseño como la luz, los colores, las tipografías, el uso de imágenes, entre otros, siendo usados de manera correcta, permiten liberar de estrés los entornos de aprendizaje y brindar una experiencia educativa más plena y segura tanto a docentes como estudiantes.

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079

Turno tarde: 14:00 hs. a 17:30 hs. | Aula: 5-1

C202. En el Aprendizaje, la Resiliencia

Marcos Damián Barboza | María Inés Girelli [FAUD-UNC - Argentina]

El fenómeno de la resiliencia cobra importancia en el proceso educativo porque está demostrado que, en este ámbito los alumnos adquieren las competencias necesarias para sobreponerse a la adversidad, desarrollando recursos que desconocían poseer. La resiliencia es un concepto con un enorme potencial para todos aquellos profesionales de la educación que trabajamos sobre el terreno, ya que permite sistematizar y poner en práctica aquello que se hace de forma cotidiana para el bienestar de los estudiantes.

C203. Innovar en la experiencia de aprendizaje

Renato Echegaray ()** [Universidad Provincial de Córdoba - Argentina]

La ponencia presenta la articulación entre tres ejes habilitantes para una mejor experiencia de aprendizaje. Estos, se hibridan en un proyecto de innovación académica que tiene como propósito trascender el aula como límite y el trabajo práctico habitual como forma de aprendizaje. Los ejes son: - Que el alumno posea un trabajo profesional antes de recibirse. - El empleo de métodos participativos para la definición y solución de problemas. - Acaudalar la movilización que producen los tópicos más atractivos para los alumnos. La innovación se da al fundirse estímulos e intereses insitos en los estudiantes. El logro está en capitalizarlos en un mismo proyecto académico.

C204. La educación del diseñador FADA: una vista desde la carrera de diseño de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Eugenio Mangia [Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Ecuador]

Este ensayo tiene el propósito de auscultar los cambios culturales y técnicos en la evolución de la producción moderna y los desarrollos paralelos en la educación de un diseñador. El presente trabajo recorre el desarrollo de la tecnología relacionada a la producción industrial desde el siglo 18 y 19 con sus consecuencias para la educación hasta la actualidad. Para poder cumplir este propósito se ha recurrido en gran parte a lecturas y observaciones del teórico Norte Americano Louis Sullivan del siglo 19 y los conceptos actuales del crítico teórico alemán Klaus Krippendorff.

C205. Las metodologías vinculares de aprendizaje en el aula

Eugenia Mosteiro [Universidad de Palermo - Argentina]

**FORMACIÓN DOCENTE. NUEVAS METODOLOGÍAS
DOCENTES [C]**

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079
Turno mañana: 9:30 hs. a 13:00 hs. | Aula: 5-2

Son muy diversas las metodologías vinculares en un aprendizaje sistémico en el aula. El objetivo de esta ponencia es vincular algunos métodos, como ser la interacción entre alumno-alumno y docente alumnos, que se genere un espacio donde todos los participantes colaboren con el otro en un proceder con empatía, a pesar de que no siempre significa estar de acuerdo con el otro, sino que cada uno incorpore en este aprendizaje sus propias convicciones a través de un proceso de escucha activa, y que se genere un buen clima en el aula entre todos los actores concurrentes.

C206. La Experiencia como base del diseño innovador

Ileana Reina [Universidad de San Carlos - Guatemala]

Como aporte a la sociedad guatemalteca, se decidió dar un giro en el proceso de diseño visual de las aulas de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad San Carlos de Guatemala, específicamente en el Tercer Ciclo, con el apoyo del Centro Emprendimiento Municipal CEM. Se percibió a través de cinco sentidos, vista, oído, gusto, tacto y olfato, que se asociaron con historias familiares, vivencias y recuerdos de los guatemaltecos. Surgieron ideas, detectaron un problema, lo esclarecieron, evaluaron y eligieron la potencial. Finalmente realizaron un diseño innovador donde se propuso una estrategia de implementación.

C207. El desarrollo de la creatividad en el aula a través del Design Thinking

Matilde Rosello [Universidad Católica del Uruguay - Uruguay]

La propuesta trata sobre la problemática de la creatividad y la falta de una metodología, para el desarrollo de la misma con el fin de producir un proyecto visual creativo e innovador, desde las dinámicas del trabajo en el salón de clases (experiencias de aula), de forma de mejorar la enseñanza de la misma con el fin de promover aprendizajes profundos y significativos en los estudiantes, a partir del Design thinking, como un camino hacia la profesionalización del futuro productor visual, en tanto comunicador o artista visual.

C208. Innovación y creatividad en la formación de diseñadores

Edward Wilfredo Venero Carrasco | Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza ()** [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La formación en diseño implica desarrollar competencias de interdisciplinariedad, que deben activarse en los proyectos profesionales que relacionan varias áreas. Con este fin, se deben crear espacios académicos experimentales de investigación y realización de proyectos, que se integren metodológicamente al Plan de Estudios, aportando contenidos, estrategias y recursos como parte del proyecto de aprendizaje activo.

C209. Proyecto 22: hábitos para el aprendizaje del color en diseño

Germán Alonso Arturo Insuasty [Universidad de Nariño - Colombia]

Abordar el estudio del color en diseño supone un reto desde el punto de vista de la enseñanza, la abundancia de información y la dificultad para contrastarla en la vida real reducen las posibilidades de creación, la tendencia es entonces, a leer teorías sobre color, comprender la psicología del color y aplicarla directamente, algunas veces sin explorar nuevas formas. La presente ponencia pretende compartir una experiencia significativa en el proceso de enseñanza del color en el programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño, Pasto, Colombia durante los semestres A del 2015, 2016 y 2017.

C210. Marketing Personal - El Arte de Saber Vender tus conocimientos

Héctor Jiménez R. [So What? Entertainment - Colombia]

En un porcentaje importante, grandes investigadores, docentes y profesionales de la academia, no terminan de transmitir mucho de su conocimiento y capacidad profesional, por la falta de comunicación con el exterior de las aulas. Por tal motivo, esta conferencia, busca entregarles ágiles e innovadoras herramientas que harán su trabajo más asertivo, su conocimiento más valioso y su aporte al mundo real.

C211. O design como uma possibilidade de formação acadêmica para o ilustrador

Mônica Nogueira Lopes (*) [Universidade Estácio de Sá - Brasil]

O presente artigo tem como objetivo apresentar os dados de pesquisas realizadas tanto com ilustradores quanto com professores de ilustração e design sobre a formação acadêmica do ilustrador no Brasil, bem como apontar as questões paralelas entre o ensino do design e a formação profissional do ilustrador no país. Atualmente há uma demanda de alunos que querem ser ilustradores e que, sem nenhuma formação acadêmica específica no país para a área, acabam ingressando, em sua maioria, no design. Dessa forma, o presente artigo pretende apontar quais benefícios o design pode trazer para a área de ilustração, bem como as dificuldades que estes alunos enfrentarão por optarem por esse tipo de formação.

C212. Tutoría guiada apoyo de enseñanza en diseño

Jorge Humberto Ramos | María Celeste García | Adriana María Thiele [Facultad de Artes Universidad Nacional de Tucumán - Argentina]

Esta investigación nace con el fin de despertar intereses y conciencia en los alumnos y docentes para diseñar espacios y objetos que

respondan a un nuevo paradigma, donde contemplen todas las necesidades para un diseño universal. Realizando un estudio interdisciplinario, buscando brindar el confort que favorezca al usuario. Mediante el trabajo de campo el alumno se enfrenta a las realidades y observa que si bien existen normativas éstas no se cumplen de manera integral. El uso del diseño debe ser simple de usar y adecuado para todas las personas, independiente de sus capacidades y habilidades. Proporcionar los medios más similares posibles para todos los usuarios.

C213. Oficinas de diseño en el aula

Mariena Rumié Bertoni [mrb oficina de diseño / Escuela de Diseño, Universidad de Valparaíso - Chile]

Crear oficinas de diseño independiente en el aula fue una alternativa pedagógica para enfrentar tempranamente a los estudiantes de taller de tercer año a la vida profesional. Para compartir esta experiencia educativa, expondremos el caso del taller Rumie Bertoni que inspirado y luego implementado metodológicamente con algunos criterios operativos de una oficina profesional de diseño, les permitió a los estudiantes auto-reconocerse como futuros diseñadores dentro de ciertas áreas de interés al movilizar, orientar y potenciar aquellas capacidades y procesos creativos por los cuales ingresaron a la Escuela de Diseño UV o adquirieron en los primeros años de academia.

C214. Sobre el método de diseño de identidad institucional

Marcelo Sapoznik [Marcelo Sapoznik Experto en Marcas - Argentina]

Tanto el diseño como la creatividad no es una actividad misteriosa y mágica que los diseñadores llevan a cabo en forma oculta, y secreta. Todo acto de diseño conlleva un método y éste puede ser enseñado. Incluso enseñar a que cada alumno aprenda a crear su propio método se convierte en una oportunidad única para enseñar al alumno poner el foco en el por qué y en el cómo y no en el qué enseñándole a utilizar las mejores estrategias para resolver problemas de diseño.

C215. Volver sobre la práctica de enseñanza del diseño industrial

María Eugenia Vila Diez | **Luz Pearson** | **Anabella Rondina** [Solidation S.A. - Argentina]

El proyecto de investigación analiza el caso de la Cátedra Rondina, UBA. En la etapa final del proyecto, estamos trabajando sobre conclusiones que pretenden ser un manifiesto, una declaración de principios e intenciones. Una producción colectiva que establezca nuestra voz común como equipo docente y destaque los ejes sobre los que aspiramos desarrollar nuestra práctica. Estos son: la facultad y la universidad pública, nosotros como docentes, nuestros estudiantes, el pensamiento proyectual, el taller, la teoría, las estrategias de enseñanza, la evaluación y los diseñadores Industriales que queremos formar. Queremos compartir las conclusiones de este proyecto con nuestros pares docentes.

CALIDAD EDUCATIVA Y EVALUACIÓN

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079

Turno mañana: 9:30 hs. a 13:00 hs. | Aula: 5-3

C216. Evaluando la evaluación de la asignatura de señalización

Yesid Camilo Buitrago López [Universidad de Boyacá - Colombia]

En la asignatura de señalización del programa de diseño gráfico de la Universidad de Boyacá los contenidos se orientan desde una mirada sistémica y proyectual, las cuales buscan aprehender el diseño señalético con una propuesta gráfica enmarcada en un contexto multidisciplinar, fomentando el trabajo colaborativo y el desarrollo de proyectos de aula que surgen tras plantear una problemática relacionada con la orientación que busca soluciones que resulten del diseño comunicacional y de información señalética.

C217. Reflexiones sobre el trabajo final de grado en las Carreras de Diseño

Natalia Coppola [UNASUR - Paraguay - Argentina]

Cuando pensamos en la evaluación del proceso de formación de nivel grado, en las carreras de diseño, muchas veces nos encontramos con dos tipos de trabajos: aquellos que son obras sin fundamento teórico/conceptual y aquellos trabajos monográficos –“cual tesina”- que fuerza la teoría siendo un corte y pegue sin significado. Por ello, en esta presentación se reflexiona sobre la evaluación en proceso y una evaluación integradora final y se propone la necesidad de reformular los trabajos de grado en el campo de diseño, sin que se pierda el sentido de la formación en investigación y la aplicación del campo

C218. Análisis de las temáticas seleccionadas en los Proyectos de Graduación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo

Guadalupe Gorriez [Argentina]

El presente proyecto áulico se gestó dentro del Programa de Investigación DC. El objetivo es analizar la cantidad de Proyectos de Graduación por carrera, objetivo general, categorías elegidas y líneas temáticas seleccionadas con el fin de identificar los temas mayormente abordados por cuatrimestre. A partir de lo cual se podrán observar tendencias en cuanto a los temas/ recortes temáticos seleccionados. La metodología que se implementará es mixta (cuantitativa y cualitativa). Se desarrollará a partir de la información recolectada de las asignaturas Seminario de Integración I y Seminario de Integración II, año 2016 - segundo cuatrimestre. Se desarrollará este proyecto por el término de dos años, para identificar las variaciones de las variables anteriormente descriptas.

C219. Apuntes sobre la enseñanza del diseño

Diego Jaramillo | **Genoveva Malo** [Universidad del Azuay - Ecuador]

Partimos de la necesidad de abrir el debate sobre una epistemología del proyecto y su enseñanza que permita otorgar sentido a la práctica

proyectual en nuestras instituciones académicas. Planteamos una reflexión alrededor de la enseñanza del diseño a la luz de su comprensión como una práctica que crea sentidos, significados y por lo tanto se constituye en una práctica discursiva compleja. La exposición se la hace a manera de apuntes o notas sintéticas sobre la enseñanza, el proyecto, el problema de diseño, la argumentación del diseño y sus escenarios, con la intención que constituyan puntos de partida para el debates mencionado.

C220. Enseñanza del diseño orientada a competencias, oportunidad de formación integral

Carlos Mata [Escuela de Diseño de la Universidad Don Bosco - El Salvador]

El enfoque basado en competencias favorece un proceso de enseñanza aprendizaje irrestricto a la sola aplicación de teoría, propiciando de manera constante y progresiva, un desarrollo personal y profesional para la vida, vinculando a los estudiantes de manera significativa con el enfoque de diseño centrado en la persona.

C221. Enseñar Comunicación y Diseño Multimedial en Palermo: Evaluación interdisciplinaria de alto rendimiento

María Laura Spina [Spina Diseño - Argentina]

Comunicación y Diseño Multimedial I y II son asignaturas clave en la currícula de los alumnos de Diseño Gráfico en la UP. El cursado es dos veces a la semana requiriendo un alto compromiso de los alumnos y docentes a cargo. Los docentes trabajamos en equipo interdisciplinario en la evaluación de cada proyecto, con una metodología única favoreciendo el diálogo permanente y el debate entre pares generando un modo diferente de evaluar y enseñar. De esta manera, se convierte la evaluación continua en una parte integral de la currícula, reforzando a la institución y guiando a los estudiantes en un proceso de reflexión sobre su trabajo.

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079

Turno tarde: 14:00 hs. a 17:30 hs. | Aula: 5-3

C222. Ejes de la innovación pedagógica en Diseño y Comunicación

Carlos Caram (***) [Universidad de Palermo - Argentina]

La Facultad de Diseño y Comunicación concibe a su práctica pedagógica innovadora a través de cinco ejes principales: Currículum, Vinculación con el campo profesional, Internacionalización, Investigación y publicaciones y Extensión, programas y nuevos entornos de aprendizaje. La enseñanza y el aprendizaje del diseño están pensados desde una perspectiva procesual, reflexiva e innovadora. El currículum por proyectos permite a los estudiantes aprender, experimentar y transferir conocimientos desde el primer día de cursada. La producción profesional, emprendedora y académica se organiza en una extensa red de visibilidad conformada por diferentes canales y formatos de manera que permita la regulación de los aprendizajes

y de la enseñanza y la producción de conocimiento para toda la comunidad.

C223. La enseñanza del diseño dentro del aula de clases. Reflexiones y sugerencias

Félix Eduardo Chunga de la Torre [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil]

A pesar de la abundante bibliografía publicada sobre este tema, el debate sobre la enseñanza del diseño, sus alcances y metodología, es una discusión que aun se mantiene vigente. El diseño industrial, el diseño gráfico, el diseño arquitectónico, el diseño de modas, son algunas de las disciplinas que involucran distintos ámbitos de la sociedad y que incluyen al diseño dentro de ellas. A diferencia de otras disciplinas, el diseño no nace a partir de un conjunto de teorías, sino de la práctica del oficio, en donde el conocimiento se traspasa de individuo a individuo. Este particular nacimiento, que data de finales del siglo XIX, lo transporta desde el campo de las Bellas Artes hasta la política.

C224. ¿Cómo evaluar diseño? Reflexiones y Propuestas desde la práctica docente

Inés Alejandra Clément | **Yanina Vanesa Arias** [UBA - Argentina]

"Evaluar diseño" es un desafío que implica analizar procesos proyectuales verificables en piezas gráficas. De considerar únicamente "el objeto" final podemos "engañarnos" con un resultado estéticamente satisfactorio desconociendo cómo se alcanzó esa instancia, si el alumno podría repetir el proceso ante un problema distinto; es decir, si aprendió. Apuntamos a una propuesta de enseñanza en torno al diálogo, donde la evaluación se constituya como práctica reflexiva, proporcionando información relevante respecto del aprendizaje, posibilitando repensar la práctica y mejorarla, no exclusivamente para asignar calificaciones. La función de evaluar sería entonces la de ofrecer retroalimentación.

C225. Nuevo Plan de Estudios - Proyecto y Representación

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

Como todo gran cambio, la implementación de un nuevo Plan de Estudios para la carrera de Arquitectura requiere de una profunda revisión de la experiencia anterior. En nuestra área académica, Proyecto y Representación, el nuevo Plan implicó la fusión de dos asignaturas que anteriormente estaban separadas, y la disminución de créditos académicos y carga horaria destinada a la enseñanza directa. Este nuevo escenario implica importantes desafíos pedagógicos para los docentes. En esta ponencia se relata y se evalúa la experiencia en curso.

C226. Compromiso organizacional y desempeño docente en la Universidad Nacional del Centro del Perú

Gaspar Orellana [Universidad Nacional del Centro del Perú - Perú]

Compromiso organizacional y Desempeño Docente en profesores del área de ciencias sociales de la Universidad Nacional del Centro del Perú es una investigación de tipo básica y de nivel correlacional, que pretende determinar si existe relación significativa entre ambas variables. Estas se midieron con la Escala de Compromiso Organizacional (Allen y Meyer, 1997) y la Escala de Desempeño Docente (Aliaga, Ponce y Pecho, 2000), cuya validez y confiabilidad se determinó por la *r* de Pearson Corregida y por el alfa de Cronbach. La muestra estuvo conformada por 20 docentes de cuatro carreras profesionales del área de ciencias sociales y un total de 421 de estudiantes que informaron del desempeño de sus profesores. Se concluye que no existe una relación significativa entre el desempeño docente y el compromiso organizacional.

C227. Eficiencia y Eficacia del Desempeño Organizacional en el Desarrollo del Producto

Fiorella Vizcarra [Algotex Group SAC - Perú]

Los objetivos de este estudio fueron maximizar los recursos del tiempo en la elaboración, planificación y ejecución de actividades del Equipo de Trabajo para mejorar los puntos críticos y tener un flujo organizado en el Área de UDP. Al desarrollar el estudio se encontró un área de UDP llena de personal con problemas de comunicación y retrasos de entrega, por ello se reformula la forma de trabajo y reagrupa al personal de forma homogénea para lograr mantenerlo más eficiente en sus funciones, generando más productividad en la entrega de Colecciones, reduciendo costos e incremento de oportunidad en captar nuevos clientes.

C228. Calidad Formativa y Tendencias de las Carreras del futuro

Rodolfo Coronado Recabal [Universidad Tecnológica de Chile IN-ACAP- Chile]

Estar en la tendencia del futuro no es solo una cuestión acotada para lo que está de moda o que define el estilo de vida de un consumidor específico, sino que es una estrategia y herramienta que nos permite hacer gestión en los diferentes ámbitos de desarrollo; sean estos industriales, sociales y/o culturales. Por lo mismo, en el ámbito educativo, cuando nos referimos a calidad formativa se hace necesario tener una visión prospectiva para entender cuales serán los desafíos que tendrán los bebés de hoy, que trabajarán en profesiones que aún no existen y para lo cual los diseñadores tenemos que prepararnos.

CAPACITACIÓN PARA EMPRENDIMIENTOS Y NEGOCIOS

GESTIÓN DEL DISEÑO (LICENCIATURA EN DISEÑO Y MAESTRÍA) [A]

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079

Turno mañana: 9:30 hs. a 13:00 hs. | Aula: 5-6

C229. Máquinas tragamonedas: el rol del diseño audiovisual sobre la experiencia de juego en los casinos de la ciudad de Buenos Aires

Nicolás Andronowicz [Independiente - Argentina]

Esta investigación se propone responder que propósito tiene las diferentes ofertas diseño audiovisual implementado en las máquinas tragamonedas de última generación en los casinos de la ciudad de Buenos Aires, analizándolo desde la tricotomía diseño audiovisual, game design y la antropología sociocultural. En este caso se busca responder, como interrogante principal: ¿Qué sentido las diferentes ofertas de diseño audiovisual en las máquinas tragamonedas en los casinos de la ciudad de Buenos Aires?

C230. Comunicación corporativa digital de la cultura culinaria latinoamericana en la ciudad de Buenos Aires

Estefanía Cisneros [Independiente - Ecuador]

Esta investigación tiene como objetivo el análisis y reflexión de la identidad corporativa en la comunicación e imagen digital de restaurantes mexicanos y peruanos del barrio de Palermo Bs. As. El interés para la realización de este proyecto reside en la inquietud que genera la revolución digital y su transformación directa en la relación entre marcas y clientes. Es así como este estudio pretende analizar el contexto actual en el que el branding digital gastronómico se desenvuelve, considerando el planteo de los atributos que forman el núcleo de la marca, la definición de la arquitectura de marca, el diseño de un sistema gráfico y presencia corporativa digital.

C231. El atrapasueños y llamador de ángeles (móvil de viento) como objetos resemanizados en el diseño de interiores tras las vitrinas de las tiendas en ciudad capital de Buenos Aires

Melida Pazmiño [Universidad de Palermo - Ecuador]

Esta tesis busca perseguir varios objetivos, para comprobar si el atrapasueños y llamador de Angeles son resemanizados en el marco del diseño de interiores comerciales, en Buenos Aires, son entendidos como objetos de diseño por su simbolismo, forma, composición, acabados y carácter de innovación que los diseñadores le otorgan. Estos objetos simbólicos están determinados por factores psíquicos, sociales y espirituales, dando a entender que si el objeto está conectado o en presencia de la persona, este le traerá recuerdos sobre una creencia determinada, a lo que Canclini (2001) mantiene que tales recuerdos no son reprimidos en su totalidad.

C232. La revalorización de la interculturalidad ecuatoriana a partir de un producto animado

Diego Suarez [Ecuador]

Los saberes en la actualidad se obtienen desde la imagen, por tal motivo la televisión se ha enfocado en producir una infinidad de productos audiovisuales. En el Ecuador con la Ley de Comunicación, los programas culturales han tenido mayor demanda por los medios públicos. Por tal motivo, el estudio se enfoca en dos animaciones,

Atrapasueños y Wawa Kichwa, que muestran la diversidad cultural del Ecuador. Se aborda el aporte de la animación como herramienta para revalorizar la cultura de un país. Además, la manera de configurar sus discursos narrativos.

C233. El papel del diseñador audiovisual en el diseño de videojuegos mobile y de consola en las redes sociales digitales
Rodrigo Daniel Suarez Gonzenbach [Azulec - Ecuador]

El propósito de este estudio es identificar el papel de diseñador audiovisual en el diseño de videojuegos mobile y de consola en las redes sociales digitales casos google plus y PS Plus, y encontrar como interviene un game designer en el proceso de producción de un videojuego y como estos llegan a ser éxitos en Latinoamérica. Así mismo investigando todo este marco dentro de la hibridación cultural, modernidad y postmodernidad y como todo esto tiene influencia en la industria de los videojuegos.

C234. Sudamérica y su branding

Daniela Wegbrat [Universidad de Palermo - Argentina]

La marca país en Sudamérica. Para qué sirve. Qué elementos hay que tener en consideración para que la marca de un país sea representativa e identifique el patrimonio del mismo. Se explorarán las marcas país de Sudamérica desde el punto de vista del diseño gráfico, analizándolas desde la perspectiva que señalan los teóricos en la materia.

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079

Turno tarde: 14:00 hs. a 17:30 hs. | Aula: 5-6

C235. Fusión entre diseño y técnicas tradicionales. El origami como estrategia de innovación en artículos de marroquinería en la ciudad de Buenos Aires

María Alejandra Bustos Gomez [Universidad de Palermo - Colombia]

Mediante el enfoque del diseño industrial se explora la extrapolación de una técnica tradicional hacia un contexto diferente, con el fin de enriquecer el valor objetual, teniendo en cuenta la simbología, estética, materialidad, forma y función del objeto. Como caso de estudio, esta tesis toma al origami en tanto técnica tradicional japonesa, como una estrategia que permita descubrir nuevas perspectivas objetuales de innovación aplicadas a la industria marroquinera argentina en la actualidad.

C236. Diseño de Experiencias aplicado al Interiorismo Comercial en la Ciudad de Buenos Aires

Paola García Romero [Estudio I.nova - Ecuador]

El propósito de este trabajo investigativo consiste en identificar aquellas estrategias de diseño de experiencias que son empleadas por los interioristas en los locales comerciales de marcas nacionales en la ciudad de Buenos Aires. Debido a que los aspectos emocionales en el diseño y en el mercado han tomado gran protagonismo en los últimos años, el diseño de experiencias surge como una herramienta para

suscitar emociones y recuerdos memorables en el consumidor, para de esta manera, afianzar su vínculo con la marca. Ya que el diseño de experiencias es una rama del diseño de interiores que actualmente se encuentra en vías de desarrollo tanto en Argentina como en Latinoamérica, esta investigación será de utilidad para profundizar sobre esta temática que, habiendo sido aplicada con éxito en países de Europa y América del Norte, presenta un gran potencial para mejorar la creatividad de los diseñadores latinos, la experiencia de compra para los consumidores y la rentabilidad en el mercado.

C237. El diseño de indumentaria unisex y la creación de la identidad de género en CABA

Andrés Lavayen [Ecuador]

El propósito de este estudio es identificar y analizar las representaciones sociales del unisex dentro del diseño de las prendas de indumentaria en la ciudad de Buenos Aires. Para eso, esta tesis utiliza la herramienta de entrevistas semi-estructuradas a diseñadores locales con diferentes estéticas pero que al mismo tiempo comparten ideales sobre equidad de oportunidades laborales, igualdad salarial, derechos civiles y políticos.

C238. La marca país -Ecuador ama la vida- como estrategia de marca y su vinculación con el desarrollo productivo del sector artesanal en la provincia del Azuay

Silvia Lozada [Universidad de Palermo - Ecuador]

La marca país, como un referente de procedencia, ha sido una herramienta de posicionamiento de varios países para internacionalizarse. En Ecuador busca revalorizar su marca país y enfocarla a productos de exportación con el objetivo de cultivar el orgullo nacional y dar mayor competitividad a las exportaciones. La artesanías, como parte de esta oferta exportable, considerados objetos con valores simbólicos y representantes de los saberes patrimoniales inmateriales, son parte de esta estrategia; en consecuencia ésta investigación está dirigida a determinar un vínculo existente entre la marca país en los principales grupos artesanales y su contribución en el desarrollo artesanal azuayo.

C239. La vinculación de las políticas públicas, los espacios verdes y el contraste con el contexto urbano

Carla Andrea Viera Cedeño [Universidad de Palermo - Ecuador]

Los espacios como parques, reservas ecológicas y zoológicos son contemplados como parte del diseño de una ciudad, la cual busca apresuradamente el cambio hacia una metrópoli más ecológica. Por otro lado, la creación de políticas públicas que ayuden al mejoramiento de los espacios verdes muchas veces no son eficaces debido a que dependen de la aprobación política. De este modo, surgen los siguientes interrogantes: ¿Son las políticas públicas un obstáculo para el diseño? y ¿Cuáles son las necesidades y reglamentaciones que inciden en la planificación y gestión de las políticas públicas que promueven el diseño de espacios verdes?

**GESTIÓN DEL DISEÑO (LICENCIATURA EN DISEÑO
Y MAESTRÍA) [B]**

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079
Turno tarde: 14:00 hs. a 17:30 hs. | Aula: 6-6

C240. Las campañas publicitarias de Inca Kola de 1985, 1999 y 2014, como reflejo de la identidad nacional peruana

Aarón Álvarez Zúñiga [Universidad de Palermo - Perú]

Uno de los recursos más frecuentes dentro de las campañas publicitarias peruanas es el de la identidad nacional. En este documento se abordará específicamente el caso de la marca de bebida gaseosa Inca Kola. La presencia de mensajes alusivos a la identidad nacional en el Perú empezó a hacerse notoria a mediados de los años noventa. Donde, luego de afrontar una serie de problemas sociales, el Perú entró en una etapa de revalorización del producto nacional, lo que llevó a la promoción de valores y aspectos nacionales reflejados dentro del desarrollo de campañas publicitarias.

C241. Resemantización de la gráfica vernacular en la identidad gráfica, en bares y restaurante de Barranquilla casos de estudios Bar La Popular y Restaurante Cucayo de la Ciudad de Barranquilla

Cristin Herrera Guerra [Universidad de Palermo - Colombia]

Desde hace varias décadas en las ciudades latinoamericanas existen gráficas de diferentes tipos y estéticas, que son producidas por personas que no poseen una formación universitaria, en muchos casos surgen del ingenio, el pulso, el rebusque de pintores callejeros con uso de recursos mínimos y técnicas artesanales que no se enmarcan formalmente dentro de lo que tradicionalmente se realiza en el campo del diseño. A esta gráfica se le ha denominado dentro de la disciplina de las artes visuales y del diseño gráfico como gráfica vernacular; para distinguirse de aquellas creaciones de oficio gráfico elaboradas por profesionales del campo.

C242. La marca ciudad Latinoamericana. Análisis comparativo de los signos gráficos de tres marcas ciudad Latinoamericanas. Caso de estudio: Bogotá, Buenos Aires y Ciudad de México

Gabriel Ramírez [Universidad de Palermo - Venezuela]

En la actualidad en un mundo cada vez más globalizado y competitivo, el posicionamiento y la percepción en la mente del público en general y de los habitantes de una ciudad depende en gran parte de la imagen que la misma proyecte, esta imagen puede lograr repercutir de manera significativa en las elecciones de la población a nivel mundial para invertir, visitar o incluso trasladarse temporal o definitivamente a una ciudad. Es en este escenario, cuando el desarrollo y el uso de estrategias de gestión de marcas, mejor conocido como "Branding" y en este caso dirigido a las ciudades como "City Branding" o Marca ciudad, es utilizado como método para ayudar a hacer posible la

identificación de una ciudad a través de la búsqueda de atributos diferenciadores que permitan de potenciar sus cualidades y poder desarrollar una ventaja competitiva con respecto a las otras ciudades.

C243. Diseño de objetos lúdico-didácticos en la enseñanza del lenguaje oral en niños de 3 a 5 años con deficiencia auditiva

Paola Vásconez [Instituto Tecnológico Superior Oriente - Angola]

El niño con deficiencia auditiva es un sujeto visual, su sentido de la vista prevalece al momento de recibir información del exterior y decodificarla, por lo tanto, es evidente la necesidad de indagar los aspectos relacionados a la función que poseen los soportes visuales de información en sus procesos educativos. El presente trabajo busca realizar un análisis de la situación actual del uso de objetos lúdico-didácticos diseñados para aplicarse en la enseñanza del lenguaje, en relación con la interacción y la dinámica de uso que se establece entre estos objetos y los niños, sus profesores y sus padres respectivamente.

C244. Diseñar productos vs. Diseñar educación

Maia Woloski [Universidad de Palermo - Argentina]

La propuesta radica en analizar la educación del Diseño Industrial, base de toda obra del diseñador como estudiante y posterior profesional. Se pretende descubrir el rol del docente universitario en la producción de los alumnos y la aparejada transformación de roles tradicionales en el aula. Se intenta indagar cómo el alumno aplica la teoría en su desarrollo proyectual en el aula Taller durante su aprendizaje. Se indaga en la variedad de soluciones del alumnado frente a un mismo problema para apreciar el estímulo a la innovación. Esto dentro del Proyecto Trabajos Reales para Clientes Reales de la Universidad de Palermo.

C245. La reapropiación del espacio público en la comunicación política de Rafael Correa. La Plaza de la Independencia y el Palacio de Carondelet (2007-2016)

Karla Elizabeth Estrella Eldredge [Universidad de Palermo - Ecuador]

La reapropiación del espacio público en la comunicación política de Rafael Correa aborda las implicancias simbólicas y estratégicas del cierre de la Plaza de la Independencia y la apertura del Palacio de Carondelet. Esta tesis se inscribe en la categoría de investigación y la línea temática de medios y estrategias de comunicación ya que pretende dilucidar el impacto en los espacios públicos de la ciudad de Quito en la comunicación política del gobierno de Rafael Correa. El propósito de este estudio es identificar los cambios que han tenido los espacios públicos abiertos y cerrados en la ciudad de Quito-Ecuador, con la influencia de la comunicación política del gobierno de Rafael Correa, periodo de mandato 2007-2016, teniendo como principal caso de estudio el Palacio de Carondelet (casa de gobierno) y la Plaza de la Independencia.

MERCADO Y GESTIÓN DEL DISEÑO

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079
Turno mañana: 9:30 hs. a 13:00 hs. | Aula: 2-2

C246. El concepto como instrumento mediador en el diseño corporativo

Silvia Andomí [Universidad Abierta Interamericana - Argentina]

Este trabajo busca denotar, la injerencia de los procesos de generación abiertos e inter-relacionados en la conformación del diseño. Uno de los ámbitos donde esta fusión es estructural, es en el diseño de la Identidad Corporativa. Esto requiere de un saber interdisciplinario, que se desarrolla, a través de la integración de parámetros pertenecientes a ámbitos de la sociología, el marketing, el diseño, la semiótica, la psicología, la arquitectura. La respuesta en el ámbito de la Identidad Corporativa, debiera devenir de distintos campos del conocimiento, siendo el concepto, el instrumento de mediación que condiciona la cualificación y la valoración de lo proyectado.

C247. Comunicarse con el público interno a través del Diseño gráfico

Gabriela Caselli | Luz Simi [Vector C - Argentina]

Ampliar la proyección profesional del estudiante de diseño sabiendo que existen diversos campos de acción, entre ellos el de la comunicación interna. Desarrollar conceptos teóricos y aplicaciones prácticas de diseño en este campo específico. Llevar al aula la actualidad del mercado para conocer las necesidades y requerimientos de diseño que tienen las organizaciones para comunicarse con sus públicos internos. Incorporar desde la formación nociones provenientes de otras disciplinas que permitan entender el negocio de las empresas y las motivaciones de sus empleados, de manera tal de poder satisfacer desde el diseño las necesidades de comunicación interna que se desprenden tanto de la realidad hard como soft de cualquier compañía.

C248. Sistema Delineador de identidade visual desde as fachadas arquitetônicas até às mídias sociais

Jacqueline Castro | Susy Nazaré Silva Ribeiro Amantini (*) [FIB - Faculdades Integradas de Bauru - Brasil]

A identidade visual corporativa deve ser bem desenvolvida, pois a força da expressão visual se dá, em boa parte, pelo grau da linguagem visual dos elementos arquitetônicos e pelo interior dos espaços corporativos. Nota-se que o ideal seria o desenvolvimento junto ao processo projetual arquitetônico. Nota-se uma carência no sistema de identidade que poderia ser detectada e trabalhada, por um sistema de auxílio. Sabe-se que a Identidade atrelada à marca de grandes edificações da Moda é sistematizada por uma linguagem visual auxiliar. Então, objetiva-se demonstrar um delineador específico de Identidade Visual que possa crescer enquanto comunicação, no processo de criação do designer.

C249. Design thinking, como metodología de innovación en las disciplinas creativas

Miguel Fuentes [Universidad CEDIM (Centro de Estudios Superiores de Diseño de Monterrey) - México]

Los diseñadores del siglo XXI no pueden seguir siendo solo hacedores, sino deben evolucionar a creativos estratégicos que desarrollen dinámicas de procesos de innovación y con ello poder conocer y entender a profundidad a los usuarios e inclusive desarrollar dinámicas de co-diseño con ellos. Las disciplinas creativas más que nunca necesitan demostrar que son capaces de incrementar las ventas de las empresas, generar lealtad a las marcas y sobre todo generar nuevos modelos de negocios. En la conferencia podrán conocer los diferentes procesos y materiales que conforman la técnica de design thinking.

C250. El Diseño Gráfico inclusión y auditoría visual en una Empresa

Ana Luisa Gamboa Gochis | Gabriel Gilberto Pineda Guerrero [Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - México]

Una de las realidades en la que vivimos como diseñadores, es encontrarnos incluidos con otras áreas que permiten fortalecer un aspecto asequible, para el caso se objetiva que la imagen se considera como la percepción compartida que provoca una respuesta colectiva unificada como axioma primordial en la construcción de una PYME; el concepto de auditoría valora desde su aspecto identitario (MARCA) al evidenciar la esencia de la empresa a través de diferentes canales de comunicación, generando una percepción inmediata al cliente-receptor, ya que contribuye a los estímulos que personificará el servicio y/o producto a través de estrategias confiables y coherentes.

C251. Implementación de un sistema PLM en PyMes

José Miguel Enrique Higuera Marín | Juan Camilo González Rueda | Javier Martínez [Universidad Industrial de Santander - Colombia]

Un sistema PLM o de Gestión del Ciclo de Vida Del Producto, busca articular personas, herramientas y procesos del producto, en los que la producción, administración, divulgación y uso de la información generada por estos, aumentan el control de desarrollo de productos durante todo el ciclo de vida, y al mismo tiempo reduce costos y establece y controla estándares de calidad. Implementar este tipo de estrategias puede ser costoso para las PyMES, sin embargo los beneficios esperados se pueden alcanzar si se logra una selección adecuada de las herramientas software y su implementación se realiza de manera adecuada, progresiva y escalada, adaptada a las necesidades propias de cada empresa.

C252. Processos codificadores utilizados por design thinkers no processo de design

Ana Paula Perfetto Demarchi | Mariana Garcia Ferraz (*) [Universidade Estadual de Londrina - Brasil]

Esse trabalho objetiva investigar de que maneira ocorre o processo de codificação da informação, explicitando como os agentes de

design externalizam e traduzem suas conceituações mentais em representações concretas e imagéticas. Baseou-se em observações e entrevistas realizadas em uma organização que trabalha com o desenvolvimento de soluções inovadoras, sob a perspectiva do Design de Produto e do Design Gráfico. Por meio das análises foi possível verificar quais as ferramentas visuais mais utilizadas pelos agentes e qual sua influência no processo de design. Constatou-se, ainda que os profissionais capazes de dominar suas habilidades visuais produzirão resultados mais consistentes.

C253. Discurso publicitario del cantón Rumiñahui

David Salazar [Escuela Politécnica del Ejército - Ecuador]

Está investigación propone, desde el creciente fenómeno de una publicidad híbrida, una mezcla de lo popular y profesional que ha evolucionado y se encuentra marcada en muchos sectores de Latinoamérica. A través de enfoques teóricos conceptuales y evidencias notorias se muestra el alcance de la publicidad en Rumiñahui, como una industria que ha tomado presencia importante en este sector, y como un elemento activo en la construcción de una identidad cultural, a través de la apreciación empírica de lenguajes y técnicas que están dadas en la publicidad, que se mezclan con características populares de la zona, logrando crear elementos comunicativos que cumplen su fin publicitario y persuasivo.

Martes 1 de Agosto | Sede: Larrea 1079
Turno tarde: 14:00 hs. a 17:30 hs. | Aula: 2-2

C254. El modelo Canvas en la gestión del diseño gráfico

Eugenia Alvarez [Universidad Santo Tomás - Chile]

La presente ponencia presenta la relevancia que tiene el diseño gráfico y la publicidad en la estructura del modelo Canvas. Dentro del cual se considera el proceso de generación de ideas, por ejemplo en base a un nombre de producto o servicio, hacia la creación de un emprendimiento. El tema se sustenta sobre una asignatura de estudios de la carrera de diseño gráfico de la Universidad Santo Tomás, Temuco Chile. En el cual se han desarrollado proyectos de diseño gráfico, con aplicación de modelo Canvas, hacia un cliente empresa u organización.

C255. Análise de Modelos de Negócios em empresas voltadas para mobilidade urbana

Amilton Arruda ()** | **Lorenna Andrade (*)** [Universidade Federal de Pernambuco - Brasil]

O mundo digital, caracterizado pelo avanço das tecnologias de informação e a popularização dos smartphones, fez criar um novo ciclo de rotina na vida das pessoas, proporcionando conectividade através de diferentes meios e dispositivos. Neste contexto, os aplicativos móveis chegaram para mudar a maneira como as pessoas se relacionam com os diversos tipos serviços existentes, principalmente na área voltada aos transportes urbanos. Os transportes sob demanda despon-

taram, principalmente pela facilidade oferecida pelos smartphones, destacando-se principalmente os serviços de taxi e carona. Dentro desta realidade, como a empresa pode se diferenciar? Como criar estratégias e vantagens competitivas dentro do seu modelo de negócio para competir e atender a esses novos consumidores?

C256. Marketing, tecnología, magia y neurociencias... un mix irresistible

Mariana Bouza [Argentina]

Los últimos avances en el campo de las neurociencias nos hacen pensar en nuevas modalidades y perspectivas. En las áreas de marketing, publicidad y comunicación esto nos puede ayudar a crear y a diseñar mejor algunas de las estrategias que tal vez nos permitan proveerle al consumidor el desarrollo de nuevas experiencias y/o modos de satisfacer sus deseos y/o hasta de cambiar su mirada de la realidad. Así la oferta para nuestras profesiones se amplía en vez de reducirse y el campo de las posibilidades y de las potencialidades avanza. ¿Nos animamos a pensar distinto?

C257. Epistemología del mercadeo y el gerente de marketing y publicidad como líder transformacional

Fabián Jaimés [Uniminuto - Colombia]

"Educación Virtual - Liderazgo - Aplicado a la enseñanza de la Publicidad y el Mercadeo". La existencia de comunidades virtuales para el aprendizaje, ha permitido la formación continua, emergiendo así un nuevo mercado formativo, conocido como E-learning, Bi-learning y M-learning términos que hace referencia a la educación a distancia completamente virtualizada. Los procesos de enseñanza pedagógica en el mercadeo y la publicidad deberán hacer uso de buscadores, redes sociales, marketing viral, advertorials, banners, e-mails; entre otros para dar respuesta a la correcta divulgación de sus productos; con miras a la efectividad de un planteamiento estratégico eficaz del posicionamiento de marca.

C258. La enseñanza del marketing como punto de partida para desarrollar con éxito un proyecto editorial

Jorge Luis Linares Vera Portocarrero [Cabeza Blanca SAC Marketing - Perú]

La ponencia tiene como objetivo principal dar a conocer a los participantes la importancia de enseñar el marketing como punto de partida para desarrollar un proyecto Editorial "Revista Impresa", además de vincularlo a la capacitación del uso correcto de las herramientas básicas que pueden llevar al éxito y al ahorro de dinero si estas son bien utilizadas. Así mismo se busca evidenciar cómo se aplicó la metodología de Aprendizaje por Proyectos (Learning by Projects) en clase. Para ello se crearon grupos de trabajo, donde desarrolló una situación real del mercado (Instituto Toulouse Lautrec Lima Perú).