SEMANA INTERNACIONAL DE
DISEÑO EN PALERMO 2026

646
EXPOSITORES

Congreso Internacional

Enseñanza del Diseño

XVII Edición 2026

13 AL 17 DE JULIO 2026
PRESENCIAL

27 AL 31 DE JULIO 2026
VIRTUAL

UP
Universidad de Palermo

Facultad de Diseño y Comunicación

SEMANA INTERNACIONAL DE DISEÑO

13 AL 17 DE JULIO 2026
PRESENCIAL

27 DE AL 31 DE JULIO 2026
VIRTUAL



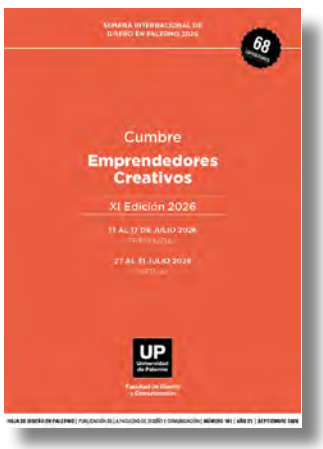
















XVII CONGRESO LATINOAMERICANO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO 2026

El XVII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2026, que se realizó en forma presencial y virtual estuvo dirigido a docentes, autoridades académicas e investigadores que actúan en el campo del Diseño, las comunicaciones y la creatividad y realizaron una experiencia significativa en investigación, pedagogía, desarrollo institucional, vínculo con la comunidad, proyección profesional, innovación curricular, emprendimientos educativos y/o impacto social y desean compartir con la comunidad académica internacional sus reflexiones y conclusiones, sus logros y resultados.

El Congreso es organizado anualmente por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo como coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño que reúne a más de 450 instituciones educativas de Iberoamérica. La organización del Congreso desde su creación en el año 2010 ha sido un paso significativo para el Foro de Escuelas de Diseño, y expresa la consolidación alcanzada en Latinoamérica por las instituciones educativas que actúan en el campo del Diseño. Sus autoridades y profesores, en los últimos años, han dado pasos concretos para compartir experiencias, planificar acciones conjuntas, plantear temáticas relevantes, y concretar proyectos académicos, de investigación e institucionales destinados a enriquecer la formación de los diseñadores del continente e impactar favorablemente en la calidad del ejercicio profesional de todas las áreas del Diseño.

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

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

La XXI Edición de la Semana Internacional de Diseño en Palermo 2026 estuvo integrada por los siguientes diez espacios:

XXI Encuentro Latinoamericano de Diseño
XX Plenario del Foro de Escuelas de Diseño
XVII Congreso Latinoamericano de Enseñanza de Diseño
XI Cumbre de Emprendedores
XI Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño
X Foro de Experiencias Innovadoras
VII Foro de Diseño Social y Sustentable
VI Networking DC
V Jornadas Interdisciplinarias Arquitectura
IA Forum

Los nueve espacios se desarrollaron simultáneamente en comisiones presenciales y virtuales en dos semanas, desde el lunes 13 al viernes 17 de julio de 2026. Cada uno de estos espacios edita una memoria, en una edición especial de La Hoja de Diseño, con los expositores, sus instituciones y países, y un abstract de su presentación. Todas las ediciones de La Hoja de Diseño pueden consultarse en:
www.palermo.edu ---> dyc ---> Publicaciones ---> Hojas de Diseño

La XVII Edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño 2026 se desarrolló en 13 comisiones presenciales y 40 comisiones virtuales donde expusieron 471 académicos de la región y el mundo. A continuación se detalla la agenda completa del Congreso con sus comisiones y expositores y un abstract de cada presentación:

COMISIONES PRESENCIALES

P1 Inteligencia Artificial y Enseñanza del Diseño..... p. 6
P2 Experiencias y Evaluación en Diseño..... p. 10
P3 Narrativas visuales y representaciones culturales..... p. 12
P4 Pedagogías del diseño y formación proyectual..... p. 15
P5 Diseño de Moda y Pedagogías..... p. 18
P6 Arquitectura y Experiencias espaciales..... p. 22
P7 Diseño Social e Innovación..... p. 26
P8 Pedagogías del diseño y formación proyectual..... p. 29
P9 Identidad Cultural y Patrimonio en el Diseño..... p. 32
P10 Tecnologías Digitales e Inmersivas..... p. 37
P11 Diseño y Arte..... p. 39
P12 Narrativas visuales, género y cultura visual..... p. 8
P13 Semiótica, enseñanza del diseño e inteligencia artificial..... p. 20

COMISIONES VIRTUALES

A01 IA en enseñanza del diseño..... p. 55
A02 IA en enseñanza del diseño..... p. 144
A03 IA en enseñanza del diseño..... p. 128
A04 Epistemologías decoloniales y pedagogías..... p. 119
A05 Epistemologías decoloniales y pedagogías..... p. 139
A06 Diseño y Comunicación Visual..... p. 141
A07 Diseño y Comunicación Visual..... p. 103
A08 Diseño y Comunicación Visual..... p. 100
A09 Diseño y Comunicación Visual..... p. 71
A10 Diseño y Comunicación Visual..... p. 47
A11 Diseño y Comunicación Visual..... p. 64
A12 Diseño industrial, metodología y formación proyectual..... p. 88
A13 Diseño industrial, metodología y formación proyectual..... p. 108
A14 Diseño industrial, metodología y formación proyectual..... p. 116
A15 Arquitectura y enseñanza..... p. 97
A16 Arquitectura y enseñanza..... p. 112
A17 Arquitectura y enseñanza..... p. 77
A18 Interiores y experiencia espacial..... p. 132
A19 Diseño de Moda y Textil..... p. 41
A20 Diseño de Moda y Textil..... p. 123

COMISIONES VIRTUALES

A21 Diseño de Moda y Textil..... p. 125
A22 Diseño y territorio..... p. 66
A23 Diseño y territorio..... p. 74
A24 Diseño y territorio..... p. 49
A25 Diseño y territorio..... p. 134
A26 Diseño y territorio..... p. 92
A27 Patrimonio e identidad visual..... p. 44
A28 Patrimonio e identidad visual..... p. 111
A29 Patrimonio e identidad visual..... p. 81
A30 Patrimonio e identidad visual..... p. 68
A31 Investigación y cultura audiovisual..... p. 52
A32 Investigación y cultura audiovisual..... p. 59
A33 Investigación y cultura audiovisual..... p. 114
A34 Diseño Sensorial y Cuerpo..... p. 79
A35 Diseño Sensorial y Cuerpo..... p. 130
A36 Diseño e Investigación interdisciplinar..... p. 94
A37 Diseño e Investigación interdisciplinar..... p. 106
A38 Gestión curricular e institucional..... p. 84
A39 Diseño y Pedagogía..... p. 61
A40 Innovación pedagógica y construcción de sentido..... p. 137

COMISIÓN P1: INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y ENSEÑANZA DEL DISEÑO

Coordinadora: Dafne Jourdan
Martes 14 de julio, 17:30 a 19:30 hs.

Diseño, IA y desigualdad en la enseñanza actual

Maria Marta Victoria Algañaraz [Argentina]

La enseñanza del diseño enfrenta hoy desafíos disruptivos que trascienden la mera incorporación de tecnología. La irrupción de la inteligencia artificial y la mediación digital, aceleradas por la pandemia, transformaron la presencialidad y los modos de aprender, poniendo en evidencia brechas de acceso significativas en América Latina y Argentina. Este trabajo analiza cómo la fascinación por la producción tecnológica —renders, modelos 3D, prototipos complejos— puede oscurecer problemas fundamentales de igualdad y participación. Se reflexiona sobre la necesidad de repensar estrategias pedagógicas que integren innovación tecnológica sin perder de vista la equidad, garantizando que todos los estudiantes puedan desarrollar competencias críticas y creativas. A partir de experiencias regionales, se propone un enfoque de enseñanza de diseño que articula ética, inclusión y adaptación a los desafíos contemporáneos, poniendo en el centro la igualdad de oportunidades como principio rector de la formación en la era de la IA.

Curadoria gerativa: IA e autoria docente em Design e Arquitetura

Roberta de Almeida de Freitas Pesso [Brasil]

Relato de minha experiência como docente de Design e Arquitetura no uso de inteligência artificial generativa para produção de recursos didáticos — slides, resumos em áudio e jogos físicos presenciais. O foco não está no aluno como usuário de IA, mas no professor como autor e curador crítico. Proponho o conceito de curadoria gerativa para descrever o processo em que o material revisado pelo docente se torna corpus para as etapas seguintes de geração, multiplicando os recursos a partir de uma única fonte trabalhada pela inteligência humana. O material filtrado pelo docente não encerra o processo — ele o multiplica: os slides revisados tornam-se corpus para o roteiro de áudio, para as perguntas do jogo e para outras ramificações futuras, todas convergindo para a mesma experiência de aprendizagem. O advento das ferramentas de IA generativa abriu possibilidades pouco exploradas na literatura: o uso da IA não pelos alunos, mas pelo próprio professor como instrumento de autoria didática. Parto dessa perspectiva para descrever minha experiência no ensino de Tipografia, disciplina de avaliação por projeto com grande volume teórico a ser absorvido para embasar suas práticas. Desenvolvi três elementos com Gemini, Gamma e ElevenLabs: slides revisados criticamente, resumos em áudio disponibilizados no Spotify e o Tipogame. O Tipogame é um jogo presencial no formato trivia, com cartas de perguntas e tabuleiro, realizado no fechamento do período. A participação foi voluntária, sem peso avaliativo, estruturada em disputa por equipes com premiação simbólica. Cerca de 70% da turma participou espontaneamente, seja na disputa, seja como apoio a esta. Um dado inesperado: os alunos passaram a usar os áudios — até então pouco acessados — para estudar para o jogo. Criou-se um ciclo de estudo autônomo não programado. A produção das cartas usou mesclagem de dados, acelerando a geração do material físico. Os três recursos partiam do mesmo corpus curado e convergiam para a mesma experiência de aprendizagem — o ciclo que nomeia o conceito proposto. Todos os artefatos didáticos foram preparados com a metodologia Human on the Loop: defini parâmetros e fontes, revisei resultados, corrigi vieses algorítmicos e descartei quando necessário. Todo material recebeu crédito explícito ao uso de IA e o processo foi compartilhado com os alunos como prática de letramento tecnológico — incluindo discutir abertamente os erros das ferramentas, transformando seus limites em objeto pedagógico. Um caso ilustrativo ocorreu na disciplina de História da Arquitetura, que também lecionei: ao solicitar conteúdo sobre arquitetura colonial brasileira, o modelo situou o início da arquitetura do país na chegada dos portugueses, apagando milênios de produção dos povos originários. A correção exigiu prompt explicitamente orientado por perspectiva decolonial — evidenciando que a curadoria crítica é uma responsabilidade intransferível do docente. A questão da autoria perpassa toda a experiência. Floridi (2023) demonstra que a IA age sem compreender o que produz — agência sem inteligência. Borges (1944 2005), em Pierre Menard, Autor do Quixote, mostrou que o mesmo texto tem sentido radicalmente diferente conforme quem escreve, quando e com que bagagem. A IA gera textos sem sujeito, sem contexto próprio, sem intenção. O professor que cura, corrige e ressignifica o material gerado é o autor real — e a transparência sobre esse processo é, ela mesma, um gesto pedagógico. Os resultados obtidos motivaram o compartilhamento do modelo com outros docentes, associado a um formulário de acompanhamento — iniciativa ainda em andamento, que aponta para uma agenda colaborativa de investigação sobre curadoria gerativa no ensino criativo.

IA y Comunicación Visual: Redefiniendo la creatividad y eficiencia en el mercado laboral

Juan Alejandro Bayá Díaz [Bolivia]

La incorporación de inteligencia artificial en los procesos de comunicación visual está transformando las dinámicas de

producción creativa y los perfiles profesionales del diseño. Este trabajo analiza la implementación de herramientas de inteligencia artificial en el desarrollo de campañas digitales y su impacto en la optimización del flujo de trabajo dentro de la práctica publicitaria. A partir de la comparación entre procesos tradicionales de producción y metodologías asistidas por inteligencia artificial, se observa una reducción significativa en tiempos operativos relacionados con la generación de recursos visuales, composición gráfica y adaptación de formatos. Esta optimización permite redistribuir el tiempo hacia etapas estratégicas del proceso creativo, como el análisis, el brainstorming y la ideación conceptual. El estudio plantea que la inteligencia artificial no sustituye la creatividad humana, sino que amplifica sus capacidades al liberar al diseñador de tareas repetitivas y operativas. En este sentido, se propone reflexionar sobre cómo estas tecnologías pueden integrarse en la formación académica del diseño para preparar a los futuros profesionales ante un ecosistema creativo cada vez más híbrido entre lo humano y lo algorítmico.

IA en la enseñanza de la Tecnología y el Diseño

Rodrigo Goldsack [Argentina]

El presente ensayo analiza la irrupción de la Inteligencia Artificial en la educación superior, centrándose en la asignatura Tecnología III de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual - FADU - UNL y en el proyecto de investigación CAI+D PI Tipo I 2024 “La Enseñanza del Diseño de Experiencias en el Campo de la Comunicación Visual. Tramo II: Narrativas Múltiples en Escenarios Expandidos”. Bajo la premisa de la “informatización de la cultura” planteada por Manovich, la IA se presenta como una etapa avanzada de mediación técnica que redefine la producción simbólica y las competencias disciplinares. En este contexto, el diseño se consolida como una profesión de alta sensibilidad tecnológica, donde la IA generativa permite crear contenidos inéditos mediante el aprendizaje estadístico de patrones estéticos complejos. La propuesta pedagógica introduce el concepto de Nooscopio como una herramienta de mediación crítica. Definido como un instrumento para cartografiar los límites de la IA, el Nooscopio permite desvelar a esta tecnología y situar al estudiante como un operador crítico. Al comprender que el machine learning funciona mediante algoritmos de compresión y cálculos estadísticos de grandes conjuntos de datos, el alumno deja de percibir la herramienta como una “mente” para verla como un proceso de vectorización del mundo que requiere supervisión humana. En el escenario de Tecnología III, se promueve un enfoque de metacognición y metaanálisis. La mediación docente se operativiza a través de rúbricas que integran procesos reflexivos, alineándose con las directrices de la UNESCO sobre el uso ético y responsable de estas tecnologías. Finalmente, se destaca la importancia de visibilizar la “heteromatización” —el trabajo humano invisible tras los datos— para formar diseñadores con una inteligencia antagónica. Este perfil profesional es capaz de cuestionar los sesgos algorítmicos y reivindicar la anomalía creativa frente a la estandarización técnica.

La incorporación de la Inteligencia Artificial en la enseñanza audiovisual universitaria: apropiación docente como herramienta pedagógica

Dafne Jourdan [Argentina]

El proyecto de investigación analiza la incorporación de la Inteligencia Artificial (IA) en la enseñanza de la Licenciatura en Comunicación Audiovisual en la Universidad de Palermo, centrándose en el nivel de apropiación docente y su uso como herramienta pedagógica. Parte de la hipótesis de que la IA se encuentra en una etapa experimental, con una integración aún incipiente en las prácticas educativas. El estudio busca comprender cómo los docentes utilizan la IA en procesos creativos y técnicos, como la generación de imágenes, escritura de guiones y edición audiovisual y qué percepciones tienen sobre sus beneficios y riesgos. Se identifican valoraciones positivas vinculadas a su potencial creativo y técnico, pero también preocupaciones relacionadas con la evaluación, la autoría y la posible pérdida de pensamiento crítico en los estudiantes. Desde un enfoque teórico, se plantea que el impacto de la IA no depende de la herramienta en sí, sino de cómo el docente la integra pedagógicamente. En este sentido, se destaca la necesidad de formación crítica y uso responsable. Metodológicamente, el proyecto adopta un enfoque mixto, combinando encuestas, y entrevistas a docentes, con el objetivo de relevar prácticas reales, analizar experiencias y comprender los desafíos que plantea la IA en la enseñanza universitaria audiovisual.

Saliencia visual paramétrica en pictogramas regulatorios: evaluación computacional mediante inteligencia artificial generativa

César Sagredo Aravena [Chile]

La presente investigación explora el uso de inteligencia artificial generativa para producir variantes del pictograma regulatorio de advertencia por somnolencia, cuya incorporación en el envase de medicamentos fue recientemente establecida por el Instituto de Salud Pública de Chile (ISP). El objetivo central es evaluar la saliencia visual de dichas variantes mediante un protocolo computacional original. El estudio parte de una distinción funcional entre saliencia y comprensión semántica: en el contexto de la comunicación visual de riesgo, un pictograma debe ser percibido antes de poder ser comprendido. Esta condición previa, sin embargo,

no es operacionalizada métricamente por la normativa internacional vigente (ISO 9186-1:2014), lo que constituye el vacío que esta investigación busca cubrir. Se propone el Índice de saliencia visual paramétrica (ISVP), un índice compuesto por cinco métricas computacionales: contraste figura-fondo (ratio Michelson, WCAG 1.4.11), complejidad estructural (operador Canny), proporción figura-fondo (segmentación Otsu), densidad negra y asimetría de masa visual (centroide geométrico). El ISVP evalúa las condiciones formales de percepción visual que anteceden a la comprensión semántica. La IA genera variantes bajo tres niveles crecientes de especificidad instruccional; literal (N1), referenciado a la norma ISO 9186-1 (N2) y técnico con orla y criterios de síntesis para formatos reducidos (N3), tomando el pictograma ISP Chile como baseline normativo. El estudio es exploratorio y completamente computacional, sin evaluación con usuarios, y pretende contribuir como un protocolo replicable para la evaluación formal de iconografía.

A Experiência do Usuário (UX) no Ensino Presencial de Design: Impactos na Experiência e Permanência Discente

Ailton Santos Silva [Brasil]

Este estudo investiga a experiência do estudante no ensino presencial universitário de Design, a partir dos princípios do Design de Experiência do Usuário, com foco na redução da evasão acadêmica. Considerando que fatores como organização didática, clareza na comunicação, estrutura das atividades e interação em sala de aula impactam diretamente o engajamento discente, a pesquisa analisa como a abordagem centrada no usuário pode qualificar a experiência educacional. Metodologicamente, adota-se uma abordagem qualitativa, com observação de práticas pedagógicas, coleta de percepções dos estudantes e análise da jornada acadêmica em cursos de Design. Os resultados esperados incluem a identificação de pontos críticos na experiência do estudante e a proposição de diretrizes para aprimorar práticas docentes, tornando-as mais intuitivas, participativas e alinhadas às necessidades dos alunos. Conclui-se que a aplicação de princípios de UX no ensino presencial pode contribuir para a permanência e o sucesso acadêmico no ensino superior.

Mediación pedagógica mediante novelas gráficas generadas con IA

Adriana Suarez Eljure, José Jaime L. Tang Pinzón [Colombia]

La presente investigación aborda la brecha cognitiva detectada en estudiantes de diseño frente a la densidad de los textos teóricos sobre semiótica e historia. Partiendo de la premisa de que la alfabetidad visual es la lengua franca del estudiante contemporáneo, se implementó una estrategia de transcreación didáctica: la transformación de ensayos teóricos complejos en novelas gráficas educativas generadas mediante inteligencia artificial (IA). El estudio, de corte cualitativo y cuantitativo, analiza cómo la sustitución del soporte textual tradicional por narrativas visuales secuenciales redujo la resistencia al material de estudio y optimizó los procesos de anclaje semántico. Los resultados demuestran un incremento del 40 % en los índices de lectura voluntaria y una mejora sustancial en el rendimiento académico promedio de los grupos intervenidos.

COMISIÓN P12: NARRATIVAS VISUALES, GÉNERO Y CULTURA VISUAL

Coordinadora: Lorena Urcelay
Martes 14 de julio, 17:30 a 19:30 hs.

La construcción de la feminidad en la publicidad de moda. Caso American Apparel y Diesel

Valentina Ardaya Peredo, Alejandra Guardia Manzur [Bolivia]

Este artículo analiza, desde una perspectiva semiótica, cómo ciertas campañas de moda construyen representaciones de feminidad mediante recursos visuales y lingüísticos que sexualizan y objetivizan el cuerpo femenino. A partir de un análisis cualitativo de anuncios de American Apparel (2003–2014) y de un caso actual de la marca Diesel, se identifican patrones que naturalizan la feminidad como disponibilidad erótica. La discusión conecta tres ideas: el mito (Barthes), la mirada masculina (Mulvey) y la cultura mediática postfeminista (Gill), todo esto para mostrar qué aspectos continúan igual y cuáles han tenido variaciones en la publicidad actual.

El Calzón en escena: análisis semiótico de la evolución y discurso de género en el traje femenino del caporal boliviano

Alejandra Paola Arteaga Orellana, Alejandra Guardia Manzur [Bolivia]

Este estudio aborda el cómo los calzones o bombachos femeninos, que son usados en la danza folclórica nacional boliviana del Caporal, fueron trascendiendo su función utilitaria en los primeros años de creación de esta danza, yendo más allá de una prenda reconocible y representativa del cuerpo femenino, pasando de ser una prenda de vestir a un potente signo cultural y social, con un profundo camino de historias, estereotipos y reflejos de la situación socio-económica y cultural del territorio boliviano. El calzón, representativo del arquetipo de la caporalita se analizará desde su evolución histórica y simbolismo como agente de comunicación de actitudes, comportamiento y representación social hasta la actualidad.

Videojuego para la divulgación ambiental sobre el caracol africano

Adrian Jaimes, Linda Contreras [Colombia]

El proyecto desarrolla un videojuego educativo para jóvenes de 9 a 17 años, buscando La proliferación del caracol africano constituye una problemática ambiental y sanitaria de creciente preocupación en distintas regiones de Colombia, especialmente en territorios con condiciones climáticas y urbanas propicias para su expansión. En este contexto, la presente ponencia expone la pertinencia del videojuego como estrategia de divulgación ambiental, al considerar su potencial para articular procesos de sensibilización, apropiación del conocimiento y participación juvenil mediante experiencias interactivas. A partir de la revisión de antecedentes sobre el impacto ecológico y sanitario de Achatina fulica, así como del papel de los recursos educativos digitales en la formación de conciencia ambiental, se plantea que los videojuegos pueden configurarse como mediaciones contemporáneas eficaces para comunicar problemáticas ecológicas de manera accesible, inmersiva y significativa. Se argumenta, además, que la integración del diseño visual, la narrativa y la ambientación sonora fortalece el vínculo emocional del usuario con el contenido, favoreciendo la comprensión de riesgos ambientales y la adopción de actitudes más responsables frente al entorno.

Perspectiva de género en la comunicación gráfica publicitaria ecuatoriana desde el rol del diseño

Claudia Natalia Moncayo Guijarro [Ecuador]

La relación existente entre diseño publicitario y género en Ecuador plantea una dinámica en conjunto de carácter complementario. En el contexto ecuatoriano, la comunicación gráfica publicitaria continúa desempeñando un papel determinante en la construcción de imaginarios sociales en torno al género. La investigación explora el papel del diseño publicitario en la generación de piezas comunicacionales en Ecuador entre 2013 al 2023, debido a que en junio del 2013 entra en vigencia la Ley Orgánica de Comunicación. La hipótesis plantea que la comunicación gráfica publicitaria ecuatoriana, aunque enmarcada en los principios de igualdad y no discriminación establecidos en la Ley Orgánica de Comunicación del Ecuador, continúa reproduciendo estereotipos de género y sexualización a través de decisiones de diseño visual y discursivo. La investigación se basa en una metodología cualitativa a partir de análisis de contenido y la observación de la dinámica interdisciplinaria que integra al diseño, publicidad y comunicación, para analizar comparativamente la representación de la figura femenina.

La construcción del mito de la espiritualidad y la feminidad en los conceptos visuales de álbumes musicales contemporáneos

Alexandra Morales Agreda García, Alejandra Guardia Manzur [Bolivia]

La presente investigación tiene como propósito analizar la construcción del mito de la espiritualidad y la feminidad en los conceptos visuales de álbumes musicales contemporáneos, tomando como eje central El Mal Querer de Rosalía (2018), The Divine Feminine de Mac Miller (2016) y Red Moon in Venus de Kali Uchis (2023). A partir de un enfoque semiótico, se examina cómo ciertos elementos visuales funcionan como signos culturales que construyen significados asociados a lo femenino y lo espiritual. Con base en los aportes de Barthes, Peirce, Eco y Frith, se propone que estos elementos no poseen un significado inherente, sino que, mediante procesos de repetición y circulación cultural, se consolidan como mitos que organizan la percepción del público, y ayudan a generar una narrativa que conecte con los consumidores para generar ese vínculo. De esta manera, el concepto visual de los álbumes no solo acompaña la música, sino que participa activamente en la construcción de identidad y en la forma en que el público se relaciona con la obra.

Del cine como evento social al streaming como hábito íntimo: atributos de diseño y nuevos rituales de consumo

Nataly Verónica Rodríguez Rivera [España]

El presente proyecto propone analizar las transformaciones en los ritos y hábitos de consumo cinematográfico a partir de la transición desde la asistencia a las salas de cine hacia las plataformas de streaming, tomando como caso de estudio las prácticas de la generación millennial en la ciudad de Arequipa tras la crisis sanitaria del COVID-19. El interés se centra en comprender cómo el desplazamiento desde el ritual colectivo de la sala oscura hacia el hábito íntimo y doméstico reconfigura las costumbres cotidianas, la vida social y el uso del tiempo libre en el espectador contemporáneo. En ese marco, la investigación se pregunta de qué manera los atributos de diseño de interfaz de la plataforma Netflix se acoplan, modulan y capitalizan estos nuevos patrones generacionales post- pandemia para consolidar prácticas de consumo algorítmico continuo. El objeto de análisis no son las audiencias de manera aislada ni la industria en abstracto, sino las dinámicas y rituales de visualización mediados tecnológicamente: cómo el servicio de Netflix interviene sobre las costumbres locales y generacionales en el entorno arequipeño. A través de un enfoque cualitativo interdisciplinar, la investigación busca descifrar de qué manera la des-ritua-

lización del espacio público tradicional abre paso a nuevas prácticas de sociabilidad virtual y a modos de consumo compulsivo o fragmentado en el entorno del hogar.

COMISIÓN P2: EXPERIENCIAS Y EVALUACIÓN EN DISEÑO

Coordinadora: Pamela Márquez
Miércoles 15 de julio, 10:00 a 12:00 hs.

Diseñemos contra la sobreestimulación: higiene cognitiva y frugalidad interactiva

Laura Steffany Angulo Vergara [Colombia]

¿Qué responsabilidad tiene el diseño frente a una sociedad que no puede dejar de mirar la pantalla? Diseñar interfaces hoy implica una decisión ética: sostener la atención a cualquier costo o devolver el tiempo para pensar. Desde un marco de higiene cognitiva y frugalidad interactiva, se exploran principios como la pausa, el silencio funcional y la asincronía como recursos estructurales del diseño, capaces de contrarrestar la sobreestimulación y recuperar la profundidad atencional del usuario.

Proyectos de grado en Diseño Gráfico: experiencia de evaluación bajo enfoque diseño–creación en formación por ciclos propedéuticos

Heidy liceth Bravo Becerra, Daniella Villa Nieves [Colombia]

La Muestra de Proyectos de Grado del programa de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria de Barranquilla, adscrito a la Facultad de Ciencias, Educación, Arte y Humanidades, se presenta como una experiencia de evaluación que culmina una formación por ciclos propedéuticos (técnico, tecnólogo y profesional). En el tramo final de su trayectoria, los estudiantes desarrollan un proyecto de grado bajo enfoque diseño–creación que integra tres componentes: un documento de investigación proyectual que delimita problema, contexto y usuario; un producto mínimo viable (MVP) de diseño gráfico, desarrollado mediante iteraciones de ideación, prototipado y validación con público objetivo o expertos; y una sustentación ante jurado externo, evaluada mediante rúbrica. La Muestra opera como escenario de socialización académica y contraste con el ámbito profesional, y contribuye a consolidar competencias proyectuales, comunicativas y reflexivas en los futuros diseñadores gráficos.

Metodologías integradas para comunicar el paisaje: el Barrio Flaminio, Roma

Fabiana Carbonari, Emanuela Chuavoni, Camila Martín, Francesca Porfiri, María Belén Trivi [Argentina]

El trabajo propone reflexionar sobre el uso de metodologías integradas para la comunicación del paisaje. A partir de la conceptualización del tema, se presenta el caso de estudio referido a la Plaza Melozzo da Forlì y Perín del Vaga en Roma, y su conocimiento directo a través del dibujo al natural, entendido como parte constitutiva de dichas metodologías integradas. Finalmente, se exponen los fundamentos y los resultados de la experiencia didáctica llevada a cabo por estudiantes de Sapienza, Universitá di Roma. Cabe destacar la replicabilidad de la propuesta metodológica, lo que permite establecer su proyección, tanto al contexto europeo como al local.

El diseño y sus alrededores. Tres décadas de didáctica CEPEC

José Antonio Lioi [Argentina]

En el marco del décimo aniversario de la publicación del libro "El diseño y sus alrededores" (José A. Lioi - 2016) cobra especial importancia la puesta en valor de un proyecto educativo tendiente a formar personas no sólo en el campo profesional sino en un profundo sentido humanista. El Instituto Superior CEPEC inició su actividad en la ciudad de Rosario en el año 1993, desde una metodología didáctica que no busca sólo técnicos, sino que pretende formar diseñadores que conceptualicen y resignifiquen su hacer cotidiano y las realidades que lo circundan. Luego de tres décadas de experiencia, no se desconocen los riesgos que entraña este desafío, pero desde el Instituto creemos que en él se encuentra el motor que impulsa al debate productivo y la puesta en común de experiencias, teorías, saberes y valores.

El diseño detrás de la educación (diseño instruccional)

Tomas Piraino [Argentina]

Como se ve el diseño detrás del educar? Mucho se habla de educación pero poco del rol del diseño. En un mundo en donde el diseño instruccional y la industria e-learning toma aún mas fuerzas que nunca, invito a frenar y a re-pensar como imaginamos la educación. Desde el design thinking hasta el diseño de futuro podemos ponernos unos nuevos lentes cuando pensamos en los problemas educativos. Sea desde el aula, el sistema o mismo, nuestra propia educación. Exploraremos las bases del diseño aplicado a la educación, como esta disciplina esta mas cerca de lo que creemos a la educación (casi inseparables). Y por supuesto: nos llevaremos màs que herramientas, perspectivas. Perspectivas de como pensar como diseñadores.

Temas de investigación en diseño: condicionantes para su enunciado

Gustavo Eduardo Saucedo [Argentina]

El presente trabajo se propone identificar y analizar los temas de investigación en diseño, con énfasis en el diseño de

la comunicación visual, atendiendo a los condicionantes que inciden en su enunciado. El estudio se centra en los intereses manifestados por estudiantes de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual en el marco de la asignatura Metodología de la Investigación, considerando este ámbito como un espacio relevante de producción y formalización de problemas de conocimiento. El corpus está constituido por los Diseños de Investigación elaborados durante seis ediciones de la asignatura, entre 2020 y 2025. La propuesta pedagógica parte de concebir el diseño como un proceso comunicacional; en consecuencia, los problemas y objetos de diseño son entendidos como problemas y hechos comunicacionales. Desde esta perspectiva, la investigación en diseño se inscribe en el campo de la investigación en comunicación y se configura desde un enfoque interdisciplinario. El análisis permite reconocer que los temas enunciados no solo responden a intereses individuales, sino que se encuentran condicionados por múltiples factores: los contextos socioculturales específicos, los climas de época, el desarrollo disciplinar, los avances tecnológicos, los movimientos sociales, el giro ambiental, la memoria gráfica y los ámbitos de la práctica profesional. En este sentido, los enunciados tematizan el presente del diseño, revisitan el pasado reciente y proyectan posibles líneas de indagación. En conjunto, el trabajo aporta a la comprensión de los condicionantes que estructuran la formulación de temas de investigación en diseño, destacando su carácter situado y dinámico.

———————

Del aula al escenario profesional: la construcción de marcas de autor como eje pedagógico en la formación en Diseño de Indumentaria

Dorina Schechtel [Argentina]

El presente proyecto propone reflexionar y compartir una experiencia pedagógica desarrollada en la carrera de Diseño de Indumentaria del Instituto Superior de la Bahía, centrada en la construcción integral de proyectos finales de marca de autor como instancia clave de formación, profesionalización y salida laboral. A lo largo del tramo final de la carrera, los y las estudiantes desarrollan un proyecto que integra diseño, identidad, producción, gestión y comunicación, materializado en una marca propia con colecciones diseñadas, producidas y presentadas profesionalmente. Este proceso culmina en dispositivos reales de visibilización —como el desfile institucional— que funcionan como una vidriera concreta hacia el mundo laboral, permitiendo a los futuros diseñadores y diseñadoras posicionarse, validarse y darse a conocer antes incluso de egresar. La propuesta pedagógica entiende al proyecto final no solo como una evaluación académica, sino como un impulso estratégico: un puente entre la formación y el ejercicio profesional. Desde esta lógica, el Instituto asume un rol activo como acompañante, curador y potenciador de los proyectos, fortaleciendo la autonomía creativa, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la responsabilidad profesional. La presentación de estos proyectos en el Congreso Internacional Enseñanza del Diseño de la Universidad de Palermo se plantea como una extensión natural de este enfoque. Así como el desfile funciona como plataforma escénica, el Congreso se propone como una vidriera académica, conceptual y profesional, donde los proyectos pueden dialogar con otros contextos educativos, enriquecer la reflexión pedagógica y posicionar a los estudiantes y a la institución dentro del ecosistema del diseño latinoamericano. Este proyecto busca compartir una mirada sobre la enseñanza del diseño que apuesta a aprender haciendo, a la profesionalización temprana y a la generación de experiencias reales que permitan a los egresados salir al campo laboral con un proyecto sólido, identidad definida y herramientas concretas para sostener su práctica como diseñadores y diseñadoras.

———————

La evaluación docente en la licenciatura de Diseño Gráfico Digital de la ULSA México bajo la Integración de estándares internacionales

Lissett Yadira Serra Gorjón [México]

En la actualidad, la formación docente universitaria enfrenta el reto de estar actualizado en un contexto volátil, con incertidumbre, complejo y ambiguo en varios entornos de cambios vertiginosos, en los ámbitos tecnológicos, pedagógico y disciplinar. Estas exigencias se amplifican debido a la rápida evolución de los entornos digitales, los lenguajes visuales, metodologías ágiles y las demandas del mercado laboral. La relevancia de este estudio está en reconocer que la formación docente es un proceso clave para la mejora de la calidad educativa. En la que la formación docente recae el éxito o fracaso de los cambios e innovaciones de la práctica educativa. En un contexto global donde la educación está en constante cambio, es fundamental contar con marcos formativos que no solo sean efectivos, sino que también promuevan un desarrollo profesional continuo y significativo para los docentes. Los marcos de evaluación del Reino Unido y de Harvard son ampliamente reconocidos y ofrecen perspectivas valiosas sobre la enseñanza de calidad. Este estudio ayudará a proporcionar una visión más clara sobre cómo estas metodologías pueden integrarse o adaptarse a nuestro contexto educativo en favor de la calidad. Palabras clave: calidad educativa, habilidades docentes, saberes, estándares internacionales, formación permanente, práctica docente, producción comunicativa y técnicas disciplinares.

———————

COMISIÓN P3: NARRATIVAS VISUALES Y REPRESENTACIONES CULTURALES

Coordinador: Marcelo Lalli
Miércoles 15 de julio, 12:30 a 14:30 hs.

El videoensayo como estrategia pedagógica para el análisis del discurso cinematográfico en la educación universitaria

Cecilia Barga [Argentina]

El presente proyecto áulico propone incorporar el videoensayo como estrategia pedagógica para el análisis del discurso cinematográfico en el ámbito universitario. Surge a partir de la observación de que los estudiantes logran desarrollar análisis escritos, pero presentan dificultades al momento de trasladar ese pensamiento crítico al lenguaje audiovisual. La propuesta se implementará en la asignatura Discurso Audiovisual II, de las carreras Comunicación Audiovisual y Dirección de Cine, mediante una experiencia basada en aprendizaje por proyectos, en la que los estudiantes realizarán un videoensayo como instancia de evaluación integradora. El trabajo consistirá en analizar una obra, autor o problemática estética a partir de una hipótesis propia, utilizando recursos como montaje, voz narrativa, fragmentos audiovisuales y sonido. El proyecto tiene como objetivo explorar si esta modalidad favorece una mayor articulación entre teoría y práctica, así como una participación más activa en comparación con trabajos escritos y proyectos integradores tradicionales. La investigación se inscribe en un enfoque cualitativo, exploratorio y descriptivo, y se desarrollará como un estudio de caso. Se buscará observar aspectos como la construcción de la mirada crítica, la capacidad argumentativa, el uso del lenguaje audiovisual y el nivel de apropiación conceptual. Asimismo, se analizarán las dificultades y posibilidades pedagógicas que surjan durante la implementación de la propuesta.

El cómic digital como aporte a la valoración cultural: Cultura Inca Karanki

David Cazco, Paulo Aguirre [Ecuador]

La educación desempeña un papel esencial en el desarrollo integral de las personas, ya que promueve el pensamiento crítico, la creatividad y la sensibilidad cultural necesarias para construir una sociedad más justa, equitativa y consciente de su identidad. En este contexto, los procesos educativos y comunicacionales adquieren un rol trascendental en la preservación y revalorización del patrimonio cultural de los pueblos originarios del Ecuador. Sin embargo, la globalización, el auge de la tecnología y la homogenización cultural han generado un distanciamiento progresivo entre las nuevas generaciones y las raíces históricas que conforman su identidad colectiva. En la provincia de Imbabura, el legado del pueblo Inca Karanki representa una de las herencias más significativas dentro del mosaico cultural ecuatoriano. Este grupo ancestral, que formó parte del Tahuantinsuyo, dejó huellas profundas en la organización territorial, las tradiciones agrícolas, las prácticas artesanales y las manifestaciones simbólicas que aún persisten en la memoria local. No obstante, el conocimiento sobre esta cultura se ha visto reducido a breves menciones en los textos escolares o a relatos fragmentados transmitidos de forma oral, lo que evidencia una brecha generacional y educativa en torno a la valoración de este patrimonio. Frente a este panorama, la presente investigación propone el uso del cómic digital como recurso educativo, artístico y comunicacional para la difusión de la historia y cosmovisión del pueblo Inca Karanki. El cómic, entendido como un lenguaje gráfico-narrativo híbrido que combina texto e imagen, posee un potencial didáctico significativo, pues facilita la comprensión de contenidos históricos mediante estructuras narrativas atractivas, visuales y accesibles. En su formato digital, este medio se convierte además en una herramienta contemporánea que integra tecnología y cultura, posibilitando nuevas formas de aprendizaje interactivo y experiencias inmersivas que dialogan con los intereses de la juventud actual. El proyecto Karanki Huambracuna, desarrollado en el marco de esta investigación, se plantea como una propuesta de diseño cultural aplicado, que utiliza los principios del diseño gráfico, la narrativa secuencial y la comunicación digital para reconstruir y reinterpretar la historia del pueblo Inca Karanki desde una mirada estética y pedagógica. Su objetivo principal es fomentar la valoración del patrimonio inmaterial a través de un medio innovador, fortaleciendo la identidad local y promoviendo el sentido de pertenencia en las nuevas generaciones. Este enfoque busca demostrar que el diseño, la ilustración y la tecnología pueden actuar de manera conjunta como vehículos de memoria y transformación social, revitalizando tradiciones ancestrales desde un enfoque contemporáneo, sostenible y participativo. En síntesis, este trabajo no solo aborda la creación de un producto gráfico, sino que plantea una reflexión crítica sobre el papel del diseño en la construcción del conocimiento cultural. A través del cómic digital, se propone una nueva forma de narrar la historia local, donde la imagen, la palabra y la tecnología convergen para reactivar la memoria colectiva y fortalecer los vínculos entre la educación, la cultura y la innovación.

Minilabs en el taller: hacedores de experiencias de comunicación visual

Estefanía Fantini, Mariana Torres Luyo [Argentina]

La propuesta focaliza en el interés por diseñar experiencias de enseñanza que promuevan un ‘prácticum reflexivo’

(Schön, 1998: 56), nodal en la configuración del pensamiento proyectual. En este sentido, nos permite repensar los espacios tradicionalmente dedicados a dar clases como ámbitos de co-construcción de los aprendizajes bajo la premisa de una 'inteligencia repartida' (Levy, 2004: 19). Así, para explorar la noción de género narrativo en la fotografía, proponemos la experiencia del set fotográfico como red de minilabs construidos a partir de una serie de criterios básicos: utilización de los elementos disponibles en el aula (tableros, luz natural, luz artificial) y de objetos seleccionados por los estudiantes en relación con la búsqueda fotográfica que se pretende realizar. Proponemos relatar la propuesta en términos de 'experiencia vibrante' (Maggio, 2023) en tanto acción práctica "que sorprenda y conmueva" siempre "en tiempo presente", es decir, cambiante y transformable de acuerdo a los propósitos de la enseñanza y a la disponibilidad de los estudiantes.

Lume: formas, cores e movimentos acendendo a imaginação

Letícia Gomes Fagundes, Ana Beatriz Pereira de Andrade [Brasil]

Esta pesquisa foi desenvolvida como Projeto de Conclusão de Curso em Design (FAAC UNESP), apresentando como resultado formal um produto gráfico editorial. O objetivo principal foi desenvolver um livro utilizando técnicas de pop-up, concebido como um objeto narrativo e sensível que articula técnicas de ilustração tradicional, experimentação analógica, fazer manual e engenharia do papel. A intenção foi possibilitar ao usuário uma experiência de leitura lúdica, imaginativa, fantástica e interativa. O projeto se estrutura a partir do desenvolvimento de uma narrativa autoral centrada no personagem LUME, um pequeno ser que se recusa a aceitar o vazio e inicia um processo de transformação criativa. A história se desenrola em cenários tridimensionais que transitam entre o figurativo e o abstrato, no sentido de propor atmosferas visuais etéreas, considerando a interpretação do leitor e estimulando a imaginação e a criação. No que tange à estética, a base dialógica contempla o abstracionismo espiritual e emocional, a partir da obra do artista russo Wassily Kandinsky, no sentido de sugerir relações entre cor, forma e movimento enquanto linguagens sensíveis. Também se aproxima das proposições do artista catalão Joan Miró, cuja produção buscou romper a rigidez racional da arte moderna ao recuperar a espontaneidade criadora e o olhar livre da infância. Neste sentido, ressaltam-se formas orgânicas, cores primárias e símbolos cósmicos associados à imaginação e ao inconsciente. Quanto à dimensão espacial e estrutural, foram estabelecidos diálogos com construções visuais do artista gráfico neerlandês M. C. Escher. A ênfase considera articulações entre lógica, matemática e percepção a fim de produzir espaços visuais complexos e inesperados. De maneira semelhante, o desenvolvimento dos mecanismos pop-up envolve raciocínio geométrico, planejamento estrutural e experimentação material, aproximando processos artísticos de operações lógicas e construtivas. Também se colocam em cena algumas questões pedagógicas com inspiração na filosofia de "ser mais" formulada pelo educador brasileiro Paulo Freire. Entende-se ser essencial compreender o ato criativo como prática de liberdade e práxis transformadora. Ainda foram consideradas perspectivas da arteterapia e investigações acerca de imagens do inconsciente, seguindo a psiquiatra brasileira Nise da Silveira e o psiquiatra suíço Carl Jung, considerando o potencial simbólico das formas e narrativas visuais na elaboração imaginativa. A metodologia projetual contemplou pesquisa teórica, experimentação material e prototipagem de mecanismos pop- up, explorando possibilidades estruturais e narrativas do papel enquanto meio expressivo. Quanto aos processos analógicos e à materialidade do papel, LUME propõe uma experiência que resgata o encantamento do toque, do tempo lento e da descoberta na relação física do usuário com o livro. Conclui-se que o projeto, ao investigar questões em Design como linguagem sensível e artística, amplia possibilidades de aproximações entre Design e Arte com protagonismo na proposição de múltiplas experiências.

Más allá de la pantalla: el objeto común y pensamiento visual en el cartel

David Jimenez [Ecuador]

La utilización de objetos encontrados en ejercicios de creación de carteles permite abordar el diseño gráfico como una práctica cultural, simbólica y comunicacional. Desde la perspectiva de Joan Costa (2022), "el cartel busca expresar dos cosas a la vez: expresar una idea sorprendente y comunicarla en un instante". En este sentido, el objeto cotidiano se configura como un recurso pedagógico esencial, no solo para el análisis y la comprensión de la relación entre forma, significado y cultura visual, desplazando el exceso de los entornos digitales como pantallas de computadoras y dispositivos móviles, sino también para la elaboración de composiciones visuales diversas y expresivas, destacadas por la solidez y riqueza de su sintaxis visual. El trabajo en aula inicia con la asignación de un tema a investigar y desarrollar visualmente, para luego pasar a la recolección y análisis semiótico de objetos comunes del entorno. Este ejercicio busca identificar su función original, su carga simbólica y su potencial comunicacional. Al ser descontextualizado, el objeto abandona su uso utilitario y se transforma en signo visual, facilitando una lectura empática y culturalmente

compartida, condición esencial para la eficacia del mensaje gráfico Posteriormente, los estudiantes desarrollan un cartel a partir de procesos manuales y analógicos como el collage, la fotografía directa o la intervención material. Estas prácticas incorporan la imperfección, el azar y la huella autoral como valores expresivos, reforzando la dimensión humana del diseño frente a la estandarización visual propia de los entornos digitales. Tal como señala Costa: "el cartel enseña a mirar". Por último, la adaptación del cartel a un formato digital permite reflexionar sobre la convivencia entre lo manual y lo digital, evidenciando que la tecnología puede acompañar el proceso creativo, pero no sustituir la interpretación cultural ni la responsabilidad comunicativa del diseñador.

Plano secuencia y sintaxis del cine argentino en el siglo XXI

Marcelo Lalli [Argentina]

El escenario actual impone un espectro inédito para el consumo audiovisual. El montaje cinematográfico, como constructo de sentido, exige un recorte alternativo frente a las posibilidades del medio. Las bases por las corrientes fílmicas del siglo XX, aguardan ser revisadas como una categoría entre tantas de la actualidad. La continuidad cinematográfica, como así también, la consideración del tiempo real en el marco de la ficción, imponen tajantes diferencias respecto a referentes de los que son herencia. Tales divergencias, poseen importantes consecuencias semióticas en el discurso del largometraje contemporáneo. El cine argentino, a partir de la década del dos mil, cristalizó resoluciones específicas de la ficción, a través del plano secuencia, que amerita un exhaustivo análisis, específicamente en confrontación con la hegemonía estadounidense. Este proyecto se enfocará en las implicaciones temporales de las sintaxis actuales bajo marcos no solo de nuevas ficciones sino de irremediables cambios en las estructuras formales del plano cinematográfico. En esta dirección, las primeras dos décadas del milenio, fueron marco para la expresión del cine argentino como innovación en implementaciones novedosas del tiempo real como instrumento del plano, concepto que este proyecto pondrá en crisis bajo un exhaustivo abordaje analítico del flujo temporal de la imagen en movimiento.

História das 'Repúblicas' e a importância do carnaval em Taquaritinga

Henrique Perazzi De Aquino, Rodolfo Nucci Porsani [Brasil]

Taquaritinga é uma pequena cidade brasileira, com aproximadamente 50 mil habitantes. Situa-se na região central do interior do estado de São Paulo, o mais populoso do país. Localizada a cerca de 336 km da capital paulista, é conhecida como 'Cidade Pérola', fazendo parte de uma área com forte tradição agrícola. A cidade consolidou-se historicamente no auge do ciclo do café e hoje mantém uma economia focada no setor agroindustrial e de serviços. Para quem circula pela primeira vez às ruas, talvez a entenda como sem grandes atrativos. Há somente quatro edifícios na área urbana e um pequeno movimento de pessoas, composto pelos próprios moradores. Tem tudo para que uma visita não apresente nada de diferente da maioria de outras cidades interioranas com as mesmas características. No entanto, algo a difere para quem, além de circular por ruas centrais, possui 'algum faro' para detectar singularidades. Circulando pela Rua Campos Salles, no Centro, algo destoa dos demais estabelecimentos. Alguns imóveis, muito coloridos, chamam a atenção e nestes a inscrição: 'República'. No Brasil, trata-se de uma denominação para moradia comunitária de estudantes universitários, ao longo da trajetória acadêmica. Surge a dúvida: Onde estão as Universidades? A resposta a essa questão é o fator principal a tornar conhecida a cidade país afora: o Carnaval. No Brasil, o Carnaval é considerado a maior festa popular nacional. Em muitas cidades, principalmente nas do interior, perde a força e a empolgação. Durante os cinco dias de 'folia oficial', a cada ano, há menos atividades nas ruas e salões. Observa-se que em Taquaritinga ocorre o oposto. A frase que melhor expressa o que lá ocorre é dita por um dos representantes do Setor de Cultura, vinculado à Prefeitura Municipal: 'Taquaritinga espera pelo Carnaval'. Explica-se as 'Repúblicas', com suas cores, que chamam mais do que a atenção, representando o espírito a envolver o grande número de participantes para a festa. Nos locais, ocorre uma das formas mais tradicionais de concentração popular, mantida durante o ano todo. Algumas 'Repúblicas' mantém atividades fixas e situação de funcionamento regularizada junto ao Poder Público Municipal. Taquaritinga, com aparência pacata, movimenta nas ruas, em dias de 'pico' da festa carnavalesca, aproximadamente 40 mil pessoas festando nas ruas. O espírito das tais 'Repúblicas' é de festa, algo conquistado ao longo dos anos. Para a cidade, o Carnaval é fonte de muito lucro, para muito além da folia. O foco da investigação é o de apresentar como isso se dá, os ricos personagens que fizeram e fazem história, e os locais consagrados como marcantes e imprescindíveis durante o festejo. Considera-se fundamental, mapear as estratégias de manutenção da continuidade em atrair a atenção popular. Como ponto de partida, a proposta foi a de compilar depoimentos e registros históricos, com foco na consolidação das 'Repúblicas', como espaços de resistência cultural. As 'Repúblicas' de Taquaritinga se multiplicam a cada ano e tornam-se protagonistas do carnaval da cidade. Entre as

mais tradicionais, estão DNA, CMS e, mais recentemente, a Xiquita Bakana, que vêm ganhando destaque pela organização e pela estrutura oferecida aos foliões. Impulsionam decisivamente o Carnaval de Taquaritinga e elevam o padrão da folia, com estrutura organizada, shows privados e conforto, transformando a festa em referência já consolidada como regional. As estruturas montadas para receber sócios e convidados demonstram intenção direcionada a que o Carnaval seja cada vez mais atrativo. Dentro das 'Repúblicas', o público encontra alimentação, bebidas à vontade, conforto e segurança. Podem não ser o único fator determinante do sucesso do Carnaval, mas, certamente, o que mais leve o nome da cidade quando se trata de festejos carnavalescos paulistas. Taquaritinga 'adotou' estes espaços, tornando-se impossível um olhar indiferente diante dos mesmos.

Diseño de infografías y cartillas educativas sobre la flora nativa de Guayaquil

Francisco Franco Saldaña, Genesis Landázuri Morejón [Ecuador]

Esta investigación explora al diseño gráfico como herramienta estratégica para la educación ambiental, a través de la elaboración de infografías y cartillas didácticas sobre la flora nativa de Guayaquil, desarrolladas en conjunto con la Fundación La Iguana, una organización que trabaja en la conservación y restauración ecológica urbana, con la finalidad de fortalecer su programa "Gira Educativa". El proyecto nace a partir de la necesidad de traducir información científica sobre árboles nativos en recursos visuales claros, atractivos y fáciles de entender para un público joven. Por medio de revisión documental, entrevistas con expertos y retroalimentaciones directas con usuarios, se establecieron criterios de diseño enfocados en la jerarquía visual, la ilustración, una paleta cromática contrastante y una diagramación dinámica que invita a explorar el contenido, no a evitarlo. El resultado de esta investigación no es solo una pieza gráfica, sino una herramienta educativa que busca despertar curiosidad, generar conciencia y fomentar una relación más cercana entre los jóvenes y la naturaleza que los rodea, al mismo tiempo, este estudio evidencia cómo la esquemática de la información puede contribuir a la difusión de información científica y a la sensibilización ambiental, fortaleciendo la conciencia sobre la biodiversidad urbana.

COMISIÓN P4: PEDAGOGÍAS DEL DISEÑO Y FORMACIÓN PROYECTUAL

Coordinadora: Romina Rovagnati
Miércoles 15 de julio, 15:00 a 17:00 hs.

Pensamiento de diseño como competencia transversal en contextos interdisciplinarios: El diseño como estrategia para no diseñadores

Jessica Nathalia Ballesteros Romero, Javier Martinez [Colombia]

Desde la perspectiva de otras disciplinas el diseño ha estado históricamente asociado a contextos predominantemente creativos y artísticos, lo que ha limitado su comprensión y aplicación como herramienta estratégica en otros campos del conocimiento. En un escenario contemporáneo marcado por la creciente demanda de innovación, esta limitación se vuelve crítica y plantea una pregunta fundamental para la educación en diseño: ¿Cómo el pensamiento de diseño se convierte en una competencia transversal para quienes no son diseñadores? En respuesta a este interrogante, la presente contribución propone una reflexión crítica, sustentada en un proceso de experimentación desarrollado bajo el enfoque de research through design, sobre la enseñanza del pensamiento de diseño en contextos profesionales multidisciplinarios, específicamente en el ámbito de los servicios legales corporativos. A partir de una investigación en curso en la Maestría en Innovación y Diseño de la Universidad Industrial de Santander, el diseño se aborda no solo como una disciplina, sino como una herramienta estratégica transversal y una capacidad de pensamiento susceptible de ser enseñada, apropiada y aplicada por profesionales de diversas áreas. En este marco, se desarrolla e implementa un modelo basado en enfoques de metodologías ágiles, Design Thinking y herramientas derivadas como Legal Design y el LegalTech, que integra estrategias learnign by doing para la experimentación y resolución de problemas en un contexto real. A través de este modelo, perfiles como economistas, abogados, administradores de empresas y diseñadores incorporan principios como la centralidad en el usuario, la visualización de procesos y la prototipación de servicios, generando transformaciones significativas en sus formas de análisis, toma de decisiones y diseño de soluciones. Los resultados evidencian que el pensamiento de diseño se convierte en una competencia transversal para profesionales sin formación en diseño, no solo como un conjunto de herramientas, sino como una herramienta que potencia capacidades estratégicas, fomenta la colaboración interdisciplinaria y habilita procesos de innovación en sectores tradicionalmente ajenos a esta disciplina, como el sector legal. Finalmente, se abren nuevas preguntas sobre los alcances, límites y posibilidades

del pensamiento de diseño en escenarios interdisciplinarios, invitando a repensar el diseño como estrategia frente a los desafíos de transformación digital y cultural en las organizaciones.

La Ilustración y aula invertida: estrategias visuales para la innovación pedagógica en la enseñanza del diseño

Hugo Barnaby Jiménez Córdova [Ecuador]

La presente ponencia analiza el potencial de la ilustración como recurso pedagógico dentro del modelo de aula invertida en la enseñanza del diseño. A partir de un enfoque teórico-práctico, se exploran las posibilidades del lenguaje visual como mediador del aprendizaje activo, favoreciendo la comprensión conceptual, la participación estudiantil y la autonomía en los procesos formativos. Se propone un modelo metodológico que integra la producción y análisis de imágenes como estrategia didáctica, orientada a transformar la experiencia educativa tradicional hacia dinámicas más colaborativas, reflexivas e innovadoras en el contexto de la formación en diseño.

Videojuego educativo sobre la técnica artesanal del barniz de Pasto

Cristian Felipe Diaz Botina [Colombia]

La técnica artesanal del Barniz de Pasto (Mopa-Mopa), reconocida por la UNESCO como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad, enfrenta un desafío crítico en el relevo generacional. Las nuevas generaciones, inmersas en la globalización y entornos digitales, han perdido contacto con las tradiciones locales, poniendo en riesgo la continuidad de este legado cultural. El presente proyecto de Investigación + Creación tiene como objetivo diseñar un videojuego dirigido a un público joven que promueva el conocimiento, la valoración y la apropiación de las técnicas artesanales regionales, tomando como caso de estudio el Barniz de Pasto. El videojuego integra narrativas, mecánicas interactivas y recursos del diseño gráfico para despertar el interés juvenil y fortalecer la identidad cultural. La metodología combina enfoques cualitativos, cuantitativos y etnográficos, mediante entrevistas, talleres de co-creación con artesanos y jóvenes, encuestas estructuradas y observación participante, organizados en tres fases: cartografiar, prototipar y documentar. Los resultados parciales evidencian tanto la preocupación de los artesanos por el relevo generacional como el potencial de los videojuegos para acercar a los jóvenes al oficio. Los estudiantes muestran interés en aprender mediante experiencias interactivas, prefiriendo estéticas como el realismo y el pixel art, y mecánicas de exploración, retos progresivos y personalización. Este estudio demuestra que los videojuegos educativos pueden funcionar como puente entre tradición y tecnología, contribuyendo a la preservación del patrimonio cultural y al aprendizaje significativo.

D-School: Design Thinking como base de la cultura de innovación universitaria

César Domínguez [Chile]

En 2018, Universidad Mayor de Chile desarrolla un convenio con HPI Hasso Plattner Institute para crear la primera D-School (School of Design Thinking) en Latinoamérica aplicando los estándares internacionales de la GDTA Global Design Thinking Alliance. D-School de Universidad Mayor se ha transformado en una unidad clave del modelo académico institucional, formando estudiantes, formando académicos, generando programas académicos para profesionales, desarrollando capacidades para organizaciones externas, y generando un espacio de trabajo colaborativo para la transformación organizacional. La ponencia presentará el modelo de trabajo de trabajo de D-School en Universidad Mayor y presentará 3 casos clave de su rol como gestor del cambio a través del Design Thinking.

Enseñar teoría en carreras “del hacer”: experiencias y reflexiones

Agustina Espino, Washington Bonilla [Uruguay]

Esta ponencia propone reflexionar sobre la enseñanza de la teoría en el contexto de carreras de diseño caracterizadas por un fuerte componente práctico. Desde la experiencia docente en la asignatura Teorías aplicadas al Diseño en la Facultad de Diseño (Universidad ORT Uruguay), abordamos los desafíos, tensiones y estrategias implicadas en acercar a los estudiantes a marcos teóricos desafiantes articulando con la dimensión creativa que define su formación. A partir de una metodología cualitativa que incluye encuestas institucionales, entrevistas a estudiantes e informantes calificados en la materia, se indaga en las percepciones sobre el valor formativo de la teoría, las carencias detectadas en la práctica profesional y el rol que juega el conocimiento teórico en la construcción de identidad como diseñadores. El trabajo busca contribuir al debate sobre cómo formar profesionales capaces de integrar pensamiento crítico, simbólico y ético en sus procesos creativos, reconociendo la teoría no como un saber accesorio, sino como un espacio de acción y transformación.

Aprender fazendo: reflexões sobre experiências práticas no ensino de Design

Franciele Forcelini [Brasil]

Este trabalho propõe reflexões sobre o aprender fazendo no ensino de Design, a partir das contribuições de Richard Sen-

nett em "O artífice", que compreende o conhecimento como resultado do engajamento manual, atento e contínuo com a matéria. Aprender, nesse sentido, não se restringe à aplicação de teorias, mas envolve a construção de habilidades por meio da experimentação, da repetição, do erro e da reflexão durante o próprio fazer. O estudo apresenta e discute experiências realizadas com estudantes de cursos de Design em oficinas práticas voltadas à concepção de facas por meio da técnica de empilhamento de papel, nas quais o aprendizado ocorreu a partir da manipulação do material e da resolução de problemas concretos. As reflexões evidenciam que a aprendizagem acontece na prática, em diálogo direto com a matéria, envolvendo dimensões corporais, sensoriais e sociais, e reforçam a relevância das oficinas manuais como estratégias pedagógicas para a formação em Design.

———————

Cultura snack y artes del agua en el Litoral

Isabel Molinas [Argentina]

Teniendo en cuenta la capacidad de los proyectistas de ubicarse en los bordes de su propia disciplina cuando abordan un problema de Diseño, retomamos las diez píldoras de la cultura snack, enunciadas por Carlos Scolari (2020), desde tres metáforas inspiradas en tres prácticas acuáticas: surfear, nadar y navegar. A partir de estas tres acciones, habituales para quienes residen en el Litoral argentino, profundizamos en las estrategias del pensamiento proyectual en tanto estilo de pensamiento, práctica de diseño e inscripción en una ecología de los medios. Cuando participamos en las instancias de diálogo impulsadas por la Universidad de Palermo, que concluyeron en el enunciado de las 130 Recomendaciones para el Futuro del Diseño en América Latina, argumentamos sobre la capacidad de los diseñadores para poner en diálogo saberes provenientes de diferentes campos y gestionar un ecosistema mediático (Scolari, 2024), donde la aparición de cada nueva tecnología de la comunicación actualiza lugares comunes y confirma la necesidad de producir un conocimiento todavía pendiente, integrado e interdisciplinario. En dicho marco, identificamos cómo potencia para pensar la formación de las nuevas generaciones al propio pensamiento proyectual, fundamento de la práctica de diseño, por su cualidad anticipatoria, capaz de brindarnos confianza en contextos de incertidumbre. También sumamos la relevancia de promoverlo en escenarios expandidos, no sólo en tanto posibilidad de permear los bordes de lo espacial áulico, sino también para aprovechar la potencia de aquello que se instala en los límites y enriquece toda lectura analítica, entre-disciplinas, entre-saberes, entre-sujetos, entre-imaginarios (Molinas y Fantini, 2025). En esta nueva comunicación, la reflexión se centra en un corpus de prácticas de Diseño, producidas en las aulas universitarias de la formación de grado, con el propósito de indagar en los formatos breves del Diseño, en ocasiones sostenidos por la fuerza de un motor mediático y por una destreza aprendida. No obstante, también se ponen en juego saberes y haceres que, cuando nos adentrarnos en las meganarraciones transmedia, movilizan una resignificación de dichos formatos. Es allí donde las artes de la natación y de la navegación, en tanto metáforas, nos ayudan a pensar en consignas que potencian el desarrollo de la imaginación y de la creatividad en el campo específico del Diseño. Como resultado de esta práctica, destacamos la originalidad de las piezas diseñadas y la puesta en diálogo de la producción de los estudiantes con la reflexión simultánea que queda registrada en sus bitácoras.

———————

Análisis del diseño como práctica constitutiva en las experiencias de consumo digital-físico en la Ciudad de Buenos Aires

Romina Rovagnati [Argentina]

La presente investigación se propone examinar la reconfiguración de los significados que los consumidores construyen sobre su presencia y participación en el espacio público urbano de Buenos Aires a partir de la integración de interfaces digitales en locales de retail, gastronomía y servicios. El problema central radica en comprender cómo dispositivos interactivos, pantallas y plataformas de compra móvil transforman los modos en que los sujetos urbanos entienden, habitan e interactúan en la ciudad, produciendo territorios donde la materialidad física y lo inmaterial de las transacciones convergen en prácticas cotidianas. Se busca analizar el rol constitutivo del diseño en la producción de estas nuevas territorialidades, entendiendo que esta disciplina no es neutral, sino una práctica social que configura activamente los procesos de identidad, pertenencia y relación social en el entorno contemporáneo.

———————

Relação entre Estética Visual, Carga Cognitiva e Tempo de Permanência em Aplicativos Móveis: Um Estudo Quantitativo com Jovens Universitários

Ailton Santos Silva [Brasil]

Este estudo investiga a relação entre estética visual, carga cognitiva e tempo de permanência em aplicativos móveis no contexto de jovens universitários. Fundamentado na Teoria da Carga Cognitiva, o trabalho analisa como características visuais de interfaces influenciam o processamento cognitivo e o engajamento do usuário. A pesquisa adota abordagem quantitativa com delineamento quase-experimental, no qual participantes interagem com diferentes versões de um protótipo de aplicativo. A coleta de dados combina medidas subjetivas de percepção estética e carga cognitiva com

registro objetivo do tempo de permanência. A análise utiliza estatística descritiva, correlação e regressão com teste de mediação. Os resultados esperados indicam que interfaces visualmente organizadas reduzem a carga cognitiva e aumentam o tempo de permanência, sugerindo que a estética atua como fator funcional na experiência do usuário. O estudo contribui para o campo do design de interação ao fornecer evidências empíricas aplicáveis ao desenvolvimento de interfaces móveis.

Tecnología y pensamiento proyectual en la enseñanza del diseño

Cristian Eduardo Vázquez [Argentina]

Esta propuesta aborda la relación entre la enseñanza de la tecnología y la construcción del pensamiento proyectual en carreras de diseño en comunicación visual, a partir de una experiencia situada en el ámbito de cátedra. En el contexto de las transformaciones tecnológicas contemporáneas, la formación en diseño plantea la necesidad de articular saberes tecnológicos, proyectuales y conceptuales, reconociendo al proceso proyectual como núcleo de la formación disciplinar. Sin embargo, en las prácticas de enseñanza, esta integración no se consolida plenamente. En particular, los contenidos tecnológicos tienden a organizarse de manera diferenciada respecto de los talleres de diseño, favoreciendo su abordaje como un conjunto de herramientas y procedimientos desvinculados del proceso proyectual. Esta situación puede leerse, en términos de John Berger (1972), como una forma de fragmentación del conocimiento, donde la tecnología aparece como un "detalle" aislado que pierde su sentido en relación con el sistema proyectual. Desde una perspectiva pedagógica, esta configuración puede comprenderse como el resultado de determinadas decisiones didácticas que, como plantea Edith Litwin, organizan modos específicos de acceso y construcción del conocimiento, y que en el campo del diseño han sido problematizadas por autores como Mazzeo en relación con las dificultades para articular los saberes en las disciplinas proyectuales. A partir de una experiencia de articulación entre asignaturas de tecnología y taller de diseño, se analizan los modos en que estos saberes se integran —o se disocian— en la formación inicial, poniendo en evidencia las dificultades estructurales y pedagógicas que intervienen en este proceso. El trabajo se inscribe en una investigación doctoral en curso y propone contribuir a la reflexión sobre la enseñanza del diseño, problematizando el lugar de la tecnología en la formación disciplinar y aportando elementos para pensar su integración como dimensión constitutiva del pensamiento proyectual.

COMISIÓN P5: DISEÑO DE MODA Y PEDAGOGÍAS

Coordinadora: Agostina Curcio
Miércoles 15 de julio, 15:00 a 17:00 hs.

Memoria en sus manos: prácticas, tensiones y continuidad de Las Randeras de El Cercado, Tucumán, Argentina

Agostina Curcio [Argentina]

Esta ponencia explora el tejido artesanal más allá de su función utilitaria, entendiéndolo como un archivo cultural y una herramienta de comunicación simbólica que articula dimensiones materiales e inmateriales. Se analiza la técnica de la Randa en El Cercado, Tucumán, como un caso significativo donde la transmisión intergeneracional entre mujeres sostiene la identidad comunitaria. La investigación examina las tensiones entre el reconocimiento simbólico externo —institucional y de mercado— y las condiciones reales de continuidad de estos saberes ancestrales frente a las dinámicas del diseño y la moda contemporánea.

La fundición directa de orgánicos en la joyería argentina (2016-2026)

Mariana Giobando [Argentina]

La presente investigación se propone indagar ¿cómo articulan los diseñadores joyeros la técnica de fundición directa de orgánicos dentro de su proceso de diseño, a fin de comprender de qué manera dicha articulación incide en la construcción de un lenguaje proyectual propio en la joyería contemporánea argentina durante el período 2016-2026? La investigación busca aportar una mirada situada que vincule proceso creativo, técnica y resultado material, contribuyendo tanto a la reflexión académica como al fortalecimiento de las prácticas profesionales en el campo. La hipótesis sostiene que en los casos analizados, las diseñadoras construyen un lenguaje proyectual propio a partir del uso de la fundición directa de orgánicos mediante la implementación de estrategias proyectuales —como la selección, intervención, combinación y composición— que permiten transformar formas naturales preexistentes en piezas con identidad autoral.

La moda en la historieta argentina. El caso Divito y su rol de editor de moda en el hacer de sus Chicas

Sara Peisajovich [Argentina]

El proyecto tiene como objetivo estudiar la figura del ilustrador Guillermo Divito y rastrear sus gestos en relación con la figura de editora de moda, personaje fundamental en la comunicación de moda y en el devenir histórico del sistema de la moda. Así, se intentará dar cuenta del lugar central en la construcción de un estilo femenino en el vestir de la dé-

cada del cuarenta y cincuenta en Argentina. En esa línea, se despuntarán los rasgos más significativos de su hacer artístico y del modo en que sus Chicas bajaban línea en relación con el vestir, ampliando el abanico de posibilidades de la vestimenta del momento. Guillermo Divito fue un personaje central de la historieta argentina. Su taquillera producción Rico Tipo y Chicas a partir de 1944 marcó un antes y un después en los modos de hacer de la historieta y también en la comunicación de una época. Resulta interesante estudiar este caso que propondrá un nuevo abordaje en relación con las prácticas vestimentarias y la comunicación de moda desde la perspectiva nacional, al tratarse de un ejemplo paradigmático dentro de las revistas de historieta argentinas. A su vez, estudiarlo en relación con un nuevo modo de comunicar moda en otro medio masivo de comunicación como la historieta sumará una arista menos investigada. A partir del análisis y estudio de dos casos concretos, la revista Chicas de noviembre y diciembre de 1949 y 1951 respectivamente, se dará cuenta de los motivos que ubican a Guillermo Divito como el exponente masculino de la editora de moda.

———————

Peggy Guggenheim: Uma mulher aficcionada a frente do seu tempo

Ana Beatriz Pereira De Andrade, Leticia Victoria Da SIlva Alves, Gabriel Clementino dos Santos, Flavia Geraldo Santos, Henrique Perazzi De Aquino, Marina Ribeiro de Andrade [Brasil]

A proposta da investigação é apresentar a importante trajetória da colecionadora e mecenas Marguerite Peggy Guggenheim. Nascida em Nova Iorque, mudou-se para a Europa aos 23 anos quando começou a frequentar a boemia parisiense. Fez muitos amigos, hoje ilustres, que se transformaram em companheiros de vida. Por conselho de Samuel Beckett e Marcel Duchamp, inaugurou a Galeria Guggenheim Jeune em Londres. Verifica-se nas exposições iniciais nomes como Jean Cocteau, Vasily Kandinsky e Yves Tanguy dentre outros. Na década de 40, retorna a Paris com a intenção de comprar um quadro por dia. Comprou obras assinadas por Georges Braque, Salvador Dalí, Robert Delaunay, Piet Mondrian, Francis Picabia e Fernand Léger. Devido às invasões nazistas, retorna para sua cidade natal, onde inaugura o museu galeria Art of this Century. O espaço, projetado pelo arquiteto austríaco Frederick Kiesler, tornou-se, rapidamente, local de encontros e convergência da arte contemporânea. Exibiu jovens artistas dentre os quais Jackson Pollock, cuja carreira foi incentivada e financiada por Peggy. Na época, a coleção teve papel vital no primeiro movimento artístico americano que se expande internacionalmente, tendo sido apresentada na Bienal de Veneza de 1947. Segundo a crítica, o Pavilhão Guggenheim abrigou a retrospectiva mais completa e coerente do Modernismo apresentada na Europa. Peggy e sua coleção se estabelecem no Palazzo Venier dei Leoni, em Veneza, sempre frequentado por artistas e intelectuais. Parte da coleção foi doada para o tio Solomon Guggenheim em exibição, identificada, na sede de Nova Iorque. Segundo Peggy: Uma coleção exige trabalho árduo. Era o que eu queria fazer e transformei isso no trabalho da minha vida. Eu não sou uma colecionadora de arte. Eu sou um museu. Aprofundar investigações acerca desta mulher à frente do seu tempo, promove ampliação do conhecimento e compreensão de movimentos artísticos fundamentais para a construção da história visual e artística da contemporaneidade.

———————

Formación textil en contextos de movilidad humana: más que un oficio, una oportunidad de vida

Mónica Quimbiurco [Ecuador]

La presente propuesta analiza la formación textil en contextos de movilidad humana como una alternativa de inclusión socioeconómica que trasciende el aprendizaje de un oficio. Frente a las barreras laborales que enfrentan mujeres y hombre con formación profesional, la capacitación se convierte en una oportunidad real para reconstruir sus medios de vida. El proceso implicó retos pedagógicos al trabajar con participantes de alto nivel académico y diversas trayectorias, lo que exigió metodologías flexibles y un enfoque práctico. En este contexto, aprender algo nuevo no es solo adquirir una habilidad, es un acto de valentía, especialmente cuando dicha habilidad permite generar ingresos desde las primeras etapas del aprendizaje. Sin caer en la nueva esclavitud. Así, la formación textil se consolida como una oportunidad de vida, al fortalecer la autonomía, la dignidad y el emprendimiento.

———————

Invisibilización y urgencia pedagógica de la ilustración técnica en la industria de la moda

Melina Rapimán [Chile]

Esta ponencia examina la invisibilización de la ilustración técnica de moda como disciplina específica dentro del sistema productivo de la industria del vestuario. A diferencia de la ilustración de moda artística —cuya función es comunicar atmósferas estéticas e ideales de feminidad—, la ilustración técnica opera en el campo del conocimiento constructivo de la indumentaria: produce fichas técnicas, dibujos planos, manuales y notaciones que hacen posible la materialización industrial de las prendas. La ponencia argumenta que esta práctica, históricamente marginalizada tanto en la historiografía de la moda como en los currículos de diseño, enfrenta hoy una crisis pedagógica agravada por la digitalización acelerada y la pérdida del vocabulario técnico especializado

en las nuevas generaciones de diseñadores. Recuperar la enseñanza de la ilustración técnica no es un gesto nostálgico, sino una necesidad estructural del sistema productivo de la moda.

A importância da moda circular representada através da curadoria afetiva

Daniely Beatriz Silva Dalacqua, Betânia Oliveira [Brasil]

O artigo aborda a urgência de transitar do modelo predatório e poluente do fast fashion para o consumo sustentável e a moda circular, demonstrando essa necessidade através da criação prática de uma revista de moda on-line intitulada "Relicário". Desenvolvido integralmente por estudantes, o projeto utilizou a criação editorial como uma metodologia ativa de ensino para ressignificar o papel das revistas de moda, transformando-as em promotoras de tendências efêmeras em manifestos visuais de conscientização social e ambiental. Ao explorar os brechós como "relicários urbanos", curadoria afetiva, upcycling e resgate de técnicas manuais como o crochê, os alunos executaram desde a pesquisa e redação de reportagens até a produção de um editorial fotográfico conceitual utilizando um acervo 100% de segunda mão. Como resultado, a pesquisa comprova a viabilidade estética da sustentabilidade, consolidando o produto midiático como uma ferramenta educacional capaz de inspirar a sociedade a vestir-se com mais responsabilidade, priorizando a preservação da memória, a ética produtiva e a redução drástica do desperdício.

La ausencia de la historia de la moda en el Perú

Daniella Jael Terreros Roldan [Perú]

La enseñanza del diseño de moda en el Perú enfrenta un reto estructural: la limitada presencia de cursos especializados en historia de la moda, particularmente aquella vinculada a nuestro contexto peruano. Dicha ausencia no responde a falta de interés institucional, sino a un problema más profundo: en el país existen pocos especialistas dedicados exclusivamente a este campo, y la mayoría de docentes debe cubrirlo desde disciplinas afines sin contar con bibliografía suficiente ni con una tradición académica sólida en la materia. Desde mi experiencia como historiadora cultural e investigadora de la moda, considero valioso abrir un espacio de reflexión sobre cómo estamos abordando la historia de la moda en universidades e institutos. No se trata de criticar, sino de visibilizar vacíos conceptuales, metodológicos y documentales que exceden a los centros de estudio. Un eje fundamental será recoger las percepciones de los propios estudiantes: qué temas sienten que faltan, qué periodos consideran relevantes, qué herramientas de investigación quisieran incorporar y cómo estas brechas influyen en sus procesos creativos y en su comprensión del diseño como fenómeno cultural. Sobre la base de lo expuesto, resulta fundamental impulsar una historia de la moda más crítica, situada y plural, en diálogo directo con la historia cultural. Una perspectiva de este tipo permitiría a los futuros diseñadores comprender el vestir como un territorio donde convergen arte, sociedad, política, identidad y cuerpo, y no únicamente como un ejercicio formal o estético.

COMISIÓN P13: SEMIÓTICA, ENSEÑANZA DEL DISEÑO E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Coordinadora: María Alejandra Martínez
Miércoles 15 de julio, 17.30 a 19:30 hs.

Aprender tipografía diseñando: el cartel tipográfico como estrategia de apropiación conceptual y experimentación visual

Heidy Liceth Bravo Becerra [Colombia]

La presente experiencia pedagógica desarrollada en la asignatura Tipografía del Programa de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria de Barranquilla tuvo como propósito favorecer el logro del Resultado de Aprendizaje RA2: "Crear fuentes contemplando las bases de arquitectura, anatomía y función tipográfica". Para ello se implementó una estrategia de aprendizaje basada en proyectos donde cada estudiante investigó una fuente tipográfica específica y desarrolló un cartel tipográfico que comunicara sus características formales, funcionales e históricas. La experiencia articuló procesos de investigación, análisis visual, bocetación y producción gráfica, permitiendo que los estudiantes aplicaran conceptos relacionados con anatomía tipográfica, clasificación, familias tipográficas, alineaciones, caja tipográfica, tracking, kerning e interlineado. Los resultados evidenciaron una apropiación significativa de los contenidos y una mejora en la capacidad de análisis y comunicación visual de los estudiantes.

La desmaterialización del espacio como estrategia de diseño en la generación de experiencias sensoriales en espacios comerciales en América Latina entre 2020–2025

Carla Daniela Castillo Bravo [Ecuador]

A nivel global, el campo profesional del diseño ha enfrentado cambios y transformaciones en su concepción. Esto se ha manifestado con gran impacto en el campo de la arquitectura y el diseño interior, donde la introducción a la tecnología digital ha generado nuevas formas de concebir los espacios interiores. La presente investigación aborda la desmaterialización del espacio como una estrategia proyectual en la configuración de experiencias sensoriales dentro de es-

pacios comerciales en América Latina durante el periodo 2020–2025. La investigación busca comprender cómo la desmaterialización espacial emerge como una estrategia proyectual capaz de reconfigurar la relación entre el usuario y el entorno, desplazando el énfasis desde lo tangible hacia experiencias perceptivas. La tesis se centra en la desmaterialización espacial como una estrategia de diseño donde los recursos tangibles e intangibles se integran para generar atmósferas perceptivas y emocionales. Asimismo, el proyecto de investigación busca contribuir a la generación de conocimiento situado dentro del contexto latinoamericano contemporáneo.

Síntesis Visual en el taller Del signo mínimo al ecosistema narrativo

Francisco Gallego Escobar, Nicolás Restrepo Henao, Juan Pablo Jaramillo Salazar, Paula Andrea Correa Montaño [Colombia]

El taller "Del signo mínimo al ecosistema narrativo", desarrollado en el Congreso Internacional D al Cubo 2026, funcionó como un laboratorio de validación práctica para las teorías de comunicación y diseño visual. Este espacio permitió observar cómo la reducción formal de la caricatura puede actuar como un catalizador para la comprensión de problemáticas globales. El taller se constituye desde el proyecto de investigación-creación "La obra del caricaturista Ari y su potencial transmedial", diseñado para rescatar y proyectar el legado de Fabio Arias Gómez, "Ari", mediante la innovación narrativa. La obra de Ari en el diario La Patria representa un objeto de estudio vital para la memoria sociopolítica de Colombia. El proyecto busca un modelo Transmedia, donde cada plataforma aporta algo único. Los resultados iniciales sugieren una tendencia clara en el interés por la sátira política y social. El taller ratifica que la tecnología no es el fin, sino la oportunidad estratégica para revitalizar el patrimonio cultural mediante sistemas narrativos que evolucionan y se adaptan al usuario.

Construcción estética y semiótica en Puella Magi Madoka Magica

Jose Pedro Heredia Eberhardt, Alejandra Guardia Manzur [Bolivia]

Este trabajo realiza un análisis del anime Puella Magi Madoka Magica y el cómo la obra rompe con los estereotipos tradicionales del género de chicas mágicas mediante el contraste del diseño de personajes adorables y coloridos con escenarios surrealistas y grotescos influyen al espectador. Gracias a teorías por parte de Saussure, Peirce y Barthes, se examinan los elementos visuales, color, forma y estilo generan una atmósfera de desesperanza. Describiendo y descomponiendo aspectos del anime se llega a la consolidación del por qué la construcción estética formada por un sistema semiótico rompe con los esquemas establecidos respecto a las chicas mágicas.

Análisis de la estructuración sistémica del pensamiento proyectual en diseño gráfico como mecanismo de producción de cultura visual durante la transición digital y la irrupción de la inteligencia artificial en el Perú entre 2010-2025

Marco Aurelio Ramos Chang [Perú]

El diseño gráfico no es una disciplina que se reduce a la práctica; implica también, el desarrollo de un tipo de pensamiento denominado proyectual, que permite al diseñador alcanzar desde la imaginación la materialización de aquello que aún no se configura como realidad. El pensamiento proyectual no emerge como un acto aislado; es un proceso constituido en su diseño como una estructura cognitiva, estratégica y simbólica. El diseño gráfico no solo produce artefactos, sino también conocimiento. Esta doble producción permite sostener que el artefacto visual porta códigos, significados y decisiones proyectuales que pueden ser interpretados, apropiados y resignificados por los sujetos. La cultura visual emerge como una categoría que permite comprender el alcance social del diseño gráfico. El objetivo del proyecto es analizar la estructuración sistémica del pensamiento proyectual en diseño gráfico como mecanismo de producción de cultura visual en el Perú entre 2010 y 2025, organizando conceptualmente las relaciones entre procesos cognitivos, decisiones proyectuales, artefactos visuales, circulación social, apropiación simbólica e imaginarios culturales.

La Coautoría Híbrida: La IA como Potenciador en los Procesos Creativos de Diseño, Artes y Arquitectura

Andres Felipe Roldan Garcia [Colombia]

En la actualidad, los procesos creativos en las facultades de diseño, artes y arquitectura atraviesan una transformación radical impulsada por la integración de herramientas de inteligencia artificial (IA). Sin embargo, persiste un vacío ético y procedimental: el uso de estas tecnologías a menudo se oculta o se subestima, omitiendo su rol como coautor, potenciador o desarrollador crítico de ideas. El reto productivo y académico reside en la falta de marcos de referencia que validen la intervención de la IA. Existe un temor generalizado al estigma del "plagio automatizado", lo que impide un reconocimiento honesto de cómo el algoritmo no solo ejecuta órdenes, sino que propone variaciones morfológicas y soluciones estructurales que el intelecto humano, por sí solo, tardaría ciclos más extensos en procesar. Esta invisibilización limita la comprensión real de la evolución del oficio creativo en el siglo XXI.

Discurso visual del libro "Las Vidas de los Santos" y la estética compartida con el catolicismo

Maria Claudia Velasquez Barrientos, Alejandra Guardia Manzur [Bolivia]

El presente artículo analiza el discurso visual del libro ilustrado Las vidas de los Santos (Bardugo, 2020) como artefacto hagiográfico de ficción que replica, adapta y en ocasiones subvierte los códigos iconográficos del catolicismo histórico. A partir de un enfoque semiótico apoyado en Saussure, Eco y Foucault, se examinan diez ilustraciones representativas del corpus, identificando atributos icónicos, gramática visual sacra y función discursiva en cada figura. Los resultados demuestran que la obra construye su propio sistema de significación sagrada mediante rasgos de reconocimiento culturalmente codificados, los cuales permiten al lector identificar a las figuras ficticias como unidades culturales de lo sagrado dentro del universo del Grishaverse, legitimando el discurso fantástico mediante un código preestablecido en la tradición religiosa occidental.

Estrategia de fortalecimiento de los resultados de aprendizaje en el Programa de Diseño Gráfico

Daniela Villla Nieves, Heidy Liceth Bravo Becerra [Colombia]

La evaluación de los resultados de aprendizaje constituye un proceso fundamental para garantizar la calidad de la formación en educación superior. En el Programa de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria de Barranquilla, la medición de estos resultados se realizó mediante proyectos de aula desarrollados en diferentes asignaturas del plan de estudios. Los hallazgos obtenidos permitieron identificar fortalezas y oportunidades de mejora relacionadas con competencias disciplinares, creativas y comunicativas de los estudiantes. Como respuesta a este proceso de evaluación, se diseñó e implementó un plan de mejoramiento académico articulado con la novena edición del evento internacional D al Cubo 2026, cuyo eje temático fue "Diseñar con Propósito". A través de talleres, conferencias, masterclass, exposiciones y actividades de creación, se generaron espacios de aprendizaje complementarios orientados a fortalecer las competencias que presentaron mayores necesidades de desarrollo. La experiencia evidenció el potencial de los eventos académicos y culturales como estrategias de apoyo al aseguramiento de la calidad educativa, al permitir la integración de procesos de evaluación, formación y mejora continua en contextos de aprendizaje dinámicos, colaborativos e interdisciplinarios.

COMISIÓN P6: ARQUITECTURA Y EXPERIENCIAS ESPACIALES

Coordinador: Alejo García de la Cárcova
Jueves 16 de julio, 10:00 a 12:00 hs.

Unidad Cero: Cartografías del Aprendizaje en Primer Año de Arquitectura

Aurora Damke [Chile]

En el ciclo inicial de Arquitectura se implementó la Unidad Cero, una metodología aplicada a estudiantes de primer año que opera en tres asignaturas fundamentales del semestre: Composición, Lenguaje de la Arquitectura y Taller de Arquitectura. Su propósito es doble: diagnosticar las habilidades iniciales del estudiantado y medir su progreso al repetir exactamente los mismos ejercicios al cierre del semestre. La enseñanza de la arquitectura ha estado históricamente vinculada a prácticas docentes que reproducen, de manera intuitiva, los métodos con los cuales fue formado cada arquitecto (Morales, 2020). Este modelo tradicional tensiona la participación activa del estudiante, pues la posición fiscalizadora que suele asumir el docente en el proceso proyectual dificulta la construcción de una comprensión integradora del aprendizaje, necesaria para cartografiar y expresar de manera pertinente las competencias fundamentales del primer año de arquitectura. Tal como advierten Salazar y Schön, esta dinámica instala al estudiante en un rol pasivo, donde se espera que aprenda "haciendo", pero sin explicitar los procesos de reflexión que sustentan el diseño. Si bien el debate sobre la necesidad de transformar la enseñanza de la arquitectura ha atravesado gran parte del siglo XX, las modificaciones metodológicas han sido escasas y centradas principalmente en el tipo de proyecto o contexto de estudio, más que en los procesos de observación, análisis y pensamiento crítico. Por ello, resulta necesario consolidar prácticas educativas que favorezcan un aprendizaje activo, donde el estudiante construya conocimiento y el docente actúe como orientador del proceso. La introducción de la Unidad Cero permitió observar un desarrollo progresivo en habilidades de observación, abstracción, comprensión espacial, comunicación gráfica y conceptualización. Paralelamente, entregó al cuerpo docente una matriz clara para orientar estrategias de acompañamiento diferenciadas. La repetición de los ejercicios al finalizar el semestre se confirmó como un mecanismo pertinente para promover una reflexión crítica, ya que facilita que los estudiantes reconozcan su propio crecimiento y consoliden aprendizajes. A partir de los resultados, se concluye que, aunque las competencias requeridas en primer año son diversas y complejas, la Unidad Cero opera no solo como diagnóstico, sino como un dispositivo pedagógico integral, capaz de generar progresión, reducir brechas y fortalecer la

transición entre la exploración inicial y la producción arquitectónica con mayor autonomía y rigor conceptual. La metodología se propone como un modelo replicable para planes de estudio que buscan una formación inclusiva, reflexiva y sustentada en datos longitudinales. Esta experiencia se presenta como un aporte metodológico para repensar el ingreso a la arquitectura desde una pedagogía situada, comparada y basada en evidencia.

El Mar como Aula: imaginar ciudades costeras resilientes frente al cambio climático. El caso del área metropolitana La Serena-Coquimbo, Chile

Olivia Fox [Chile]

Esta ponencia presenta una reflexión sobre la experiencia pedagógica del taller de arquitectura "Proyecto contemporáneo y Programas Emergentes", centrado en la exploración de los impactos del cambio climático en el borde costero del área metropolitana de La Serena–Coquimbo, Chile. Ante la amenaza del aumento del nivel del mar y la creciente vulnerabilidad de las ciudades litorales chilenas, el taller propuso repensar la relación entre ciudad y mar mediante el desarrollo de proyectos flotantes como ensayos de nuevas formas de habitar en contextos de riesgo y transformación ambiental. La propuesta docente concibe la enseñanza de la arquitectura como un laboratorio para imaginar futuros resilientes, integrando metodologías basadas en la experimentación formal, la prospección territorial y la construcción de prototipos con potencial de aplicación. Desde un enfoque académico-reflexivo, se entiende el proyecto arquitectónico no solo como resultado técnico o formal, sino como herramienta crítica frente a los desafíos contemporáneos del urbanismo en escenarios de incertidumbre climática. El taller se inscribe en la urgencia que afecta a las ciudades costeras de Chile, donde estudios oficiales señalan a la bahía de Coquimbo como una de las zonas con mayor riesgo de inundación a futuro. En este contexto, el curso invitó a los estudiantes a especular sobre la posibilidad de "habitar el mar", explorando el urbanismo flotante, sistemas anfibios y estructuras semiflotantes como alternativas de adaptación y expansión urbana. El concepto de maritorio permitió ampliar la mirada tradicional del territorio, integrando el océano como un espacio productivo y cultural desde el cual redefinir el habitar y abrir nuevas líneas de diseño para escenarios climáticos futuros.

Proyecto rediseno de espacio para Expo Academias LDG

Carlos Mendivil, Adolfo Félix Murrieta, Zyanya López Aramburo, Claudia Erika Martinez Espinoza, Judith Mendivil Gastelum [México]

Es un evento temporal con una duración al público de dos a tres días, presentado dos veces al año al final de cada ciclo escolar dentro de las instalaciones de ITSON. Nace Expo Academias LDG, para atender la necesidad de crear un espacio para la presentación pública de una muestra representativa de los mejores productos realizados en las diferentes academias que integran el Programa Educativo de Licenciado en Diseño Gráfico del Instituto Tecnológico de Sonora (ITSON) Llevado a cabo con pocos materiales y recursos a disposición, se tienen algunas limitaciones para la museografía, en donde se optaba por el préstamo de mesas, mamparas y equipo de cómputo, además con ayuda de materiales reciclables. Llevado a cabo con pocos materiales y recursos a disposición se tienen algunas limitaciones para la museografía, en donde se optaba por el préstamo de mesas, mamparas y equipo de cómputo, además con ayuda de materiales reciclables. Por medio del uso de software y TICs accesibles y adecuadas en ese momento se logró publicar proyectos de las academias, los cuales fueron expuestos en un ambiente de fácil acceso y usabilidad. Junto con la estrategia de difusión en redes sociales y medios internos al ITSON se consiguiÃ³ exitosamente la primera versión virtual de la anterior Expo Academias LDG. Los resultados fueron positivo en redes sociales como Facebook y Youtube incrementando la cantidad de visitantes al evento. Se obtuvo un promedio al día de 2,177.67 páginas visitadas, 505 visitas, 476.33 visitantes y 4.57 páginas visitadas por visitante. La ubicación del países de los visitantes como primer lugar fue México, Estados Unidos, Irlanda, Argentina, España, Finlandia y Países Bajos. La evolución de la Expo Academias LDG en modalidad virtual abrió muchas posibilidades que solo con el uso de la tecnología pudieron ser alcanzados, como el llevar un historial, repositorio o registro de las obras expuestas, un alcance global, sin barreras de comunicación o temporalidad y un acercamiento con los estudiantes y profesionales del diseño. Al regresar a la presencialidad Expo Academias LDG continúa con su versión virtual para que todo público pueda disfrutar de este evento en cualquier momento. Midiendo el impacto en ambas modalidades se pudo observar un incremento del 301,71% en los usuarios y un incremento del 272,11% en las vistas de página en la modalidad híbrida online-offline. Además, más de la mitad de los usuarios pertenecen al estado de Sonora, sin embargo, se ha tenido presencia en Ciudad Juárez, Culiacán, Navojoa, Los Mochis, Ciudad de México, Hermosillo, Guaymas y Tijuana, así como en otros países como Estados Unidos, Colombia, España, Irlanda, Argentina, Costa Rica y Perú. Como parte de los planes de mejora, se estima contar con el mobiliario necesario para dar una mayor proyección y profesionalismo a la presentación de los proyectos. Se aplicará

un mayor rigor selectivo con la finalidad de alcanzar mayores estándares de calidad. La periodicidad del evento será anual y tendrá mayor permanencia como estrategia para incluir más actividades. Se fortalecerá el evento de inauguración con autoridades y medios institucionales y se hará entrega pública de reconocimientos. La exposición se dividirá sutilmente por bloques. La entrada se destinará a Tecnología, con tres pantallas y un proyector. Las mamparas fungirán como divisiones de ambiente y, a su vez, como soporte de proyectos y textos de sala. En la parte central se hará la transición al bloque de Diseño y el fondo se destinará para Negocios. De manera discursiva, a través de pequeños textos, se contextualizará sobre el quehacer del estudiante de diseño en su paso por los distintos semestres. Es importante hacer presente el diseño en México y el talento local por medio de la difusión y exposición de proyectos. Resulta fundamental contar con espacios propios para los estudiantes y que estos tengan la oportunidad de colaborar con su comunidad y su formación académica dentro del área del diseño. De igual forma, los profesores pueden hacer uso de estos espacios y crear diferentes estrategias didácticas que fortalezcan la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos.

Transectos del cielo: metodología fenomenológica en enseñanza arquitectónica

Macarena Mery Pereira [Chile]

El taller inicial de Arquitectura propone reinterpretar el transecto como herramienta de observación fenomenológica del paisaje. Tradicionalmente se ha utilizado para analizar capas territoriales y urbanas. En este ejercicio nos trasladamos hacia una dimensión atmosférica: el cielo. En donde mediante la división de tres estratos: bóveda celeste, atardecer y manto nocturno, los estudiantes desarrollan transectos que registran transformaciones de la luz, el color, la densidad atmosférica y la profundidad visual a lo largo del día. Estos registros incorporan la experiencia corporal del observador, convirtiendo la percepción en parte del método de análisis. Los resultados evidencian múltiples interpretaciones fenomenológicas del cielo como paisaje vertical, mostrando cómo el transecto puede actúa como una herramienta metodológica abierta para explorar la relación entre atmósfera, percepción y espacialidad arquitectónica en procesos de formación inicial.

MetaTaller Arquitectura: laboratorio transversal de innovación

Tanya Larissa Pohl Campbell [Paraguay]

La presente ponencia expone el diseño e implementación de MetaTaller Arquitectura, un laboratorio transversal de innovación aplicado a la enseñanza en el segundo ciclo de la carrera de Arquitectura, específicamente en las asignaturas de Taller V y Taller VI. La propuesta surge como respuesta a la necesidad de fortalecer la integración de saberes, el desarrollo de competencias digitales y la incorporación de metodologías activas en el proceso proyectual. En este marco, MetaTaller Arquitectura se plantea como un espacio de intercambio y experimentación que complementa el taller tradicional, promoviendo enfoques interdisciplinarios y dinámicas de aprendizaje más flexibles e innovadoras. Se desarrolla un estudio piloto con un diseño cuasi-experimental, trabajando con cuatro grupos del segundo bloque formativo (Taller V y VI). De estos, dos grupos implementan la metodología propuesta a través de MetaTaller Arquitectura, mientras que los otros dos continúan con la modalidad tradicional, permitiendo establecer una comparación de resultados. El análisis se centra en variables como la calidad del proceso proyectual, la capacidad de articulación transversal, el uso significativo de herramientas digitales y el nivel de innovación en las propuestas desarrolladas por los estudiantes. La experiencia se enmarca en el desarrollo de una investigación doctoral en curso y busca generar evidencia sobre el impacto de estrategias pedagógicas innovadoras, así como aportar un modelo transferible a la enseñanza de la arquitectura en el ámbito de la educación superior.

La Bienal Panamericana de Arquitectura de Quito: el discurso sobre el diseño arquitectónico en el Ecuador

Diego Javier Proaño Escandón [Ecuador]

Las bienales y concursos de arquitectura se han consolidado como espacios fundamentales dentro de la cultura disciplinar, al constituirse como plataformas periódicas de discusión, validación y difusión de la producción arquitectónica. La presente investigación doctoral busca caracterizar el discurso legitimador de la Bienal Panamericana de Arquitectura de Quito (BAQ) en torno al diseño arquitectónico en el Ecuador, mediante el análisis de los espacios, actores y documentos vinculados al concurso Premio Nacional en la categoría “Diseño Arquitectónico”, entre los años 2004 y 2020. La investigación parte de la premisa de que la BAQ ha contribuido a establecer criterios, tendencias y paradigmas sobre la producción arquitectónica ecuatoriana. El estudio se centra en el espacio del Concurso de la BAQ, debido a que en él convergen los principales actores y documentos capaces de establecer mecanismos explícitos e implícitos de legitimación disciplinar. La investigación busca demostrar que la Bienal Panamericana de Arquitectura de Quito ha operado como un dispositivo de legitimación.

Factor Local: Resiliencia cultural en contextos descentralizados

Mariano Ignacio Rojas [Argentina]

Factor local es una cátedra electiva de la Universidad Católica de Salta que surge al reconocer la diversidad del contexto en comparativa con otras casas de estudios situadas en ciudades mas industrializadas, en la cual se abordaron elementos culturales de la provincia para generar propuestas de valor agregado a un sector clave para la economía regional, el turismo. Como resultados se propusieron una serie de tangibles e intangibles de diseño que fueron expuestos en el Mercado Artesanal de la ciudad teniendo un gran recibimiento por el publico, con propuestas innovadoras que lograron trascender el espacio de un trabajo practico inter facultad para generar oportunidades reales de aplicación y modelos de negocio basado en la experiencia para turistas. El diseño y su lectura contextual fueron el factor clave para la resiliencia y pueden convertirse en un motor diferenciador para la región.

El mobiliario en el diseño interior: de la figuración a la abstracción

Christian Geovanny Sigcha [Ecuador]

El presente artículo de reflexión analiza el teatro de los objetos como una estrategia narrativa multisensorial aplicable al diseño interior y al estudio del mobiliario. Surgido en el ámbito museográfico en la década de 1980, este enfoque construye experiencias inmersivas mediante recursos como iluminación, sonido y narrativa, orientados a activar la percepción y la emoción del espectador. Desde un enfoque cualitativo-interpretativo y a partir del análisis documental y la reflexión teórica, el artículo propone comprender el espacio interior como un dispositivo narrativo y al mobiliario como un elemento activo en la construcción de la experiencia espacial. Los resultados evidencian que esta perspectiva permite superar una visión exclusivamente funcional del mobiliario, incorporando dimensiones simbólicas, atmosféricas y experienciales al proceso proyectual. Finalmente, se concluye que el teatro de los objetos constituye un marco conceptual pertinente para repensar el diseño interior contemporáneo y ampliar las líneas de investigación sobre la experiencia del habitar.

De lo íntimo a lo colectivo: La influencia del Diseño Interior en la configuración urbana

Raquel Acosta Rosales, Franklin Homero Patiño Mendoza [Ecuador]

El diseño interior en arquitectura esta tradicionalmente enfocado en la organización funcional y estética de espacios interiores. Sin embargo, investigaciones contemporáneas reconocen que los espacios interiores desempeñan un papel significativo en la configuración del entorno urbano. Este artículo analiza la relación entre interioridad, arquitectura y ciudad, proponiendo que el diseño interior constituye una interfaz espacial entre la escala íntima del individuo y la dimensión colectiva del espacio urbano. A partir de una revisión sistemática de la literatura y de 3 casos de estudio entre 2020 y 2025, se examinan los conceptos de interioridad urbana, experiencia espacial, continuidad interior-exterior y escalas del diseño. Los resultados evidencian que los espacios interiores, como atrios, galerías, estaciones de transporte, centros culturales y equipamientos urbanos, funcionan como extensiones del espacio público e influyen en las dinámicas sociales, culturales y económicas de la ciudad. Asimismo, se propone un modelo conceptual que explica la relación multiescalar entre interior, arquitectura y urbanismo. Finalmente, concluye que integrar el diseño interior en los enfoques contemporáneos de planificación urbana permite comprender la ciudad como un sistema espacial continuo en el que la escala doméstica y la experiencia interior influyen en la producción de urbanidad.

La Estética de la Estática

Luis Enrique Barrera Peñafiel [Ecuador]

La investigación analiza la expresividad estructural en las edificaciones en altura proyectadas por los arquitectos ecuatorianos Ovidio Wappenstein y Milton Barragán en la ciudad de Quito entre 1970 y 1985, período asociado a la consolidación de la arquitectura tardo-moderna en Ecuador. Basada en la tríada vitruviana de firmitas, utilitas y venustas, la tesis entiende la estructura no solo como un sistema resistente, sino como un componente capaz de articular espacialidad, forma y significado arquitectónico. El estudio se centra en edificios de más de ocho niveles construidos principalmente en hormigón armado, una tipología que exige una estrecha relación entre arquitectura e ingeniería estructural. A partir del análisis comparativo de variables como escala, materialidad y configuración morfo-estructural, busca demostrar cómo las decisiones técnicas participaron activamente en la construcción de una poética arquitectónica moderna adaptada a las condiciones sísmicas, tecnológicas, económicas y culturales de Quito. La investigación responde a la escasa atención que la historiografía local ha otorgado a la estructura como recurso expresivo y generador de lenguaje arquitectónico. Su hipótesis plantea que, en la obra de Wappenstein y Barragán, la estructura trasciende su función técnica para convertirse en un componente formal y simbólico que materializa una reinterpretación regional de los principios del Movimiento Moderno. El marco conceptual incorpora aportes de autores como Torroja,

Nervi, Cardellach, Le Corbusier y Mies van der Rohe, quienes reconocen la inseparabilidad entre estructura y forma. Metodológicamente, adopta un enfoque cualitativo, analítico e interpretativo basado en estudios de casos múltiples. A través de la revisión documental, la observación directa y el análisis de fuentes gráficas y técnicas, se busca identificar cómo la estructura contribuyó a la configuración espacial, formal y expresiva de la modernidad arquitectónica quiteña, ampliando la comprensión del tardo-modernismo latinoamericano desde una perspectiva que integra técnica, forma y contexto.

Análisis de la transformación del diseño interior como contenedor de forma, función, tecnología en espacios de restaurantes de la ciudad de Quito y Cuenca dentro del período 2018 a 2023

Paola Marcela Ochoa Fernández [Ecuador]

La investigación analiza la transformación del diseño interior de los restaurantes en las ciudades patrimoniales de Quito y Cuenca entre 2018 y 2023. Ambas ciudades, reconocidas como Patrimonio Cultural de la Humanidad, han experimentado un crecimiento urbano y turístico que ha impulsado la expansión de establecimientos gastronómicos, donde el diseño interior adquiere un papel central en la construcción de experiencias, identidad local y memoria colectiva. Los restaurantes ya no responden únicamente a necesidades funcionales, sino que se convierten en espacios capaces de transmitir valores culturales mediante la forma, la materialidad y la ambientación. El estudio se sitúa en un contexto marcado por el reconocimiento internacional de ambas ciudades en premios turísticos y por los cambios producidos tras la pandemia, que obligaron a los establecimientos a adaptar sus espacios y servicios para responder a nuevas demandas de seguridad, bienestar y experiencia del usuario. La investigación busca comprender cómo se ha transformado el diseño interior en términos de forma, función y tecnología durante este período. La hipótesis plantea que los restaurantes han evolucionado hacia estéticas híbridas que combinan estilos diversos, integran materialidades locales y globales, incorporan espacios más flexibles y abiertos, y revalorizan materiales vernáculos en diálogo con recursos industriales y criterios de sostenibilidad. Asimismo, se sostiene que la organización funcional ha privilegiado espacios adaptables y centrados en el usuario. La investigación responde a una vacancia en los estudios sobre diseño interior de espacios gastronómicos, tradicionalmente enfocados en el comportamiento del consumidor. Su relevancia radica en aportar conocimientos sobre la relación entre forma, función y tecnología, así como en comprender cómo el diseño interior influye en la experiencia, permanencia, satisfacción y fidelización de los usuarios. De este modo, busca contribuir al desarrollo de metodologías de diseño comercial aplicables tanto en el ámbito académico como profesional, fortaleciendo la identidad y el posicionamiento de los establecimientos gastronómicos.

COMISIÓN P7: DISEÑO SOCIAL E INNOVACIÓN

Coordinadora: Bernardita Brancoli
Jueves 16 de julio, 10:00 a 12:00 hs.

Diseño social en contextos vulnerables

Alejandra Basta, Joanna Nicole Angulo Cabrera, Samuel Argote Dominguez, Camila Laura Ayllon Centellas, Elke Bause Melgar, Ana Paula Castellon Chavez [Bolivia]

El presente trabajo de investigación analiza el proceso de diseño de imagen corporativa desarrollado para la Legión de Lucha Cochabambina Contra el Cáncer (LLCC), una organización sin fines de lucro ubicada en la zona sur de la ciudad de Cochabamba, Bolivia. La institución ofrece servicios gratuitos de detección temprana de cáncer de mama y útero a mujeres en situación de vulnerabilidad; sin embargo, la ausencia de una identidad visual consolidada y de estrategias de comunicación efectivas limitaba severamente su alcance poblacional. A través de una metodología proyectual de diseño, se construyó un sistema de identidad visual que permite visibilizar la existencia y los servicios de la organización, contribuyendo a reducir las barreras de acceso a la salud preventiva. Los resultados evidencian que el diseño gráfico, entendido como disciplina estratégica, puede operar como agente de transformación social al articular comunicación, visibilidad institucional y acción comunitaria en salud pública.

Quipisca-Chile, patrimonio visual de Arte Rupestre

Bernardita Brancoli [Chile]

El propósito principal de este proyecto es difundir y posicionar, en el ámbito académico y profesional del diseño, los resultados de la investigación desarrollada en la localidad de Quipisca, comuna de Pozo Almonte, región de Tarapacá, El objetivo general consiste en visibilizar el potencial del diseño como herramienta estratégica para la revitalización del patrimonio gráfico y territorial, promoviendo procesos de resignificación cultural, fortalecimiento identitario y desarrollo local sostenible a partir del arte rupestre y la memoria comunitaria. La investigación aborda a Quipisca como un caso paradigmático para el estudio del patrimonio cultural y la memoria territorial. Situada a 2.100 metros sobre el nivel del mar y a 112 kilómetros de Iquique, esta comunidad andina se emplaza en un territorio de profunda significación histórica y visual. Su nombre, proveniente del

quechua y traducido como “lugar de carga”, remite tanto a su rol estratégico en las rutas de intercambio ancestral como a la densidad simbólica que resguarda en su paisaje, sus vestigios rupestres y sus prácticas culturales vigentes. Desde esta comprensión integral del territorio, la ponencia propone una intervención desde el diseño editorial, visual y experiencial orientada a articular patrimonio, comunidad y proyección contemporánea en tanto, promueve la investigación aplicada en diseño con enfoque territorial, intercultural y participativo. Se inscribe en una perspectiva que entiende el diseño no solo como disciplina proyectual, sino como mediador cultural capaz de generar dispositivos de interpretación, comunicación y activación patrimonial. Asimismo, dialoga con los ejes de innovación social, sostenibilidad y vinculación con el medio, al proponer metodologías colaborativas que integran saberes locales, prácticas ancestrales y herramientas contemporáneas de diseño para la construcción de narrativas identitarias situadas.

Desarrollo de envases biodegradables a partir de borra de café: un enfoque de producción circular situada

Camila Castro Grinstein, Sebastian Benavidez [Argentina]

En los últimos años, los biomateriales han emergido como alternativas prometedoras a los plásticos convencionales. Sin embargo, gran parte de su desarrollo continúa replicando modelos lineales de producción bajo una narrativa de sostenibilidad, evidenciando una brecha persistente entre innovación material y transformación sistémica. Este escenario plantea un desafío específico para la enseñanza del diseño: ¿cómo formar profesionales capaces de operar sobre sistemas complejos y no solo sobre objetos? Este trabajo presenta una experiencia pedagógica basada en investigación a través del diseño, desarrollada en el ámbito universitario, que propone a los biomateriales no solo como sustitutos materiales, sino como dispositivos para repensar sistemas de producción y consumo desde una perspectiva situada, circular e interdisciplinaria La investigación se desarrolla en el contexto de un campus universitario concebido como un “laboratorio vivo”, donde los flujos materiales, las prácticas cotidianas y la diversidad disciplinar coexisten en proximidad. A partir de este encuadre, se diseñó una metodología de relevamiento situada que integra mapeo de flujos de residuos, análisis de actores y observación de prácticas de uso. Esta metodología permite a los estudiantes comprender y operar sobre sistemas reales, articulando dimensiones técnicas, sociales y ambientales. El caso de estudio se centra en la cafetería universitaria, donde el relevamiento permitió identificar la borra de café como un flujo residual significativo (10 kg día) y como oportunidad de diseño. A partir de este diagnóstico, se desarrolló un proceso interdisciplinario que involucró estudiantes y docentes de Biotecnología, Diseño Industrial y Diseño Textil, promoviendo el cruce de saberes y la construcción de un lenguaje común. La propuesta pedagógica se estructuró en torno a ciclos iterativos de experimentación material, prototipado y evaluación, donde el hacer funciona como medio de investigación y aprendizaje. En este proceso, el prototipado no solo valida propiedades técnicas, sino que habilita la integración de saberes, la exploración sensorial y la reflexión crítica sobre el rol del diseño en la transición hacia modelos más sostenibles. Los resultados muestran que la articulación entre relevamiento situado e interdisciplina favorece el desarrollo de nuevas materialidades contextualizadas, al tiempo que fortalece competencias clave en la formación en diseño, tales como el pensamiento sistémico, la capacidad de operar en contextos complejos y la toma de decisiones informadas por el entorno. Este trabajo contribuye al campo de la educación en diseño al proponer un modelo pedagógico replicable que integra análisis de sistemas reales, desarrollo material y colaboración interdisciplinaria. Más allá de la innovación en biomateriales, el aporte central radica en demostrar cómo el diseño puede enseñarse como una práctica situada, capaz de activar transformaciones en escalas locales con proyección hacia sistemas más amplios.

De Ingreso a Egreso: Análisis preliminar de la configuración de los perfiles estudiantiles en los programas de Diseño

Cristian Felipe Diaz Botina, Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete, Aura Mireya Uscategui de Jiménez [Colombia]

Introducción El proyecto surge de la necesidad de comprender cómo el currículo de los programas de Diseño Gráfico e Industrial de la Universidad de Nariño configura en la práctica del aula diversos perfiles de egreso. Desde las teorías práctica, procesual y socio-crítica del currículum, se reconoce que dichos perfiles no son estáticos ni prescriptivos, sino que se construyen progresivamente según experiencias, intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes, así como por las acciones docentes y las condiciones institucionales. Entender esta dinámica es clave para fortalecer y reorientar los procesos curriculares hacia una formación más pertinente y contextualizada. Objetivo Determinar las características de la evolución en la configuración de los perfiles estudiantiles durante el curso de las carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial de la Universidad de Nariño. Metodología La investigación es cualitativa, de carácter descriptivo-explicativo y con enfoque hermenéutico. Se aplicó un diseño flexible y emergente, fundamentado en la Teoría Fundamentada para la interpretación de datos. - Instrumentos: análisis documental de los PEP de ambos

programas, encuestas, entrevistas semiestructuradas, talleres y focus groups. - Población: estudiantes y docentes de los programas, incluyendo semilleros de investigación. - Análisis de datos: codificación abierta y axial, análisis cualitativo de contenido, construcción de categorías inductivas y sistematización en matrices. Para difundir resultados se usará la metodología ágil Sprint en el diseño de un artefacto interactivo que visualice y comparta la propuesta metodológica. Principales resultados Se aplicó el Test de Kolb (Learning Style Inventory), reconocido por identificar estilos de aprendizaje. Permitió evaluar cómo los estudiantes procesan información, toman decisiones y enfrentan experiencias formativas. En Diseño Gráfico participaron 97 estudiantes: predominó el estilo reflexivo (62 %), seguido de activo (15 %), pragmático (14 %) y teórico (8 %). Esto sugiere una preferencia por observar y analizar antes de actuar, privilegiando el contexto visual y comunicativo. En Diseño Industrial (30 estudiantes) también prevaleció el reflexivo (50 %), pero con distribución más equilibrada: activo (20 %), pragmático (17 %) y teórico (13 %). Se evidencia mayor disposición a la experimentación práctica y conceptualización técnica. Discusión Los hallazgos muestran que reflexión crítica y análisis son rasgos comunes, acordes con la naturaleza proyectual del diseño. No obstante, el peso de los estilos activo y teórico en Diseño Industrial refleja una orientación más dinámica y experimental, propia del prototipado y la resolución técnica. En contraste, el énfasis en la observación en Diseño Gráfico subraya la necesidad de promover actividades prácticas que equilibren sus fortalezas analíticas. Estas diferencias ofrecen claves para ajustar estrategias pedagógicas y favorecer un balance entre reflexión, acción y conceptualización. Conclusiones - El Test de Kolb mostró que ambos programas comparten una base reflexiva dominante, fortaleza para el análisis crítico, pero desafío para diversificar la enseñanza. - El mayor equilibrio en Diseño Industrial sugiere que incluir dinámicas más activas en Diseño Gráfico enriquecería la formación y prepararía mejor para escenarios colaborativos. - Integrar estos hallazgos en la configuración de los perfiles estudiantiles permitirá un currículo más flexible y adaptado a las necesidades reales de aprendizaje, fortaleciendo la calidad de la formación profesional.

Pfizer School: Enseñanza del Design Thinking para el liderazgo de la innovación social en salud

César Domínguez [Chile]

Cada año resulta más frecuente informarse sobre violencia y agresiones ocurridas al interior de hospitales y recintos de salud producto de la enorme brecha de información y falta de oportunidades de colaboración entre pacientes y médicos, dejando a los pacientes y sus familias sometidos a una profunda sensación de vulnerabilidad y aparente abandono por falta de diálogo y herramientas. Pfizer toma este contexto como un desafío personal a partir del cual busca entregar herramientas a los pacientes para transformar los de meros afectados a convertirse en parte de la solución a través de su unidad de Patient Advocacy. Incluir design Thinking en los procesos de innovación de fundaciones y ONGs, permite fomentar la participación social y trabajo colaborativo en procesos de co-creación de soluciones creativas a los problemas humanos con un alto nivel de compromiso y responsabilidad social, buscando su bienestar y mejorar la calidad de vida de las comunidades, los usuarios y su entorno directo. Con este objetivo se crea Pfizer School, la primera escuela de liderazgo creativo en salud para grupos de defensa de pacientes de toda Latinoamérica quienes asumen el compromiso de implementar los aprendizajes adquiridos en sus respectivos promoviendo la viralización de la experiencia.

Configuración gráfica del packaging de alimentos ultraprocesados y la construcción de la percepción de lo “saludable” en consumidores de Quito entre 2014 y 2024

Jaime Guzmán Martínez [Ecuador]

La investigación analiza cómo la configuración gráfica del packaging de alimentos ultraprocesados comercializados en Quito entre 2014 y 2024 construye la percepción de lo “saludable”, más allá de la información nutricional real. Plantea que el envase funciona como un sistema de comunicación visual que prioriza elementos persuasivos —como color, tipografía, imágenes, forma y materialidad— sobre el etiquetado nutricional, favoreciendo decisiones de compra basadas en atajos cognitivos. Desde la semiótica del diseño, la teoría del procesamiento dual y la clasificación NOVA, el estudio sostiene que la materialidad y la dimensión simbólica del envase influyen en asociaciones de calidad, naturalidad y salud. Mediante un análisis gráfico del packaging y un estudio de percepción con consumidores, la investigación busca comprender estas dinámicas y aportar recomendaciones para el diseño y las políticas públicas, orientadas a fortalecer la visibilidad y eficacia de la información nutricional en el contexto regulatorio ecuatoriano.

Innovación impulsada por el diseño en el contexto del diseño de indumentaria: análisis bibliométrico y detección de vacancias estratégicas

Carla Orozco Espinosa [Ecuador]

La presente ponencia expone los avances de una investigación doctoral centrada en la innovación impulsada por el diseño en el ámbito de la moda e indumentaria. El estudio

parte de la premisa de que, si bien la relación entre diseño e innovación ha sido ampliamente abordada en la literatura, persisten vacancias en torno al diseño entendido como herramienta estratégica para la transformación organizacional y competitiva del sector. Metodológicamente, se desarrolló una revisión sistemática de literatura en las bases de datos Scopus y Web of Science (WOS), seleccionadas por su autoridad y validez académica. Se empleó la búsqueda avanzada en la colección principal, restringiendo los resultados a artículos científicos, capítulos de libro y libros, y excluyendo actas de conferencias. La estrategia de búsqueda —realizada en inglés para ampliar el alcance— incluyó los términos Fashion, Design e Innovation, junto con sinónimos como clothing, textile, garment y apparel, combinados mediante operadores booleanos (AND OR). La recuperación inicial arrojó 1857 documentos. Tras la depuración de duplicados (66 registros) y la revisión de títulos y resúmenes para verificar su pertinencia, el corpus final quedó conformado por 1494 publicaciones. El análisis bibliométrico se realizó mediante el software VOSviewer, que permitió identificar cuatro clústeres temáticos: (1) innovación en el área de diseño, vinculada al desarrollo de producto, digitalización y producción textil; (2) innovación orientada a la sostenibilidad, centrada en impacto ambiental, ciclo de vida y economía circular; (3) innovación en modelos de negocio, relacionada con estrategia, competitividad y creación de valor; y (4) innovación centrada en el comportamiento del consumidor, incluyendo nuevas formas de consumo y tecnologías inteligentes. Los resultados evidencian una concentración significativa en sostenibilidad y tecnología, mientras que se observa una menor problematización del diseño como eje estratégico integrador. Esta vacancia abre un campo de reflexión para reconfigurar el diseño como motor articulador de innovación sistémica en la industria de la moda.

Discursos y visiones de futuro en el diseño de comunicación de startups financiadas por Startup Chile entre 2010-2019

Cristian Aguilar Navarrete [Chile]

A nivel global, y localmente también en Chile, se ha experimentado un incremento de los emprendimientos dinámicos de base tecnológica — startups. En este contexto surge en Chile una aceleradora pública de este tipo de emprendimientos, llamada Startup Chile, financiada por CORFO. La pregunta de investigación general es ¿Qué decisiones del proceso proyectual conforman la ideología de las startups financiadas por Startup Chile entre 2010 y 2020? La primera hipótesis de trabajo es que el diseño discursivo de las startups funciona como un sistema de reglas semánticas que expresa una ideología sobre la innovación y el desarrollo. La segunda hipótesis plantea que funciona un sistema de reglas semánticas que naturaliza una visión de mundo tecnocrática. La tercera hipótesis sostiene que los discursos de las startups sostienen mitos fundacionales que reproducen y actualizan la utopía tecnocrática. El aporte de esta investigación está en la intersección del campo de Diseño y Futuros, reflexionando sobre las propuestas de imaginarios que presentan a la sociedad.

COMISIÓN P8: PEDAGOGÍAS DEL DISEÑO Y FORMACIÓN PROYECTUAL

Coordinadora: Verónica Méndez
Jueves 16 de julio, 12:30 a 14:30 hs.

Análisis comparativo entre la formación académica y la empleabilidad de los egresados de la Universidad José Cecilio del Valle

Omar Hernandez Villalobos [Honduras]

La investigación analiza la relación entre la formación por competencias profesionales y las demandas del mercado laboral en egresados de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Comunicación Corporativa de la Universidad José Cecilio del Valle, en Tegucigalpa, Honduras, durante el periodo 2020–2025. El estudio surge de la necesidad de evaluar la pertinencia del plan de estudios frente a las dinámicas actuales del sector productivo y creativo, considerando posibles brechas entre las competencias adquiridas en la formación académica y las requeridas en el ejercicio profesional. Se sustenta teóricamente en el aprendizaje social y experiencial, la teoría de competencias y el modelo de graduate capital, que amplía la comprensión de la empleabilidad al integrar dimensiones técnicas, humanas, sociales, culturales, identitarias y psicológicas. También incorpora aportes sobre el perfil profesional, la inserción laboral y la economía creativa, destacando la transformación del rol del diseñador en contextos digitalizados e influenciados por la inteligencia artificial generativa. Metodológicamente, la investigación adopta un enfoque mixto con alcance descriptivo y analítico, orientado a describir las competencias formativas desarrolladas en la carrera, identificar las demandas del mercado laboral local y analizar la empleabilidad de los egresados a partir de dicha relación. Como fuentes primarias se contempla la participación de egresados, empleadores y docentes vinculados al área de diseño gráfico y comunicación corporativa; mientras que las fuentes secundarias incluyen documentos curriculares, investigaciones previas y estudios sobre empleabilidad y competencias profesionales. Las técnicas de recolección de información comprenden encuestas, entrevistas semiestructuradas y análisis documental, permitiendo contrastar la formación académica con las

exigencias actuales del sector creativo y corporativo. Los antecedentes revisados evidencian una tensión constante entre la formación académica y la realidad laboral en América Latina, especialmente en lo relacionado con habilidades digitales, estratégicas y transversales. En este contexto, el estudio busca aportar evidencia empírica sobre el caso hondureño, contribuyendo a la discusión sobre la actualización curricular, la empleabilidad y el fortalecimiento del vínculo entre la universidad y el sector productivo en el campo del diseño gráfico y la comunicación corporativa.

El afiche como objeto cultural: metodologías de diseño aplicadas a la creación de un cartel tributo musical

David Jimenez, Sebastián Quimiz [Ecuador]

Este trabajo presenta una experiencia formativa desarrollada en la asignatura "Fundamentos del Diseño I", de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, centrada en la creación y rediseño de un afiche tributo musical sobre el cantante The Weeknd, tomando como referente y punto de partida el lenguaje visual de Peter Bankov. El proyecto surge de una problemática frecuente en la enseñanza inicial del diseño gráfico: la tendencia de los estudiantes a priorizar decisiones compositivas intuitivas por encima de una comunicación visual fundamentada y argumentada. Ante ello, se plantea una metodología que incorpora investigación, análisis, conceptualización, experimentación y validación profesional. La propuesta se desarrolló desde un enfoque cualitativo, con alcance exploratorio, descriptivo y proyectual. Se emplearon como técnicas la revisión bibliográfica, el análisis de referentes visuales, el registro del proceso creativo y una entrevista semiestructurada al diseñador Andrew Lewis, cuya retroalimentación permitió revisar críticamente la primera versión del afiche. A partir de este proceso, el estudiante identificó problemas de saturación visual, falta de claridad conceptual y debilidad en la jerarquía compositiva. El rediseño final evidenció una mejora en la coherencia entre concepto, recursos gráficos y mensaje, mediante una composición más sintética, una paleta cromática controlada y una tipografía más expresiva. Como resultado, el proyecto demuestra que la enseñanza del diseño se fortalece cuando el aula promueve procesos metodológicos donde investigar, justificar y rediseñar forman parte del aprendizaje. Así, el afiche deja de ser solo una pieza estética para convertirse en un producto cultural y en un ejercicio pedagógico que aproxima al estudiante a desafíos reales del campo profesional.

Integración del enfoque Cognitivo-Emocional en el taller de diseño

Javier Martinez, Steffy Ballesteros [Colombia]

Tradicionalmente, el Diseño Emocional ha explicado la relación entre las personas y los objetos a partir de las respuestas del usuario, es decir, desde lo que se siente frente al producto. Sin embargo, este enfoque suele dejar de lado el origen de esas respuestas: las creencias que las generan. Esta contribución propone un marco metodológico que articula el enfoque Racional Emotivo Conductual (TREC) de Albert Ellis con los tres niveles de procesamiento definidos por Donald Norman (visceral, conductual y reflexivo), aplicado al diseño estratégico de producto. La propuesta se implementó mediante un taller con estudiantes de Diseño Industrial, enfocado en el desarrollo de productos para mascotas. Durante el ejercicio, los estudiantes emplearon el modelo ABC de la TREC para identificar creencias irracionales en situaciones de uso. A partir de esto, tradujeron la "disputa" de dichas creencias en decisiones de diseño concretas, organizadas según los niveles de procesamiento propuestos por D. Norman. Para evaluar la coherencia entre la intención proyectual y la percepción de los usuarios, los conceptos desarrollados fueron sometidos a un análisis de sentimientos asistido por inteligencia artificial, a partir de valoraciones realizadas por pares. Los resultados muestran que incorporar la reestructuración cognitiva desde las etapas iniciales de ideación permite tomar decisiones de diseño menos arbitrarias y más fundamentadas. En consecuencia, los productos desarrollados integran atributos que no solo responden a funciones prácticas, sino que también median de forma más precisa la experiencia emocional del usuario. Se concluye que este enfoque ofrece una herramienta operativa y evaluable para diseñar productos con mayor consistencia en su impacto emocional.

Enseñar a investigar en diseño desde una perspectiva situada

Verónica Méndez [Argentina]

La enseñanza de la investigación en carreras de diseño presenta el desafío de articular enfoques metodológicos provenientes de las ciencias sociales con las particularidades de las prácticas proyectuales. Con frecuencia, la formación investigativa se centra en la incorporación de técnicas o procedimientos metodológicos, sin problematizar suficientemente las condiciones epistemológicas desde las cuales se produce conocimiento en el campo del diseño. En este contexto, la noción de conocimiento situado ofrece un marco conceptual pertinente para repensar la enseñanza de la investigación en disciplinas creativas y proyectuales. Desde esta perspectiva, el conocimiento no se concibe como una

representación neutral y universal de la realidad, sino como una construcción que emerge de contextos históricos, institucionales y culturales específicos. Autoras como Donna Haraway y Sandra Harding han destacado la importancia de reconocer el carácter situado del conocimiento, subrayando que toda producción teórica y metodológica se encuentra atravesada por posiciones epistemológicas, prácticas sociales y relaciones de poder. A partir de este marco conceptual, la ponencia reflexiona sobre la enseñanza de la investigación en el desarrollo del Proyecto de Graduación en carreras de diseño, entendiendo este espacio académico como una instancia de formación en la construcción de problemas de investigación, la identificación de vacancias disciplinarias y la articulación entre teoría, contexto y práctica proyectual. Se propone, en este sentido, pensar la enseñanza de la investigación en diseño desde una perspectiva situada que permita a los estudiantes reconocer la dimensión contextual de los problemas que abordan y producir conocimiento disciplinar relevante para los desafíos contemporáneos del diseño.

Un componente clave para la mente de un diseñador

Guadalupe Muchevicz, Lucia Carboni [Argentina]

Los procesos proyectuales en la formación en diseño exponen a los estudiantes a la incertidumbre, el error y la frustración, aspectos que inciden directamente en su aprendizaje y en la construcción de su identidad profesional. Este trabajo propone abordar estas experiencias desde la epistemología de la virtud, poniendo el foco en el desarrollo intencionado de la virtud intelectual de la perseverancia como componente clave de la mente del diseñador. A partir de los aportes de Nathan King y Jason Baher, se presentan experiencias pedagógicas situadas en dos asignaturas proyectuales de la Licenciatura en Diseño, donde la perseverancia se trabaja como una disposición que permite sostener el esfuerzo con sentido, interpretar los obstáculos como parte del aprendizaje y permanecer activamente en el proceso creativo. Se analizan estrategias didácticas vinculadas al feedback, la reflexión sobre el propio proceso y la valoración del recorrido proyectual, destacando el rol docente en el modelado de estas virtudes. Se concluye que integrar las virtudes intelectuales al diseño pedagógico fortalece una formación profesional más consciente, crítica y adaptativa.

El uso de la Lengua Extranjera Inglés en un contexto interdisciplinario global

Alfredo Nuñez [Argentina]

El Programa Global Scholars, de Global Cities, es una propuesta de trabajo global cooperativo entre diferentes niños y niñas entre 9 y 14 años alrededor del mundo. Cada año en base a una temática propuesta con un curriculum establecido se propone analizar, investigar y generar intercambio entre alumnos de diferentes ciudades del mundo a traves e una plataforma segura utilizando la lengua adicional Inglés como instrumento de comunicación. Cada propuesta culmina con un proyecto de Acición comunitaria que se socializa. Docentes reciben capacitación e intercambio continuo entre colegas.

Variables y Habilidades blandas ante la herencia racionalista

Mariano Ignacio Rojas [Argentina]

Gran parte de nuestros planes de estudio y modelos de enseñanza del diseño son racionalistas. Esto tuvo sentido en la época en que importamos la educación del diseño y tuvimos una sólida productiva pero el complejo contexto actual, son otras las variables que mueven el mercado. Somos consumidores de productor no por su funcionalidad y resolución técnica de problemas y necesidades, sino más bien por deseos y expectativas que tenemos como usuarios. En ese margen, las variables denominadas blandas del diseño cobran mucha más relevancia por aproximarse a aspectos psicológicos y de identidad que reflejamos en el uso de los objetos. Las denominadas habilidades blandas también cobran mayor relevancia al momento de entrar en un mercado profesional del diseño en el cuál debemos diferenciarnos. La ponencia abordará esta tensión con esquemas de reconstrucción de las competencias actuales, modelo del cual soy autor.

O uso da Inteligência Artificial no desenvolvimento de projetos de Design no ensino superior: apoio metodológico ou substituição criativa?

Ailton Santos Silva [Brasil]

A crescente inserção da Inteligência Artificial (IA) no campo do Design tem provocado transformações significativas nos processos projetuais e, consequentemente, no ensino superior da área. Ferramentas baseadas em IA generativa passaram a integrar etapas como ideação, produção visual, prototipagem e desenvolvimento de interfaces, oferecendo maior agilidade e ampliação de possibilidades criativas. Entretanto, observa-se que muitos estudantes de Design recorrem diretamente à geração automatizada de soluções visuais, reduzindo etapas fundamentais do pensamento projetual, como experimentação, construção conceitual e desenvolvimento autoral. Nesse contexto, o presente artigo discute o uso da Inteligência Artificial no desenvolvimento de projetos de Design no ensino superior, problematizando seus limites entre apoio metodológico e substituição criativa. A pesquisa propõe uma reflexão crítica acerca do impacto dessas tecnologias na formação do designer contemporâneo, especialmente no que se refere à autonomia

criativa, ao pensamento crítico e à aprendizagem baseada em processos. Metodologicamente, o estudo caracteriza-se como uma pesquisa exploratória de abordagem qualitativa e quantitativa, realizada por meio de revisão bibliográfica e aplicação de questionário com estudantes de cursos superiores de Design. Espera-se compreender de que maneira a IA pode atuar como ferramenta de suporte ao processo projetual sem comprometer a construção cognitiva e autoral dos estudantes. Os resultados pretendem contribuir para o debate sobre os desafios pedagógicos, éticos e metodológicos relacionados à incorporação da IA no ensino de Design contemporâneo.

Tejiendo caminos

Moira Meana [Argentina]

El taller "Tejiendo Caminos" es una propuesta de aprendizaje solidario dirigida a estudiantes de segundo año del nivel secundario, orientada a promover la participación comunitaria y la construcción de ciudadanía activa. A lo largo del proyecto, los estudiantes se vinculan con una institución de apoyo escolar (Talita Kum), identifican necesidades concretas y diseñan acciones solidarias para dar respuesta. Organizados en grupos, desarrollan diversas iniciativas: confección de mantas tejidas para donación y producción de objetos (escarapelas y lámparas con materiales reciclados) y venta de alimentos para recaudar fondos. Lo obtenido se destina a la compra de útiles escolares para los niños de la institución. El proyecto se complementa con encuentros presenciales, en los que los estudiantes coordinan espacios lúdicos y celebraciones de cumpleaños, fortaleciendo el vínculo con la comunidad. La propuesta integra el hacer, la reflexión y el compromiso social, promoviendo habilidades como el trabajo colaborativo, la empatía y la creatividad al servicio del bien común.

La relación entre las mallas curriculares de interiorismo enfocadas al diseño de espacios comerciales en grado y posgrado y las prácticas profesionales en Cuenca -Ecuador- entre el 2004 a 2025

Felipe Andrés Ochoa Guerrero [Ecuador]

La investigación analiza la relación entre la formación académica y la práctica profesional del diseño de interiores en espacios comerciales en la ciudad de Cuenca, Ecuador, entre 2004 y 2025. El estudio parte de la premisa de que la preparación del diseñador de interiores se construye a través de la articulación entre los programas de grado, las especializaciones de posgrado y las exigencias del ejercicio profesional. En este contexto, se examinan las propuestas académicas de la Universidad de Cuenca, la Universidad del Azuay y la Universidad Católica de Cuenca, instituciones que han contribuido al desarrollo y consolidación de esta disciplina en el ámbito local. La investigación busca identificar cómo han evolucionado los contenidos curriculares, las metodologías de enseñanza y los programas de especialización, así como su relación con las demandas contemporáneas del sector comercial. A través de una comparación entre la formación académica y la práctica profesional, pretende detectar coincidencias, brechas y oportunidades de mejora en la preparación de los diseñadores de interiores. La problemática se centra en comprender de qué manera las carreras de grado y posgrado se vinculan con las prácticas profesionales en el diseño de espacios comerciales. La hipótesis plantea que este campo se encuentra más estrechamente relacionado con las perspectivas desarrolladas desde la academia. Asimismo, se propone analizar el impacto de los programas de posgrado en el desempeño profesional y la aplicación de metodologías proyectuales en contextos reales. Enmarcada en la línea de investigación sobre enseñanza de disciplinas proyectuales, la tesis busca aportar al fortalecimiento teórico y metodológico de la formación en diseño de interiores. Su relevancia radica en contribuir a una mayor integración entre teoría y práctica, promoviendo modelos formativos que respondan a las necesidades del mercado, la innovación y el ejercicio profesional contemporáneo en espacios comerciales.

COMISIÓN P9: IDENTIDAD CULTURAL Y PATRIMONIO EN EL DISEÑO

Coordinadora: Luz del Carmen Vilchis Esquivel
Jueves 16 de julio, 15:00 a 17:00 hs.

Diseño de un manual didáctico sobre los juegos tradicionales ecuatorianos

David Cazco [Ecuador]

En el Ecuador, los juegos tradicionales constituyen un patrimonio cultural inmaterial de gran valor histórico, social y educativo que, en las últimas décadas, ha sido progresivamente desplazado por el avance acelerado de la tecnología y la adopción de modelos lúdicos ajenos a la identidad local, especialmente en los contextos infantil y juvenil, tanto urbanos como rurales. El juego, entendido como una actividad inherente al ser humano y presente en todas las culturas desde tiempos ancestrales, cumple un papel esencial en el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social, además de ser un derecho fundamental del niño reconocido por organismos internacionales. Desde esta perspectiva, la revalorización de los juegos tradicionales requiere no solo su rescate conceptual, sino también la implementación de estrategias contemporáneas que permitan su difusión, comprensión y apropiación social. En este contexto, el di-

seño gráfico se posiciona como una herramienta clave para articular los saberes culturales, pedagógicos y comunicacionales, al transformar contenidos educativos en mensajes visuales claros, atractivos y funcionales. A través de principios como la composición, la jerarquía visual, la tipografía y el color, el diseño gráfico facilita la organización de la información, mejora la experiencia de aprendizaje y promueve la interacción activa de los usuarios. La investigación bibliográfica y el análisis didáctico-metodológico sustentan la elaboración de un manual didáctico e interactivo, concebido desde el diseño gráfico como un recurso educativo innovador que integra texto, imagen y estructura visual, orientado a fortalecer la identidad cultural, estimular la lectura y fomentar la participación de docentes, estudiantes y familias. De esta manera, el diseño gráfico no solo cumple una función estética, sino que se convierte en un agente pedagógico y social que contribuye a la preservación del patrimonio lúdico ecuatoriano y al desarrollo integral del ser humano en una sociedad contemporánea.

Diseño, Cultura, Identidad y Territorio: Game Books y TTRPG como motor de soberanía cultural I.U. Pascual Bravo

Francisco Gallego Escobar [Colombia]

Este texto reflexiona sobre el papel del diseño narrativo, los gamebooks y los juegos de rol de mesa TTRPG como vehículos para enfrentar los procesos de homogeneización cultural que afectan a las identidades locales en contextos latinoamericanos. A partir de los proyectos Narrativas emergentes y juegos de rol: Identidades locales en escenarios transmedia y Narrativas Interactivas: Diseño desde la Cultura y el Territorio, desarrollados desde el grupo de investigación ICONO de la Institución universitaria Pascual Bravo. Se plantea que las narrativas culturales no solo deben ser preservadas como patrimonio, sino reactivadas mediante formatos contemporáneos que permitan su apropiación, reinterpretación y circulación entre nuevas generaciones. La propuesta parte de una preocupación central: en un entorno globalizado, las narrativas locales, los mitos, las leyendas y las memorias territoriales tienden a ser desplazadas por imaginarios dominantes de alcance global. Frente a esta problemática, los TTRPG y los gamebooks ofrecen posibilidades significativas, pues convierten al lector o jugador en agente activo de la narración. En lugar de recibir la cultura como contenido cerrado, los participantes la habitan, la interpretan, toman decisiones dentro de ella y contribuyen a su transformación simbólica. Desde esta perspectiva, el diseño se entiende como una práctica de mediación cultural capaz de construir sistemas narrativos, lúdicos e interactivos donde la identidad no aparece como una representación estática, sino como una experiencia dinámica. Los juegos de rol permiten la creación colectiva de ficciones sociales situadas, mientras que los gamebooks transforman la lectura en una práctica de decisión y consecuencia. Ambos formatos fortalecen la soberanía cultural al ofrecer estructuras para que las comunidades narren, jueguen y resignifiquen sus propios mundos desde el territorio. El texto propone, en consecuencia, comprender los gamebooks y los TTRPG como dispositivos pedagógicos, creativos y culturales que amplían las formas de enseñanza del diseño, promueven la apropiación de memorias locales y abren caminos para pensar la creación narrativa como una estrategia de resistencia, innovación y soberanía cultural

---

Christian Dior: Desenhando sonhos

Ana Beatriz Pereira De Andrade, Leticia Victoria Da SIlva Alves, Gabriel Clementino dos Santos, Marina Ribeiro de Andrade, Flávia Geraldo Santos [Brasil]

Christian Dior, que veio a tornar-se um dos maiores nomes da Alta Costura mundial, nasceu em 1905 na área rural de Grenoble (Normandia). Membro de família de classe sócio econômica alta, entrou no "universo da Moda" após tentar carreira diplomática. A juventude em Paris foi marcada por amizades "construidas segundo as leis misteriosas de afinidades eletivas, de acordo com o enunciado por Goethe". Um simples grupo, formado por pintores, escritores, músicos e estilistas. Em 1928, abre a Galeria Bonjean que abrigou exposições de artistas como Picasso, Braque e Matisse, dentre outros. No ano seguinte, na Galeria Pierre Colle, inaugura uma mostra específica de obras surrealistas. Após a morte de sua mãe, que abala as finanças da família, Christian, como prefere ser chamado, começa a trabalhar como ilustrador para "Maisons" de Alta Costura e periódicos parisienses. Foi convidado por Piguet como estilista, quando tem a curiosidade aguçada, no sentido de "conhecer o misterioso meio pelo qual uma ideia se transforma em vestido." Entre 1941 e 1946, é convidado a ser estilista na Maison Lelong, onde assume, de forma definitiva, sua "nova profissão". Em parceria com o industrial Marcel Boussac funda, em 1946, a Maison Dior. Até os dias de hoje, está localizada na Avenue Montaigne número 30. O espaço contava com três ateliês que comportavam 85 funcionários. No ano seguinte, foi apresentada a primeira coleção Primavera-Verão, incluindo o lançamento do perfume Miss Dior. Foi quando a editora chefe da revista Harper's Bazaar "nomeia" o estilo "New Look". A "pièce de résistance" da coleção foi o "Tailleur Bar". Os primeiros passos para o que viria a ser uma revolução na moda, foram dados pela modelo Tatiana Kousnetzoff, apelidada por Monsieur Dior como Tania, que é protagonista da "feminilidade personificada". Christian busca inspirações na

infância para as duas linhas – “en 8” e “Corolle” – com a intenção de demonstrar ser um aficionado pela silhueta feminina. A coleção foi uma retomada de fôlego na moda, que estava submissa à escassez da Segunda Guerra Mundial. Foram 95 peças apresentadas, cuja “construção” demandava metros e metros de tecido e cerca de 150 horas de trabalho. Uma das intenções simbólicas, foi a de devolver às mulheres o sonho de um guarda-roupas volumoso, colorido e feminino. Ao longo de sua vida, Christian aperfeiçoou os “tailleurs” e seus sucessores agregaram à peça múltiplas interpretações. Monsieur Christian Dior recebe, em 1950, a condecoração da Legião de Honra, o que impulsiona sua carreira por toda a Europa, Estados Unidos e a inauguração de uma filial, réplica da Maison, na Venezuela. Três anos, após a fundação da Maison Dior, a equipe, somente em Paris, era composta por 900 pessoas. Christian Dior morre em 1957. Antes de tornar-se “La Galerie Dior”, a Maison passa por 6 sucessões no cargo de Diretor Criativo, incluindo os nomes de Yves Saint Laurent e John Galliano. “Com uma narrativa cenográfica única, La Galerie Dior encarna o espírito da alta-costura parisiense, perpetuando a memória deste endereço histórico.” A presente investigação considera dois fatos icônicos, colocados em cena no ano de 2026. O primeiro trata da mostra inaugurada na Fondation Alaïa, intitulada “Christian Dior Azzedine Alaïa: Deux Grands Maîtres de la Haute Couture”. Alaïa iniciou sua carreira em Paris como assistente de Dior, embora por curto espaço de tempo. Ambos se autodenominavam “costureiros” e dividiam convicções comuns acerca do “ofício”. O segundo fato, trata do atual Diretor Criativo da Maison Dior. Jonathan Anderson, considerado um visionário, que é o primeiro a trabalhar com todas as coleções (femininas, masculinas e de Alta Costura). Ao assumir o cargo, declarou: “Sempre me inspirei na valiosa história desta Maison, em sua profundidade e empatia. Não vejo a hora de trabalhar em conjunto com seus lendários ateliês para escrever o próximo capítulo desta história incrível.” Para marcar os lançamentos do ano, as vitrines, espalhadas por todas as lojas Dior do mundo, apresentam um olhar lúdico para o passado. Reinterpretam as caixas, “Colifichets”, utilizadas na primeira vitrine da Avenue Montaigne. Os espaços são preenchidos com caixas empilhadas de forma instável, carregadas por “mensageiros equilibristas”, enquanto modelos acrobáticas as abrem e revelam os itens contidos no interior. Apresentam mesclas de coleções masculinas, femininas e de Alta Costura como forma de demostrar o respeito da nova Direção às tradições. Assim, ressalta-se a importância de tecer aspectos e momentos da trajetória de um autodenominado costureiro cujo nome desenhou sonhos ao longo dos séculos XX e XXI: Christian Dior.

Mensajeros Positivos

Leila Leandra Prencis [Argentina]

Propuesta pedagógica basada en el diseño de experiencias y el storytelling a través de “Bitácoras de viaje”. El proyecto traduce los lineamientos científicos de la Terapia Dialéctico Conductual (DBT) al universo simbólico de El Principito, brindando a los adolescentes herramientas analógicas para la regulación emocional, el Mindfulness y la mejora de sus vínculos reales. Una invitación abierta a repensar las aulas de nivel secundario, demostrando de forma práctica que el bienestar juvenil también puede ser diseñado.

Argentina. Entrevistas a 11 diseñadores de la Segunda Posguerra

Sergio Rybak [Argentina]

En Argentina no se han realizado investigaciones sobre la historia del diseño gráfico, salvo algunas excepciones: Un mundo feliz de la Dra. Marcela Gené, La travesía de la forma de la Dra. Verónica Devalle y Historia del diseño gráfico del Dr. Ricardo Blanco, en el tomo XI de la Historia del Arte Argentino de la Academia Nacional de Bellas Artes. Como resultado, en las diferentes historias del diseño gráfico que se dictan en las diversas instituciones de nuestro país, es muy difícil organizar un saber básico acerca del tema por falta de investigaciones y, además, porque sólo Edgardo Giménez, Raúl y Ronald Shakespear y “Palito” González Ruiz han escrito y editado sobre su enorme y talentosa obra. Esta investigación pretende ser exploratoria y prospectiva para intentar llenar parte del vacío existente entre los nombres de algunos de los diseñadores fundantes de la disciplina y sus obras.

Articulando Diseño para la Transición y políticas públicas en sistemas culturales

Paola Trocha [Colombia]

La creciente complejidad de los desafíos socioculturales ha impulsado la emergencia de nuevos enfoques de diseño, entre ellos el Diseño para la Transición y las perspectivas contemporáneas del diseño de políticas públicas. Sin embargo, el grado en que estos campos se articulan entre sí sigue siendo limitado, especialmente frente a problemáticas que involucran sistemas culturales complejos. Esta investigación presenta una revisión combinada, de carácter bibliométrico y crítico, orientada a mapear y analizar la relación entre el Diseño para la Transición y el diseño de políticas públicas. A partir de datos provenientes de bases académicas de alto impacto, el estudio identifica tendencias de publicación, autores clave, clústeres temáticos y patrones de producción de conocimiento. Sobre esta base, se desarrolla una interpretación crítica de las brechas entre ambos cam-

pos, destacando la persistencia de modelos tecnocráticos y universalistas en el diseño de políticas públicas, así como la limitada incorporación de la pluralidad de saberes y dinámicas territoriales. Esta desconexión resulta particularmente problemática en el abordaje de sistemas culturales, como el patrimonio culinario, donde convergen prácticas locales, conocimientos tradicionales e institucionalidad pública. En este sentido, se plantea la necesidad de articular estos dominios mediante marcos teóricos y metodológicos capaces de abordar la complejidad cultural desde una perspectiva sistémica y situada. El trabajo contribuye a la consolidación de una agenda de investigación emergente en la intersección entre diseño y política pública, ofreciendo una base para el desarrollo de enfoques orientados a transiciones socioculturales en contextos latinoamericanos.

———————

Las marcas, el sentido de identidad y su impacto en la consciencia

Luz del Carmen Vilchis Esquivel [México]

Desde los griegos hasta las teorías contemporáneas de las necesidades, se acepta que los individuos requieren reconocerse, primero a sí mismos, en una aceptación tácita de sus cualidades y aptitudes, de sus limitaciones e inconvenientes. Después, está la exigencia de la otredad, es decir, la identificación con los seres humanos que nos rodean es la adquisición de certeza acerca de la pertenencia a un espacio y un tiempo, a diversos grupos que nos definen y acotan socialmente. La identidad es el conjunto acoplado de características de un individuo o grupo que se constituyen como un sistema simbólico y de valores, con base en el cual se encaran situaciones cotidianas. Es un tamiz que sustenta su análisis y comprensión. Es el digesto que cada persona lleva a cabo de los indicios de proceder, comunicados por diversas vías sociales. Cada uno asimila estos principios conforme a su experiencia y su conciencia individual. (Balzat, 2002). Es con base en lo anterior que el presente texto presenta una reflexión acerca del impacto de las marcas en la consciencia de los individuos. Esta investigación es importante porque vivimos, desde la transversalidad semiótica, en la semiósfera, es decir, en el mundo de los signos en el cual nos vemos bombardeados constantemente por identidades cuyas iteraciones propician el apropiacionismo de parte de los perceptores de mensajes, objetos o espacios, es decir, de lo diseñado. Sólo basta observar las ventas de las marcas más importantes y a los consumidores para ver el relevante esfuerzo por mimetizarse con ellas, por portarlas con orgullo como parte de una identidad que no es la propia pero que caracteriza a los seres sociales en la actualidad. 2 La negatividad de lo distinto da forma y medida a una mismidad. Sin aquella se produce una proliferación de lo igual. Lo mismo no es idéntico a lo igual, siempre aparece emparejado con lo distinto. Por el contrario, lo igual carece de contrincante dialéctico que lo limitaría y le daría forma: crece convirtiéndose en una masa amorfa. (Han, 2022, p. 11) Con base en lo anterior es que se plantea como objetivo de este texto evidenciar las secuencias en las que una marca hace inmersión en la consciencia de los individuos hasta transformarse en un elemento subyacente del ser social. Para ello, metodológicamente se consideran principios transdisciplinarios entre el diseño, la psicología social y la mercadotecnia.

———————

Experiencia transmedia en la construcción de memorias en el Ecuador en espacios museográficos

Patricia Villagomez, Claudia Amancay Fernandez [Ecuador]

La presencia extendida de nuevos medios, formatos narrativos y el rol activo de las audiencias ha propiciado la emergencia de prácticas comunicacionales que demandan participación, inmersión y co- creación. Este escenario plantea a los museos el desafío de superar modelos tradicionales, insuficientes para responder a las nuevas formas de relación entre visitantes, espacios, objetos, dispositivos digitales y contenidos. En este contexto, la narrativa transmedia se consolida como un paradigma comunicacional que transforma la relación entre públicos, contenidos e instituciones culturales mediante la expansión de relatos en múltiples plataformas y formatos. La investigación se sitúa en la intersección entre narrativa transmedia, museografía y memoria, con el propósito de contribuir al desarrollo de un campo emergente en la convergencia entre transmedia y museografía. Busca responder qué aportes genera la adopción de narrativas transmedia en los museos de Quito vinculados a la construcción de la memoria. La hipótesis plantea que estas narrativas reconfiguran la experiencia de los públicos al generar procesos de apropiación simbólica que atraviesan distintos soportes y plataformas, ampliando las formas de acceso y participación y configurando un ecosistema museográfico donde se crean, extienden y resignifican sentidos. El estado de la cuestión evidencia estudios sobre memoria, diseño de la información y narrativas transmedia en espacios museográficos, destacando al museo como un espacio vivo de articulación entre visitantes y patrimonio. Asimismo, se identifican vacancias relacionadas con la participación, accesibilidad, co-creación y el estudio de la memoria colectiva en entornos digitales emergentes. El marco teórico se inscribe en el paradigma cualitativo interpretativo e incorpora aportes de Bourdieu, Arfuch, Escobar, Castells, Jenkins, Scolari, Lévy, Jelin y Halbwachs sobre campo, diseño, cultura digital, narrativa transmedia y memoria colectiva. La investigación considera como antecedentes la Ley Orgánica de Cultura de Ecuador (2016) y el contexto pos-

pandemia, que aceleró la digitalización y la hibridación de experiencias museográficas. El estudio se desarrollará entre 2026 y 2027 en museos y centros culturales del Sistema de Museos y Espacios Culturales de Quito con presencia activa en plataformas digitales.

Fotolivros: Design, Cultura e Identidade: da subjetividade à materialidade

Rogerio Zanetti Gomes, Antônio Barizon [Brasil]

O Projeto Fotolivros é desenvolvido de modo interdisciplinar no 6º período (terceiro ano) do curso de Design Gráfico da Universidade Estadual de Londrina (UEL), integrando as disciplinas Design Fotográfico, Design Editorial e Editoração. O projeto tem como eixo temático Design, Cultura e Identidade – da subjetividade à materialidade, estimulando a reflexão crítica e autoral dos estudantes. Parte-se da compreensão do fotolivro como um artefato editorial complexo, no qual a concepção conceitual orienta as diretrizes visuais, narrativas e técnicas do projeto. Nesse sentido, o processo envolve desde a definição do conceito, linguagem fotográfica e identidade visual até o aprofundamento nas especificidades do design editorial e da produção gráfica. A materialização do projeto ocorre na disciplina de Editoração, responsável pela formatação final e preparação do fotolivro. A temática Design, Cultura e Identidade é estimulada por meio de textos e referências provenientes de diferentes campos da cultura brasileira, ampliando o repertório dos estudantes e possibilitando a delimitação de recortes identitários nos quais possam se reconhecer. Dessa forma, o projeto incentiva a construção de propostas autorais, articulando reflexão conceitual, experimentação visual e rigor técnico- editorial.

Análisis de la relación entre el diseño de interiores para proyectos de vivienda social y la apropiación funcional - cultural de sus usuarios en la ciudad de Cuenca en los años 2008 al 2015

Diana Paulina Mejía Coronel [Ecuador]

La investigación aborda la relación entre el espacio interior de la vivienda social y el sentido de apropiación de sus usuarios en la ciudad de Cuenca, Ecuador, durante el período 2008-2015. Parte del reconocimiento de que los programas gubernamentales de vivienda social han contribuido a reducir el déficit habitacional mediante modelos estandarizados que, en muchos casos, no responden plenamente a las necesidades y dinámicas de las familias beneficiarias. Como consecuencia, los usuarios realizan adaptaciones y modificaciones en sus viviendas, evidenciando procesos de apropiación vinculados a factores sociológicos, culturales y funcionales. El estudio toma como punto de partida el año 2008, cuando se reconoce constitucionalmente el derecho a una vivienda digna y se fortalece la gestión estatal de proyectos de vivienda social. Asimismo, considera el año 2015 como un momento de transformación en el sistema de financiamiento habitacional. En este contexto, Cuenca se presenta como un escenario pertinente debido a su alta densidad poblacional y a la significativa presencia de proyectos de vivienda social. La investigación surge también de experiencias académicas vinculadas al mejoramiento de espacios interiores en viviendas de familias de bajos recursos, donde se observaron estrategias de adaptación para cubrir necesidades básicas como almacenamiento, descanso y convivencia. Estas prácticas despertaron el interés por comprender cómo los usuarios se apropian de espacios limitados y cómo transforman el interior de sus viviendas. La hipótesis plantea que la apropiación funcional-cultural del diseño interior en la vivienda social se caracteriza por adecuaciones orientadas a satisfacer necesidades básicas. Para ello, se analizarán las políticas habitacionales, los factores que influyen en las decisiones de transformación y la relación entre las necesidades de los usuarios y las modificaciones realizadas en los espacios interiores. La relevancia del estudio radica en aportar al diseño de interiores una perspectiva poco explorada sobre la vivienda social, incorporando además una mirada sociológica que permita comprender la diversidad de usos y apropiaciones de espacios arquitectónicamente similares. Asimismo, busca contribuir al debate sobre las políticas de vivienda y la importancia del diseño interior en la planificación habitacional.

El régimen emblemático-digital de la marca gráfica municipal ecuatoriana: análisis sociosemiótico-diacrónico en Gobiernos Autónomos Descentralizados de Costa, Sierra y Amazonía, 2014-2025

María Fernanda Soto Ayala [Ecuador]

La incorporación de inteligencia artificial generativa en los procesos de ideación está reconfigurando las dinámicas del brainstorming en la formación y práctica contemporánea del diseño. Estas herramientas amplían la producción inicial de alternativas, aceleran la asociación de conceptos y facilitan la exploración de rutas visuales en tiempos reducidos. Pero junto con esas potencialidades emerge una tensión que esta investigación se propone examinar: cuando el primer estímulo creativo proviene del algoritmo, el pensamiento divergente cede terreno sin que el diseñador lo advierta, las ideas empiezan a parecerse, a repetirse, y la autonomía proyectual se estrecha silenciosamente. La neurociencia cognitiva respalda que este no es solo un problema pedagógico, sino profundamente cognitivo. Desde un enfoque mixto que integra análisis de distancia semántica vectorial, protocolos think-aloud y observación etnográfica, esta investigación

examina dichos fenómenos en sesiones de brainstorming con estudiantes de Diseño Gráfico de la ESPOCH, Ecuador, fundamentando un protocolo de ideación crítico-aumentada con implicaciones directas para la pedagogía del diseño en América Latina.

COMISIÓN P10: TECNOLOGÍAS DIGITALES E INMERSIVAS

Coordinador: Wenceslao Zavala
Jueves 16 de julio, 15:00 a 17:00 hs.

Tecnologías inmersivas y diseño desde una perspectiva de género: mujeres estudiantes como agentes de innovación interdisciplinaria

Eugenia Alvarez Saavedra, Francisco Lopez Cortes [Chile]

La presente ponencia expone una experiencia de investigación interdisciplinaria entre las carreras de Diseño y Pedagogía en Biología de la Universidad de La Serena (Chile), orientada a integrar tecnologías de modelado 3D e inmersivas en la formación universitaria. El estudio analiza cómo mujeres estudiantes de Diseño, en el contexto de la asignatura Proyecto de Título, migran sus propuestas desde bocetos bidimensionales hacia prototipos digitales tridimensionales validados en contextos científicos y educativos, desarrollados en el Laboratorio de Investigación e Innovación Tecnológica para la Educación en Ciencias (LITECC) de la Universidad de La Serena. La investigación, de carácter cualitativo y exploratorio, se desarrolló con estudiantes de las cohortes 2023, 2024 y 2025, mediante técnicas de observación participante, entrevistas abiertas y procesos sistemáticos de validación interdisciplinaria de prototipos junto a especialistas en ciencias y educación. Los resultados evidencian que la incorporación de modelado 3D, impresión 3D y aplicaciones de realidad aumentada y virtual fomenta aprendizajes significativos, fortalece la colaboración interdisciplinaria y promueve el empoderamiento tecnológico femenino, posicionando a las estudiantes como agentes activas de innovación en contextos académicos y científicos. Se concluye que esta integración no solo fortalece la formación proyectual y la calidad de los resultados de aprendizaje, sino que también contribuye a la reducción de brechas de género en ámbitos tecnológicos, al desarrollo de prácticas educativas más equitativas y a la consolidación de modelos formativos interdisciplinarios pertinentes para los desafíos contemporáneos de la educación superior.

Entornos Virtuales y Realidad Extendida como Herramienta Educativa en la Formación Universitaria

José Antonio Cera Ramos, Jorge Luis Candelario Alavez [México]

Esta ponencia presenta una investigación desarrollada por un equipo multidisciplinario sobre la aplicación de tecnologías de realidad extendida en la educación superior, específicamente en los campos del Diseño Industrial y la Ingeniería Eléctrica Electrónica. El estudio aborda los retos en los procesos de enseñanza- aprendizaje y la transferencia de conocimientos al entorno profesional, proponiendo el uso de herramientas inmersivas como estrategia para fortalecer la formación académica. Como parte de esta investigación, se utilizó equipo mediante un proyecto institucional aprobado en la UNAM FES Aragón, bajo el título: “La inteligencia artificial generativa como herramienta para elaborar las actividades escolares en la FES Aragón, UNAM”, con número de registro IT101325. En el área de Diseño Industrial, se desarrollaron trabajos en los que los alumnos interactúan, aprenden y diseñan con el apoyo de diferentes softwares que les permitieron visualizar entornos virtuales, modelos y animaciones tridimensionales. Estas experiencias se llevaron a cabo mediante el uso de realidad aumentada y realidad virtual, a través de dispositivos móviles, computadoras y gafas de realidad virtual, manteniendo siempre un enfoque aplicado y creativo que fortalezca la práctica disciplinar. En este sentido, a través de estas prácticas se favorecen la adquisición e implementación de nuevos conceptos ligados a los medios digitales, la interacción, la comunicación y la accesibilidad que tienen los usuarios comunes. De manera complementaria para la carrera de Ingeniería Eléctrica Electrónica, desde un enfoque interdisciplinario, se desarrolló un proceso de digitalización de un espacio físico de la Facultad de Estudios Superiores Aragón, mediante técnicas de fotogrametría, con el objetivo de construir un entorno virtual tridimensional que funcionara como base para experiencias educativas inmersivas. El espacio seleccionado, una pequeña plaza del campus universitario, fue escaneado y procesado por los alumnos utilizando software especializado, optimizando posteriormente el modelo 3D para su integración en un entorno interactivo desarrollado en Unity. Este entorno virtual se concibe como un metaverso educativo, accesible mediante dispositivos de realidad virtual, que permite explorar, interactuar y analizar espacialmente el entorno digitalizado. La propuesta busca ampliar las posibilidades de enseñanza y aprendizaje mediante experiencias inmersivas que favorezcan el aprendizaje experiencial, el pensamiento espacial y el desarrollo de competencias digitales avanzadas. Asimismo, el proyecto evidencia el potencial de estas tecnologías para su aplicación en distintas áreas del diseño y disciplinas afines, promoviendo nuevas formas de representación, experimentación y comprensión del espacio, tanto real como virtual. Los resultados evidencian el potencial de los entornos virtuales y las tecnologías inmersivas como

herramientas pedagógicas innovadoras, capaces de ampliar las posibilidades de enseñanza y aprendizaje en el contexto universitario latinoamericano.

Materioteca textil para aprendizaje de fabricación digital en moda

Paula Corrales, Antonia Francisca Briones Gomez, Fernanda Carvajal Castro, Damián Espinoza Morgado, Fernanda Isadora Ferreira Tello, Catherine Lawrence Benavides, Antonia Martínez Sandoval, María Angélica Núñez Varas, María Ignacia Reyes Ossandón, Florencia Salin [Chile]

Proyecto de investigación desarrollado durante 2025 y 2026, orientado a la exploración pedagógica para la creación de una materioteca textil. Mediante la intervención de diversos textiles, se desarrolla un proceso de investigación aplicada junto a estudiantes de segundo año de pregrado de la carrera de Diseño de Imagen de Universidad UNIACC (Chile). La exploración de metodologías pedagógicas experimentales en torno a la fabricación e intervención textil mediante herramientas digitales es guiada por la académica Paula Corrales, con la colaboración de la docente María Angélica Núñez y la estudiante Fernanda Ferreira. Como resultado, se proyecta el desarrollo de una materioteca concebida como un sistema de código abierto, destinada a servir de base para la experimentación avanzada de estudiantes y docentes.

La permanencia del saber sastrero en la formación del diseñador de indumentaria

Sheila Desireé Freue [Argentina]

El propósito de esta investigación es analizar el currículum de la materia de Taller de Modas V (moldería sastrera), de la Universidad de Palermo, durante el 2025 hasta la actualidad, para comprender la formación académica de un diseñador en el área de la sastrería femenina. Ya que la materia se muestra en un formato artesanal y clásico, siendo que en la actualidad se utilizan herramientas digitales, tales como la IA (inteligencia artificial) para desarrollar el dictado de clases y la producción de los alumnos. De modo tal, de comprender el fenómeno de la sastrería, los cambios que se originan o no entorno a la IA y sus efectos en el ámbito de la formación del diseñador. Como así también, se observará como este mismo fenómeno de la moldería sastrera es brindado por cursos de capacitación para entender como este aún se presenta con una dinámica diferente al de una carrera de grado, centrado en el saber hacer.

De la estrategia de negocio al diseño de requerimientos en tecnología

Jhon Alexander Garcia Camargo [Colombia]

La enseñanza tradicional de la ingeniería de software suele presentar el levantamiento de requerimientos como un proceso lineal de "recolección de deseos", alejado de la estrategia de negocio y la incertidumbre del entorno. Esta ponencia presenta el proyecto "Systemic Bridge", una metodología de enseñanza implementada en el séptimo semestre de Ingeniería de Sistemas que integra marcos de Product Discovery combinados con el rigor del modelado BPMN 2.0 y estándares de diseño digital. El modelo propone un esquema de aprendizaje basado en proyectos que sitúa al estudiante en la toma de decisiones bajo incertidumbre, lo lleva a buscar la optimización de procesos mediante diagramas "As- Is To-Be" y culmina en la especificación técnica de historias de usuario bajo criterios "INVEST" para su posterior prototipado. Los resultados preliminares indican que el uso de prototipos de baja fidelidad como herramienta de control de calidad aumentan la trazabilidad entre el negocio y la arquitectura del proceso, transformando adicionalmente el rol del estudiante de un ejecutor técnico a un consultor estratégico capaz de mitigar riesgos de valor y viabilidad antes del desarrollo de productos digitales.

Diseño de futuros: Análisis comparativo de los enfoques y prácticas de diseño asociados al futuro entre 2013 y 2025

Geovanny Gavilanes Pando [Ecuador]

La investigación se establece dentro de un marco epistemológico que observa al diseño como disciplina y busca investigar los enfoques de diseño asociados al futuro entre 2013 y 2025. La tesis identifica múltiples enfoques para la acción disciplinar del diseño orientada al futuro y propone sistematizar los discursos fundacionales, analizar los procesos de aplicación que emergen al operar dichos enfoques en el Sur Global y categorizar las controversias y tensiones. La investigación se orienta a comprender la configuración de los postulados teóricos y los discursos sobre los enfoques de diseño asociados al futuro desde el posicionamiento del Sur Global.

De la dicotomía a la integración: Investigación para la creación en el diseño multimedia

Ignacio Llaña [Chile]

Se identifican problemáticas centrales en la formación de diseño multimedia: dicotomía entre ciencia y arte, desarticulación entre herramientas de evaluación y enfoque disciplinar, falta de sistematización en metodologías de investigación propias del diseño. Se propone un modelo enfocado en el desarrollo de investigación + creación (I+C) que alinee asignaturas, criterios evaluativos y herramientas investigativas pertinentes a la disciplina. Un modelo que reconozca que investigación rigurosa y creación estética son complementarias, no antagónicas.

Evaluación del diseño gamificado como recurso pedagógico en la educación técnica y tecnológica del Ecuador

Eduardo Alberto Navas Alarcón [Ecuador]

La educación técnica y tecnológica en Ecuador enfrenta importantes retos relacionados con la motivación estudiantil, la actualización metodológica y la necesidad de incorporar herramientas innovadoras que permitan fortalecer el aprendizaje práctico. Frente a estas necesidades, la gamificación surge como una estrategia pedagógica capaz de transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante la integración de dinámicas propias del juego en contextos educativos. La investigación desarrollada por Eduardo Navas analiza el impacto del diseño gamificado en la simulación de experiencias reales y en la experiencia de usuario de estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Tungurahua durante el período 2023-2024 (Navas, 2024).

Diseñar para Cuidar: Experiencias Inmersivas en Realidad Extendida para la Educación en Enfermería

Jhon Alexander Pulido Achagua, Hector Adolfo Bernal Sandoval, Mora Suarez Leidy Johana, Ivan Rodrigo Lopez Benavides, Maurel Astrid Muñoz Zemanate, Jhonattan Quevedo Tabares [Colombia]

El proyecto "Diseñar para Cuidar: Experiencias Inmersivas en Realidad Extendida para la Educación en Enfermería" propone una aproximación interdisciplinaria orientada a transformar los procesos tradicionales de formación clínica mediante el diseño de experiencias educativas inmersivas apoyadas en tecnologías de realidad virtual, realidad aumentada y simulación digital. La investigación, desarrollada bajo un enfoque de Investigación-Acción, integra las áreas de enfermería, diseño gráfico y tecnología educativa con el propósito de construir escenarios de aprendizaje interactivos, contextualizados y centrados en el estudiante. La propuesta surge ante la necesidad de disminuir la brecha entre la enseñanza teórica y la práctica clínica real, favoreciendo el fortalecimiento de competencias técnicas, comunicativas y de toma de decisiones en contextos simulados de alta fidelidad. Para ello, el proyecto incorpora procesos de co- diseño interdisciplinar, revisión de literatura científica, construcción narrativa, diseño de experiencias de usuario y desarrollo de prototipos mediante herramientas de modelado 3D, captura audiovisual 360° y tecnologías inmersivas. Más allá de la incorporación tecnológica, el proyecto plantea una reflexión sobre el papel del diseño en la representación del cuidado y en la construcción de nuevas formas de aprendizaje en salud. Desde esta perspectiva, los ambientes inmersivos son concebidos como espacios pedagógicos capaces de promover experiencias significativas, reflexivas y emocionalmente contextualizadas. Actualmente, la investigación se encuentra en fase de producción y validación de prototipos con participación activa de estudiantes y docentes de enfermería. Se espera que el proyecto contribuya al desarrollo de modelos replicables de diseño educativo inmersivo aplicables a diferentes contextos académicos y disciplinas de las ciencias de la salud.

Narrativas profesionales y construcción de identidad laboral. Del storytelling a la acción: cómo construir un pitch profesional accionable

Patricia Relats [Argentina]

En contextos laborales contemporáneos, la comunicación profesional se ha vuelto una competencia central. Sin embargo, en estudiantes de comunicación próximos a graduarse se observa una dificultad significativa: no logran comunicar con claridad qué los diferencia ni hacia dónde quieren orientar su trayectoria. La creciente mediación tecnológica ha desplazado ciertas prácticas de interacción directa, promoviendo el desarrollo de nuevas habilidades, pero debilitando otras que generaciones anteriores consideraban básicas, como la exposición oral, la toma de posición y la construcción de vínculos profesionales en contexto. En paralelo, la expansión del storytelling ha reforzado una dimensión discursiva que, en muchos casos, no se traduce en acción. Los estudiantes logran construir relatos sobre sí mismos, pero encuentran dificultades para sostenerlos en decisiones concretas, mucho menos en un plan de acción. La investigación analiza un corpus de estudiantes entre 2021 y 2025, a partir de tres momentos de la cursada: relato declarativo, interpretativo y en acción. Se observa que gran parte no logra sostener la instancia final, evidenciando dificultades para responder preguntas clave sobre su recorrido y proyección profesional. El objetivo es sistematizar una metodología que permita transformar el relato en una herramienta de acción, articulando comunicación, decisión y práctica profesional.

COMISIÓN P11: DISEÑO Y ARTE

Coordinador: Gastón Girod
Jueves 16 de julio, 17:30 a 19:30 hs.

La reconfiguración de las prácticas del diseño gráfico publicitario limeño ante la virtualización de sus soportes entre 2015 y 2025

Miguel Bernal [Perú]

Hace casi un siglo, Walter Benjamin proponía que las nuevas tecnologías de reproducción transformarían la naturaleza de la obra de arte. Inspirada en esa premisa, esta investigación identifica y analiza la reconfiguración de las prácticas del diseño gráfico publicitario en Lima entre 2015 y 2025,

ante la virtualización de sus soportes. El concepto central es la virtualización de Pierre Lévy, entendida como el desprendimiento de la gráfica respecto de su soporte físico. Se distinguen dos momentos de cambio: la autoedición y el desplazamiento de los soportes físicos hacia las pantallas móviles. La investigación identifica una vacancia conceptual y geográfica, justifica el recorte temporal y espacial, y analiza las prácticas del diseño en cuatro dimensiones: creativa, estética, arte final e iteración en la validación. La tesis sostiene que la virtualización transforma el arte final en un archivo abierto a variaciones y busca aportar conocimiento sobre el contexto latinoamericano.

Más que un punto de vista: la construcción visual del desnudo artístico

Belén Castaldo [Argentina]

Este proyecto de investigación analiza comparativamente las representaciones del cuerpo femenino en la fotografía artística de Argentina y México entre 1930 y 1960, a partir del estudio de las obras de Annemarie Heinrich y Manuel Llaó en el caso argentino, y de Lola. Álvarez Bravo y Manuel Álvarez Bravo en el caso mexicano. El trabajo parte de la premisa de que la fotografía no constituye un registro objetivo de la realidad, sino una construcción visual atravesada por la subjetividad, el habitus cultural y el género del autor. Desde esta perspectiva, se indaga de qué modo el género de quien produce la imagen incide en las decisiones formales y simbólicas que configuran el desnudo artístico, planteando que los fotógrafos varones tendieron a reproducir una mirada objetualizante, sustentada en la lógica del capital erótico y la mirada masculina, mientras que las fotógrafas elaboraron representaciones más humanizadas y sensuales del cuerpo femenino, ancladas en una mirada empática que tensionó los imaginarios hegemónicos del período.

La digitalización audiovisual como problema de diseño. Remediaciones del patrimonio fílmico en Argentina (1999-2017)

Pamela Gionco [Argentina]

La investigación analiza la digitalización retrospectiva del patrimonio audiovisual argentino como un problema de diseño. Este proceso comprende la conversión de películas originalmente producidas en soporte fotoquímico a formatos digitales que permiten su circulación en DVD, televisión digital, plataformas de streaming y salas de proyección digital. El estudio se centra en las decisiones tomadas durante la postproducción digital, como la corrección de color, la reducción de grano o la estabilización de imagen, que generan nuevas versiones de las obras y modifican sus características originales. En este sentido, la investigación aborda las remediaciones como transformaciones que influyen en la construcción de la memoria audiovisual contemporánea. El período estudiado se extiende entre 1999 y 2017, desde la declaración de emergencia del patrimonio fílmico argentino mediante la creación de la CINAIN hasta la obsolescencia comercial del soporte fílmico tras el cierre del último laboratorio cinematográfico del país. Durante estos años se desarrollaron diversos proyectos de recuperación y digitalización impulsados por organismos estatales, instituciones culturales y organizaciones civiles. La pregunta central indaga cómo se desarrollaron estos procesos en el marco de sistemas sociotécnicos que articulan infraestructuras, prácticas y decisiones de diseño. La hipótesis sostiene que la digitalización se apoyó en infraestructuras privadas sostenidas por recursos públicos y que las estrategias de remediación implementadas introdujeron nuevos desafíos para la preservación audiovisual a largo plazo. Desde una perspectiva transdisciplinaria, el estudio integra aportes de los estudios cinematográficos, la arqueología de los medios, los estudios sociales de la tecnología y las teorías del diseño. Mediante un enfoque cualitativo, análisis documental y entrevistas, busca reconstruir los sistemas sociotécnicos involucrados y comprender la digitalización como una práctica de diseño que reconfigura la memoria audiovisual argentina.

Azzedine Alaïa: Costureiro, escultor e colecionador

Ana Beatriz Pereira De Andrade, Leticia Victoria Da SIlva Alves, Gabriel Clementino dos Santos, Flavia Geraldo Santos, Marina Ribeiro de Andrade [Brasil]

A proposta da investigação é apresentar um panorama da trajetória de Azzedine Alaïa. Os recortes estabelecidos ressaltam a postura e características de Alaïa enquanto costureiro, escultor e coleccionador. Na intenção de contribuir para a história do Design e da Moda, acredita-se que tais singularidades prossam propor múltiplas reflexões e desdobramentos. Em 1956, Paris recebe o tunisiano Azzedine Alaïa que chega a Capital da Moda com apenas uma carta de recomendação na bagagem. Aficcionado por Moda, a partir da leitura atenta das páginas da Revista Vogue, logo, torna-se um dos principais alfaiates colaboradores de Christian Dior. A formação em escultura, na École des Beaux-Arts de Tunis, se materializa nas criações autorais a partir dos anos 80 quando apresenta suas primeiras coleções. Alaïa se autodefine costureiro e não estilista. Tinha convicções pessoais das quais não abria mão. Não seguia o calendário oficial da moda, apresentando coleções quando sentia a perfeição. As peças foram consideradas obras de arte, demonstrando habilidades técnicas singulares. Cortes, embora clásicos, colocavam em cena uma nova forma de vestir o tradicional. Alaïa foi considerado um escultor do corpo,

propondo roupas atemporais que modelavam e, ao mesmo tempo, sustentavam a silueta feminina. Na ocasião, foi considerado um precursor do estilo slow fashion. No início dos anos 90, imagina criar uma fundação em sua casa no bairro do Marais em Paris. O sonho se concretiza em 2007, quando foi inaugurada a Fundação Alaïa. Além de acervo, oriundo de aquisições em leilões ou doações, constituído por peças assinadas por diversos estilistas, promove exposições temporárias com ênfase em diálogos entre artistas.

Botánica en tramas: Procesos morfológicos en la representación figurativa y abstracta de la forma

Verónica Rainaudo, Claudia Robson [Argentina]

Dentro del marco de la asignatura Forma y Representación de la carrera de Lic. en Diseño de la Comunicación Visual de FADU-UNL, se desarrolla una práctica que permite a los estudiantes atravesar un proceso creativo integral, queremos exponer estos procesos que pudimos recopilar en esta experiencia didáctica. Pretendemos abordar el estudio de la forma desde una perspectiva morfológica, explorando la representación y transformación visual de elementos naturales, en un trayecto que transcurre desde la observación sensible hasta la producción de piezas editoriales. Esta propuesta parte de la recopilación y análisis de formas orgánicas encontradas en el entorno natural, y culmina en el diseño de sistemas gráficos aplicados a una colección de libros. Esta actividad didáctica se sustenta en saberes adquiridos previamente, como la teoría de la Gestalt, el estudio de las armonías del color, la composición visual, los grados de iconicidad, texturas, módulos y estructuras compositivas. Se trata, en definitiva, de un recorrido que articula lo sensible con lo técnico, lo individual con lo colectivo, y lo manual con lo digital.

Mobiliario Argentino 4.0

Diego Amaya [Argentina]

El objetivo general de la investigación consiste en analizar el impacto de la Industria 4.0 (cuarta revolución industrial) en la usabilidad del mobiliario de diseño desarmable en Argentina durante el período 2010-2025, focalizando en cómo las tecnologías emergentes modifican los procesos proyectuales, las formas resultantes y los modos de uso del producto. Se busca determinar el modo en que las nuevas tecnologías físicas y digitales de la Industria 4.0 influyen en la disciplina proyectual del diseño autoral de mobiliario desarmable en Argentina. Asimismo, analizar el impacto de las transformaciones tecnológicas en los procesos de diseño autoral sobre la producción de nuevas formas en el mobiliario desarmable y describir de qué manera inciden la disciplina proyectual y la producción de nuevas formas en la usabilidad de estos productos de carácter desarmable.

Articulación y tensiones entre saberes técnicos artesanales y proyectuales del diseño en el mobiliario contemporáneo argentino (2001–2023)

Gastón Girod [Argentina]

La tesis doctoral plantea el análisis de las formas de articulación entre los saberes técnico artesanales y los saberes proyectuales de diseño en el diseño de mobiliario contemporáneo argentino en el periodo 2001-2023. Se plantea que la incorporación de técnicas artesanales en el diseño de mobiliario contemporáneo se entienden como un fenómeno complejo donde surgen interacciones entre distintos regímenes de conocimiento. Estos a su vez atravesados por diferentes tensiones culturales, discursivas, productivas y epistemológicas.

Una disciplina híbrida: reflexiones sobre la joyería entre arte, diseño y artesanía

Jorge Montalbán Blanco [España]

La propuesta aborda los desafíos pedagógicos que plantea la enseñanza de disciplinas situadas entre el arte, el diseño y la artesanía, tomando la joyería contemporánea como caso de estudio. A partir de mi formación en Bellas Artes, mi experiencia docente y mi investigación doctoral, la comunicación reflexiona sobre cómo orientar la enseñanza de prácticas creativas que no encajan plenamente en categorías disciplinares cerradas. Asimismo, se utilizarán como ejemplo diversos programas formativos contemporáneos que integran diseño y artesanía, así como la necesidad de desarrollar modelos educativos capaces de combinar saberes materiales, pensamiento crítico, tecnologías emergentes y práctica proyectual.

COMISIÓN A19: DISEÑO DE MODA Y TEXTIL

Coordinadora: Bernardita Brancoli
Lunes 27 de julio, 10:00 - 12:00hs

Anecdotario textil: diseño pedagógico de estrategias colaborativas

Mabel Arellano Luna, Valeria Guerrero Garduño [México]

El estudio de las artes ofrece al ser humano una amplia gama de beneficios tanto educativos como de desarrollo personal, ya que fomenta la creatividad, la sensibilización y el proceso de identificación cultural. Además, facilita la comprensión de la realidad y genera pensamiento crítico, en este, el estudiante posee la capacidad de formular cuestionamientos y, en muchos casos, tiene la oportunidad de responderlos, lo que también contribuye al desarrollo de juicios (Secretaría de Educación Pública, 2024, 7:07). Dicho en otras palabras, la educación artística, en su esencia, tiene el potencial de moldear el desarrollo humano y fomentar el

pensamiento crítico. Sin embargo, la educación artística direccionada a la plástica, posee un sesgo determinado desde una perspectiva individualista. En este contexto, el productor se encuentra capacitado para llevar a cabo todas las fases del proceso creativo, incluyendo la producción, distribución, gestión cultural y económica necesarias para su sustentabilidad. Las prácticas artísticas socialmente comprometidas, en un momento se integran a lo institucional y educativo. En el ámbito educativo, se retoma como propuesta para generar prácticas lúdicas mediante diseños de proyectos que permitan la participación de la comunidad estudiantil de la mano de los docentes, visibilizando la importancia social del arte, debido a que es una herramienta política y social que puede ser tema de enseñanza. Derivado de lo anterior, esta importante estrategia metodológica y lúdica se retoma en las aulas para el desarrollo de obras artísticas textiles. Debido a que el arte textil ha tomado diversas vertientes de producción, muchas de estas se han encaminado a la creación de manera colaborativa. La cual poseen múltiples competencias individuales y beneficios sociales. Cada una de estas competencias se va desarrollando por etapas y en medida que las estudiantes se van enfrentando a nuevos retos en el desarrollo del proyecto. El trabajo colaborativo en el arte resuelve problemáticas públicas, los cuestionamientos en torno a estas temáticas surgen dentro del contexto de lo cotidiano (Palacios, 2009). El objeto de estudio de esta propuesta es el desarrollo de una instalación de 1.50 m2 —como réplica de las casitas de juego para niños—. Esta propuesta está construida de memorias de las estudiantes, enmarcadas en la infancia y adolescencia.

———————

Territorios, diseño de modas y diversidad

Tania Ausecha [Colombia]

El presente estudio es el resultado de la investigación llamada Diversas dimensiones y aprehensiones del territorio, la moda y la diversidad. Está articulada a una multiplicidad de teorías y nociones sobre el territorio que nos permiten comprender cómo el territorio y la moda se han retroalimentado y se manifiestan en las propuestas de diseño de los estudiantes de diseño de modas en la ciudades de Medellín y Bogotá de la Corporación Unificada Nacional CUN, teniendo presente que, aunque la moda sea un sistema masivo en la actualidad, cada país incluso cada región desde sus particularidades geográficas han desarrollado internamente dinámicas que le son propias. El estudio se basa en 3 ejes propuestos por Raffestin, refiriéndose a operaciones de apropiación del espacio: "se reducen analíticamente a tres operaciones estratégicas: división o partición de superficies (maillages), implantación de nudos (noeuds) y construcción de redes (réseaux). Desde la perspectiva del diseño, se describen procesos de apropiación espacial y prácticas espaciales desarrolladas por los estudiantes de diseño de modas durante los procesos creativos de sus semestres que confluyen y articulan sus propuestas y que en términos pedagógicos ayudan a comprender los diversos recorridos, influencias e incluso contingencias que influyen los procesos de creación de los estudiantes

———————

Istrumentos de aprendizagem para moda

Isabel Bieger, João Barata, Sara Vaz [Portugal]

O ensino da moda tem enfrentado, ao longo do tempo, os seus desafios. Para que a aprendizagem seja efetiva, é fundamental promover uma maior proximidade entre o processo de ensino e o universo dos estudantes, estabelecendo conexões significativas que favoreçam uma troca fluida e produtiva entre docentes e discentes. Neste artigo, apresenta-se uma proposta metodológica criativa, que incorpora o uso do objeto Tangram como recurso pedagógico no desenvolvimento de um projeto de moda. A metodologia foi aplicada em disciplinas como Modelagem, Atelier de Moda e Design de Moda, no sentido de otimizar a aquisição de competências técnicas e criativas no contexto do ensino remoto.

———————

Análisis competencial de los estudios de Diseño de Moda en España

Alicia Bonillo Calero [España]

La enseñanza del diseño de moda en España se encuentra en un punto de inflexión. Aunque el marco normativo vigente —RD 633/2010, Orden 26/2011, LOMLOE y legislación educativa derivada— establece una base estructural coherente, resulta insuficiente para afrontar los retos contemporáneos del sector. Este estudio realiza un análisis crítico de las competencias actuales de las enseñanzas superiores de diseño de moda y detecta carencias en tres ejes fundamentales: la ausencia de competencias relacionadas con el cuerpo (antropometría, ergonomía, biónica), la integración periférica de la sostenibilidad y la escasa incorporación de tecnologías digitales emergentes. Desde un enfoque apoyado en la pedagogía crítica, la epistemología del diseño y el Diseño de Futuros, la investigación combina análisis documental, observación docente y revisión especulativa para evaluar la coherencia entre el currículo oficial y las prácticas educativas reales. Los resultados señalan la necesidad de reconfigurar el aula como laboratorio expandido donde experimentación, sostenibilidad y ética articulen el aprendizaje proyectual. Como aportación principal, se propone la incorporación de una competencia específica que vincule cuerpo, materia y sostenibilidad, avanzando hacia modelos formativos inclusivos, regenerativos y culturalmente críticos, respaldados por experiencias docentes que evidencian su potencial transformador.

———————

Repensando o ensino de modelagem e confecção de vestuário: diretrizes para materiais digitais para a prática de ateliê

Carolina Carioni Amorim, Joana Casteleiro Alves Pitrez Ferreira, Benilde Reis [Brasil]

Esta comunicação apresenta uma proposta de diretrizes pedagógicas para o desenvolvimento e uso de materiais digitais no ensino superior de Design de Moda, com foco nas áreas de modelagem e confecção do vestuário. A proposta resulta de uma investigação empírica realizada em contexto real de aula, que envolveu a comparação entre materiais digitais e suportes tradicionais em atividades práticas de construção de protótipo de vestuário. A análise combinou dados de um estudo quase-experimental com registos de observação participante, permitindo identificar padrões relacionados com a autonomia dos estudantes, a gestão do tempo em aula, as formas de mediação docente e os modos de utilização dos recursos de apoio. A partir destes resultados, foram sistematizadas orientações organizadas em três eixos complementares: concepção e design dos materiais, estratégias de utilização em sala de aula e integração curricular e institucional. A proposta evidencia que materiais digitais concebidos de forma interativa, sequencial e alinhada com a prática profissional podem apoiar a progressão autônoma dos estudantes, favorecer a continuidade da aprendizagem fora da aula e permitir uma gestão mais eficiente do tempo presencial. A comunicação pretende contribuir para a discussão sobre o papel dos recursos digitais no ensino técnico e prático do design, oferecendo um conjunto de orientações transferíveis para contextos de ensino em ateliê.

Innovación Educativa en la Moda un Enfoque desde la Neuroeducación

Martha Constanza Martinez Martinez [Colombia]

La presente ponencia tiene como objetivo presentar una propuesta metodológica para la formación de emprendedores en la industria de la moda, basada en el diseño de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) fundamentado en la neuroeducación. El modelo se plantea como una alternativa a los enfoques tradicionales, integrando tecnología, experiencia emocional y un enfoque humanista en los procesos de enseñanza-aprendizaje. La propuesta introduce el concepto de domos sensoriales de aprendizaje, concebidos como una metáfora de la estructura cerebral, cuya organización simula conexiones neuronales (dendritas y axones) con el fin de favorecer la integración, organización y consolidación del conocimiento en entornos virtuales. Asimismo, se destaca el rol del docente como mediador cognitivo y emocional, quien orienta experiencias de aprendizaje significativas a partir de la comprensión del funcionamiento cerebral y su aplicación pedagógica. En este sentido, la investigación articula diseño, educación y neurociencia como ejes interdisciplinarios, aportando a la construcción de entornos virtuales más inmersivos, estructurados y centrados en el aprendizaje, especialmente en el campo del diseño de moda.

———————

Ergonomia e a moda na pós-graduação brasileira: uma revisão de escopo

Cássia Matveichuk Chernev, Iara Sousa Castro [Brasil]

Esta revisão de escopo apresenta uma visão panorâmica da produção científica brasileira, pertinentes a dissertações de mestrado e teses de doutorado, explorando como a ergonomia está sendo aplicada no design de moda no âmbito da pesquisa de pós-graduação brasileira e reconhecendo lacunas e possibilidades para novas investigações. Utilizou-se o passo a passo de Tricco et al. (2018), com três strings diferentes para as buscas relacionadas ao tema no Catálogo de Teses e Dissertações da Capes, em novembro de 2025, sem recorte temporal. O critério de inclusão para esta investigação foi: pesquisas que envolviam todas as áreas da ergonomia dentro do desenvolvimento do produto de design de moda e vestimentas ocupacionais e táticas, abrangendo ferramentas e metodologias e estudos de materiais com testes de percepção durante o uso. Os critérios de exclusão foram: análises ergonômicas do trabalho que não resultaram em diretrizes para o desenvolvimento de produtos do vestuário, estudos de materiais sem testes de percepção durante o uso e pesquisas relacionadas a área do design de produto. A busca revelou 54 resultados, 45 dissertações e 9 teses, entre os anos de 2004 e 2024, com maior concentração na área de design. Concluiu-se, através da análise desse conjunto de pesquisas, que a ergonomia em design de moda na pós-graduação brasileira se consolidou, sobretudo, como ergonomia do produto de vestuário com ênfase em vestibilidade, antropometria, conforto físico e adequação a contextos específicos de uso. Ao mesmo tempo, emergem com força crescente as áreas cognitivas e afetivas, especialmente em estudos com idosos, mulheres em climatério, pessoas com deficiência e usuários de produtos íntimos, bem como uma preocupação com métodos projetuais e ensino, que insere a ergonomia na formação e na prática dos designers. Palavras-chave: Ergonomia; Design de Moda; Pós-graduação; Revisão de escopo.

———————

Interdisciplinaridade entre estética, moda e dança

Akã Mbyja Pinheiro Lopes [Brasil]

A proposta desta comunicação é baseada em um relato de experiência que foca na disciplina de História e Estética da Dança 2 do Curso de Licenciatura em Dança do Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes (ICHCA) da

Universidade Federal de Alagoas (UFAL) do semestre letivo 2026.1, que ocorre no Campus A. C. Simões, em Maceió, capital do Estado brasileiro de Alagoas. A disciplina corresponde a um componente obrigatório do Projeto Pedagógico do Curso e está sendo ministrada conjuntamente comigo e a professora Doutora Noemi Mello Loureiro Lima. Com o intuito de apresentar aspectos históricos e modernos da dança, a disciplina promove tais características por meio de conteúdos relativos ao corpo, ao movimento e à produção cultural. É neste ponto que a parceria com a moda promove o olhar estético por meio da caracterização somática, diante do padrão corporal, do figurino e da percepção histórica da roupa para o movimento na dança. Os aspectos históricos do modernismo têm sido pontualmente caracterizados com aspectos da estética do momento e da indumentária. Além disso, têm sido realizadas práticas corporais com movimentos e intenção para a dança que promovem o olhar para a escolha estática do figurino a ser utilizado.

Consultoria de moda masculina no contexto de uma disciplina

Akã Mbyja Pinheiro Lopes, Thalita Tavares Silva de Almeida [Brasil]

Este resume corresponde a um relato que ocorreu na disciplina de Experimento Prático do curso técnico em Produção de Moda da Escola Técnica de Artes (ETA) da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), que ocorreu em 2024. Para a conclusão da disciplina, foi realizado um projeto que tinha como objetivo geral confeccionar uma peça de roupa e um look completo, compreendendo a necessidade do cliente escolhido quanto à composição e harmonia de elementos para vestimenta, com o serviço de personal closet e, assim, desenvolver uma produção que o representasse, enaltecendo suas características físicas e subjetivas. Dessa maneira, buscamos os seguintes objetivos específicos: a) Entrevistar o cliente com o intuito de obter informações sobre suas escolhas pessoais relativas à sua vida social e seu modo de vestir e quais são seus maiores desafios para compor seus looks; b) montar composições de diferentes roupas e acessórios, considerando o serviço de personal closet; e c) criar um look completo, baseando-se nas escolhas do cliente e informações obtidas ao longo do processo de consultoria de imagem.

COMISIÓN A2: PATRIMONIO E IDENTIDAD VISUAL

Coordinador: Ibar Federico Anderson
Lunes 27 de julio, 10:00 - 12:00hs

La Silla Latinoamericana

Ibar Federico Anderson, Gastón Girod [Argentina]

Este estudio analiza la evolución del diseño de la silla en la República Argentina como una secuencia de transformaciones paradigmáticas análogas a las descritas por Thomas S. Kuhn en La estructura de las revoluciones científicas (1962). Mediante un enfoque cualitativo hermenéutico, se examinan tres casos emblemáticos —la silla matera, la silla B.K.F. y la silla Aro—, todos inscritos en el Orden Social Liberal Americano, pero correspondientes a tres estéticas sucesivas: no-moderna (proto-racionalista), moderna (neo-racionalista) y posmoderna (eclecticista). El análisis se basa en las categorías propuestas por Jordi Llovet (1979), quien adaptó críticamente los conceptos semiológicos de Jean Baudrillard al ámbito del diseño industrial. Llovet distingue cuatro valores constitutivos del objeto diseñado: (1) valor-de-uso-funcional (lo útil), (2) valor-de-signo- estético (lo bello), (3) valor-de-uso-simbólico (lo simbólico) y (4) valor-de- cambio-capitalista (lo económico). A estas categorías, el estudio incorpora un quinto valor emergente: el valor-de-uso-socio- ambiental, que integra sostenibilidad ecológica, justicia social y revalorización de saberes locales. Los resultados muestran que la silla matera ejemplifica una fase de ciencia normal kuhniana (artesanal), en la que los valores funcional, estético y simbólico aparecen unificados. La silla B.K.F., en cambio, encarna una revolución paradigmática kuhniana (industrial), caracterizada por la fragmentación de dichos valores y la hegemonía del valor de cambio. Finalmente, la silla Aro ilustra una nueva crisis del paradigma kuhniano (industrial) y la gestación de un paradigma híbrido-sostenible (semi-industrial, semi- artesanal), donde los valores se reintegran de forma crítica y ética. El estudio confirma que el objeto cotidiano —en este caso, la silla— funciona como un documento material de las revoluciones históricas, en el que se disputan visiones del mundo, modos de producción y relaciones sociales.

Registros cromáticos y formales en la exploración de paisajes culturales

Rafael Ángel-Bravo [Colombia]

El estudio de paisajes culturales y lugares de memoria, a través de la exploración fotográfica, abre la puerta al reconocimiento de diversos procesos, fenómenos y contextos vinculados a la preservación del patrimonio cultural y la configuración de identidades culturales, abordados desde

la investigación y la creación. El registro visual de patrones cromáticos, elementos formales y objetuales, en lugares de memoria y paisajes culturales, ofrece al diseño, las artes visuales y ramas afines, gran variedad de espacios potencialmente enriquecedores para el ejercicio académico e investigativo, desde la labor docente y con estudiantes, entendiendo colores y formas, desde una dimensión cultural.

Khespy: Identidad y tensiones en el arte urbano boliviano como expresión crítica e irreverente

Fernanda Barral [Bolivia]

El presente trabajo propone una aproximación al trabajo de Khespy, colectivo de arte urbano activo en las ciudades de La Paz y El Alto, cuyas intervenciones en el espacio público se caracterizan por una estética irreverente y una marcada crítica a las tensiones sociales y culturales del contexto urbano boliviano. Más que una figura individual, Khespy puede entenderse como una práctica colectiva y anónima que utiliza el arte urbano como medio de comunicación visual, generando imágenes que dialogan con la vida cotidiana. Sus obras representan personajes y escenas del paisaje urbano popular, como vendedoras, perros callejeros y espacios cotidianos, incorporando además elementos de la cultura tiahuanacota en relación con el mundo tecnológico actual. Esta combinación evidencia procesos de hibridación cultural entre la modernidad urbana y las tradiciones aymaras y quechuas, reflejando tensiones identitarias contemporáneas. La investigación busca comprender estas intervenciones como dispositivos de crítica social y cultural que transforman el espacio público en un lugar de reflexión sobre identidad, cultura y pertenencia. El estudio se desarrolla desde una perspectiva interdisciplinaria que articula diseño, arte urbano y activismo gráfico, tomando como referencia teórica a García Canclini y comparaciones con prácticas internacionales, como Banksy, planteando la pregunta disparasdora de la investigación ¿es Khespy el "Banksy boliviano"?

Reconhecimento Legal do Design de Interiores e Ambientes: análise do contexto brasileiro e perspectivas internacionais

Elaine Batista Braga, Iara Sousa Castro [Brasil]

Este trabalho de mestrado examina o processo de reconhecimento legal da profissão de Design de Interiores e Ambientes no Brasil, em perspectiva comparada com contextos internacionais. O estudo adota como referência a Lei nº 13.369 de 2016, que reconheceu a atividade no país, e o Projeto de Lei nº 2.375 de 2022, que propõe a definição do nível de formação exigido para o exercício profissional, bem como a criação de mecanismos de fiscalização por meio de conselho de classe. A investigação busca compreender os alcances, limites e implicações dessas iniciativas para a consolidação e valorização da categoria profissional. O percurso metodológico integra análise documental e revisão bibliográfica, associadas a um estudo comparativo dos diferentes modelos de reconhecimento, regulação e organização profissional em países de distintos contextos, incluindo Argentina, Estados Unidos, Espanha, Portugal, Inglaterra, Quênia, Filipinas e Austrália. Espera-se que o trabalho contribua para o aprofundamento do debate sobre o reconhecimento e a regulamentação profissional, oferecendo subsídios para reflexões acadêmicas e institucionais no campo do Design de Interiores e Ambientes. Palavras-chave: reconhecimento profissional; regulamentação profissional; Design de Interiores e Ambientes; legislação; análise comparativa; políticas profissionais.

Modelo semiótico para el análisis de la caricatura política contemporanea

Juan Pablo Jaramillo Salazar, Paula Andrea Correa Montaño [Colombia]

La presente investigación propone el desarrollo de un modelo conceptual aplicado a la obra del caricaturista colombiano Fabio Arias Gómez, conocido como Ari; cuya validez puede extenderse al análisis de caricaturas de carácter político con estrategias visuales afines. El estudio parte del reconocimiento de un lenguaje visual minimalista, cuya eficacia comunicativa radica en su capacidad de incidir en la opinión pública mediante la síntesis y la claridad del mensaje. Desde el punto de vista metodológico, se plantea una triangulación teórica que articula tres dimensiones complementarias: una dimensión estructural, fundamentada en la relación significado- significante de Saussure (1945); una dimensión pragmática, apoyada en la tríada ícono-índice- símbolo de Pierce (1987); y una dimensión interpretativa, basada en los conceptos de enciclopedia y lector modelo desarrollados por Eco (1994). A ello se suma el análisis formal de la imagen, sustentado en aportes de Moles (1991), Dondis (2017) y Villafañe (2006), particularmente en la relación con la teoría de la información y la sintaxis visual. En este contexto, la claridad comunicativa de Ari no se fundamenta en el uso técnico de la representación, sino en la legibilidad del mensaje, el uso estratégico del espacio negativo y un bajo nivel de iconicidad. Finalmente, el modelo conceptual propuesto permite comprender cómo la síntesis visual se configura como herramienta crítica de denuncia pública, especialmente pertinente en escenarios contemporáneos caracterizados por la saturación informativa.

Del buril al vector: sistematización y vectorización del mate burilado del Valle del Mantaro como estrategia de preservación gráfica

Pavel Navarro [Perú]

La presente investigación tiene como propuesta desarrollar una estrategia integral de preservación del patrimonio gráfico andino mediante el uso de herramientas del diseño contemporáneo. Titulada "Del buril al vector: Sistematización y vectorización del mate burilado del Valle del Mantaro como estrategia digital de preservación gráfica y transferencia al diseño contemporáneo", se centra en el análisis del mate burilado como un sistema visual complejo que trasciende su dimensión artesanal para constituirse como un archivo de memoria cultural. Este estudio reconoce que los grabados elaborados en comunidades como Cochas Chico y Cochas Grande contienen narrativas visuales que representan la vida cotidiana, las prácticas productivas, las festividades y la cosmovisión andina, configurando una gramática visual que funciona como medio de transmisión de conocimiento y de identidad colectiva. No obstante, la permanencia de estos repertorios en soportes físicos limita su documentación sistemática, su análisis estructural y su proyección en el campo del diseño. Frente a esta problemática, la investigación propone un proceso metodológico que articula el registro visual, el análisis iconográfico y la vectorización digital de los patrones gráficos, con el objetivo de construir un repositorio visual patrimonial. Este repositorio permitirá no solo la preservación del lenguaje gráfico, sino también su reinterpretación en nuevos contextos de diseño como la ilustración digital, el diseño textil, la animación y los motion graphics. En este sentido, el diseño se posiciona como un mediador cultural que vincula los saberes tradicionales con las tecnologías contemporáneas, promoviendo la valorización del patrimonio, el reconocimiento de la autoría artesanal y la generación de nuevas posibilidades de innovación visual desde una perspectiva culturalmente situada.

Identidad gráfica y organización política: un análisis de los signos identificadores en los movimientos feministas surgidos en Argentina (2015-2022)

Ignacio Ravazzoli [Argentina]

A diferencia de los modelos tradicionales de identidad corporativa, basados en la estandarización formal y la estabilidad del signo, los movimientos sociales feministas desarrollan formas de identificación visual descentralizadas, participativas y abiertas a la reapropiación colectiva. En este marco, los signos gráficos no actúan únicamente como marcas institucionales, sino como dispositivos de reconocimiento compartido que se transforman a través de su circulación simultánea en el espacio público y en la web. Siguiendo esta lógica, la presente investigación busca analizar el funcionamiento de los signos identificadores utilizados por estos movimientos feministas surgidos en Argentina (2015- 2022), con foco en la diversidad de logos existentes. El propósito es comprender cómo la identidad gráfica se articula con las formas de organización política y social propias de estas experiencias colectivas. La investigación examina cómo estos signos adquieren eficacia identificadora aun cuando no responden a los criterios técnicos clásicos del diseño de marca, así como las diferencias entre identidades visuales más abiertas y proliferantes y otras más sedimentadas y sintetizadas. En este sentido, el estudio busca aportar una reflexión crítica sobre las categorías tradicionales del diseño de identidad visual, ampliando la comprensión del diseño gráfico activista y de las formas contemporáneas de construcción colectiva de identidades.

Diseño y patrimonio religioso, investigación-creación en formación activa

Yolima Sánchez Royo, Carolina Calderón Franco [Colombia]

Esta ponencia expone el desarrollo metodológico del proyecto de investigación-creación en diseño enfocado en el macro proyecto "inventario del patrimonio mueble e inmueble de la Diócesis de Pereira", en el cual la formación académica se articula directamente con el trabajo de campo y la producción de conocimiento y estrategias de divulgación. Desde los fundamentos teóricos, se aborda el patrimonio religioso como una dimensión material e inmaterial que integra arquitectura, objetos litúrgicos y prácticas simbólicas, entendidas desde la investigación-creación como un proceso proyectual, objetual, interpretativo y transdisciplinar, en este contexto, el diseño gráfico, editorial, fotográfico y audiovisual, se posiciona como un mediador entre el conocimiento técnico y la experiencia cultural. Por lo anterior, la metodología implementada se estructuró en tres momentos; observación y registro en campo, análisis visual y documental y síntesis conceptual aplicada a la creación de productos, en este proceso, la participación estudiantil fue fundamental, no solo en la recolección de información mediante fotografía, medición y fichas técnicas, sino también en la construcción de sentido a partir de la imagen, la discusión colectiva y la interpretación simbólica del patrimonio. Como resultado de este ejercicio, emergió la metáfora de la luz como eje articulador del proyecto, permitiendo abordar el patrimonio desde tres dimensiones, arquitectónica, objetual y simbólica, esta metáfora orientó las decisiones narrativas, editoriales y audiovisuales, dando lugar a productos como un libro, una exposición virtual y un documental, evidenciando desde la experiencia al diseño como herramienta de formación, investigación y mediación cultural, destacando el valor del trabajo

interdisciplinar y la participación activa de los estudiantes en procesos de reconocimiento y visibilización del patrimonio.

COMISIÓN A10: DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Coordinadora: Sheila Freue
Lunes 27 de julio, 12:30 - 14:30hs

Co-creación y pensamiento de diseño en la enseñanza de la identidad visual: experiencia interinstitucional UNIMINUTO–UNILLANOS

Susana Basto Rodríguez [Colombia]

El presente ensayo analiza una experiencia pedagógica basada en la co-creación y el pensamiento de diseño, desarrollada entre estudiantes de Comunicación Visual de UNIMINUTO y el Programa de Mercadeo de UNILLANOS. El proyecto tuvo como objetivo diseñar la identidad visual del evento Día del Marketing, incluyendo propuesta creativa y piezas gráficas para su divulgación. A partir de un enfoque de aprendizaje situado y trabajo colaborativo, los estudiantes enfrentaron un reto real, integrando teoría y práctica en contextos profesionales. La experiencia evidencia el valor de las metodologías activas en la enseñanza del diseño y su impacto en el desarrollo de competencias creativas, estratégicas y relacionales.

Pensamiento de diseno y metodologias agiles en proyectos de comunicacion visual con impacto territorial

Susana Basto Rodríguez [Colombia]

Experiencia pedagogica desarrollada con estudiantes de VII semestre del programa de Comunicación Visual de UNIMINUTO – Villavicencio, en la asignatura Gestion de Proyectos de Comunicación Visual. El ejercicio integro la metodologia Design Thinking y herramientas agiles para el diseño de la identidad visual de la Granja Agroecológica UNIMINUTO, articulada a la Agenda Regional UNIMINUTO y a la iniciativa Corredor Ecologico. La experiencia se desarrolló mediante aprendizaje basado en proyectos reales, vinculando a un cliente institucional y promoviendo el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico y la resolución de problemáticas territoriales desde el diseño. El proceso permitió fortalecer habilidades técnicas y blandas en los estudiantes, evidenciando el potencial del diseño como herramienta de transformación pedagógica y social.

Intervenciones de fotografías Ornitológicas autóctonas de Cúcuta aplicadas en la campaña Inteligencia Vial

Ligia Maria Delgado Martinez, Juan Sebastian Niño Arias [Colombia]

El proyecto de investigación surge de la articulación entre el semillero Ideamos y la asignatura Proyecto Integrador de la FESC, con el propósito de integrar la investigación formativa con la creación gráfica. Se enfoca en la riqueza de la avifauna de Cúcuta, entendiendo que Colombia es uno de los países con mayor biodiversidad del mundo, y utiliza este contexto como punto de partida para fomentar el sentido de pertenencia, la cultura regional y la conciencia ambiental en los estudiantes. A partir de estudios de avistamiento realizados en la Universidad Francisco de Paula Santander, las aves se abordan no solo como objeto de estudio desde la ornitología —rama de la zoología dedicada al estudio de las aves—, sino también como referentes simbólicos para la construcción de mensajes visuales con impacto social. El proyecto plantea que, así como el comportamiento de las aves refleja dinámicas de adaptación a los cambios del entorno, también puede servir como analogía para reflexionar sobre problemáticas humanas, como la seguridad vial y el respeto por la vida. En este sentido, se plantean campañas gráficas que integran ilustración y mensajes de concientización, evidenciando el potencial del diseño como herramienta pedagógica y social. Como resultados parciales, los estudiantes han avanzado en diversos productos que articulan investigación y diseño, tales como la campaña de inteligencia vial basada en especies locales, cápsulas informativas como Aves de mi Tierra para promover el turismo, propuestas gráficas como billetes ilustrados inspirados en la biodiversidad regional, álbumes de stickers sobre las aves del campus, planes de comunicación digital en redes sociales y souvenirs turísticos. Estas propuestas reflejan cómo, desde la academia, es posible desarrollar campañas multifuncionales que fortalezcan la apropiación del territorio y la divulgación del patrimonio natural, consolidando la idea de que Cúcuta es cultura.

Didáctica de la tipografía: experiencias y paradigmas en carreras generalistas

Renato Echegaray, Agustina Ilari, Mercedes Nicolini, Claudia Robson, Evangelina Marelli, Camila Rochetti, Leandro Ruffini [Argentina]

La presente ponencia se propone compartir y analizar experiencias pedagógicas centradas en la enseñanza de la tipografía dentro del contexto emergente de las carreras de diseño con enfoque generalista. Tradicionalmente, la tipografía ha consolidado su corpus teórico y práctico en el marco de las licenciaturas en Diseño Gráfico y Comunicación Visual. Sin embargo, el despliegue de nuevos planes de estudio integradores en instituciones como la Universidad Católica de Córdoba demanda un pensamiento situado que supere la mera transpolación de contenidos tradicionales para dar paso a un paradigma propio. Se describen y analizan dos

experiencias curriculares correlativas desarrolladas en la Facultad de Arquitectura y Diseño. La primera de ellas se sitúa en el segundo año, dentro del espacio Lógicas Formales y Representación II. Aquí, el abordaje se centra en la dimensión morfológica, donde los estudiantes exploran la tridimensionalidad a partir del reconocimiento exhaustivo de las variables formales del signo (modulación, ejes, terminales y proporciones). El resultado es un objeto que amalgama el análisis técnico con una representación tridimensional expresiva, permitiendo que el estudiante comprenda la letra no solo como información, sino como forma en el espacio. La segunda experiencia se desarrolla en el tercer año, en la asignatura Diseño y Comunicación. En esta instancia, el foco se desplaza hacia la semantización tipográfica con propósitos comunicacionales complejos. Los estudiantes abordan el desafío de representar conceptos sensoriales abstractos como la combinación de sabores y texturas inexistentes mediante la ilustración tipográfica. Esta etapa se destaca por la integración de diversas tecnologías, incluyendo el uso de Inteligencia Artificial como técnica ilustrativa, lo que obliga a los alumnos a gestionar la forma, el color y la apariencia de las superficies bajo un objetivo comunicativo específico. A través de estos casos, la ponencia concluye que la integración de la tipografía en entornos generalistas no solo es posible, sino necesaria para formar diseñadores capaces de articular lenguajes bi y tridimensionales, audiovisuales y editoriales bajo una mirada proyectual integral. Se espera que estas reflexiones aporten nuevas estrategias didácticas para la construcción de una identidad disciplinar adaptada a las demandas académicas contemporáneas.

Autorregulación del aprendizaje en estudiantes de educación a distancia y diseño de estrategias

Maria Paula Fernandez Torres, Carolina Agustina Klein [Argentina]

En contextos de gran crecimiento de la Educación a Distancia se comienzan a hacer visibles nuevas formas de comportamiento, acceso a la educación y uso de las herramientas tecnológicas que comienzan a transformar los escenarios. A partir de ello es que merece la pena relevar esos cambios para comenzar a diseñar estrategias de enseñanza que permitan que el aprendizaje se desarrolle de forma sólida, autoregulable y sostenida en el tiempo.

Comunicación visual, antes y después

Andrés Felipe García González, Angie Nikol Ortiz Artunduaga, Angie Tatiana Rojas Olarte [Colombia]

Nuestra propuesta analiza el cambio del pensum de la carrera comunicación visual en la Uniminuto.

Modelo de evaluación formativa en la crítica del diseño de proyectos creativos

Alejandra Hernández Alvarado [México]

En el Taller de Investigación para Proyectos de Diseño Gráfico, los alumnos de 9.º periodo participan en la defensa de su proyecto creativo, derivado de sus investigaciones en diversos temas de comunicación visual, mediante exposiciones frente a grupo. Esta participación dentro del taller genera tensión psicológica ante las opiniones de sus pares dirigidas a su trabajo, así como acerca de lo que cada uno debe externar con sus observaciones. El modelo de evaluación formativa considera el uso de formulario estructurado como un andamiaje cognitivo que permite al estudiante aprender a observar profesionalmente una propuesta de diseño gráfico a fin de evaluarla. Esta propuesta no solo contribuye al pensamiento crítico y la metacognición, sino que además promueve la seguridad psicológica mediante el anonimato; pues al contestar el cuestionario digital, el alumno se centra en la crítica del objeto de diseño y no en la persona. Los participantes se perciben a sí mismos con mayor seguridad para externar y recibir comentarios que, al ser atendidos, elevan la calidad de su proyecto. En un ambiente respetuoso, inclusivo y creativo.

Alianza interinstitucional: Diseño gráfico PUCP y SERNANP - Conservación y Biodiversidad

Isabel Hidalgo, Víctor Ynami, Andrea De La Cruz [Perú]

A partir de tres experiencias docentes en el primer año de la carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Perú PUCP, articuladas mediante una alianza interinstitucional con el Servicio Nacional de Áreas Naturales Protegidas por el Estado SERNANP, se propone la vinculación sinérgica de tres cursos clave: Tipografía, Ilustración y Diseño Editorial. Estas asignaturas se sirvieron mutuamente, construyendo un flujo de aprendizaje continuo donde la base fundamental y conceptual de la letra alimentó la creación de imágenes y la diagramación final del soporte. Esta integración fortaleció las competencias de los estudiantes bajo un enfoque de diseño social y educativo. Asimismo, la experiencia demuestra la importancia de conectar la academia con instituciones que velan por la conservación y la biodiversidad. Como resultado, esta experiencia colaborativa evidencia que el aprendizaje del diseño adquiere un valor real cuando se transforma en una herramienta de sensibilización colectiva, capaz de educar al público sobre la protección del patrimonio natural peruano.

En Defensa del Color

Ricardo Victoria Uribe, Sandra Alicia Utrilla Cobos [México]

En años recientes se ha notado una tendencia en el diseño,

en sus diferentes vertientes, donde cada vez es más notoria el uso de una muy reducida paleta de color, incluso en juguetes para niños. Las razones detrás de esta tendencia pueden variar, desde una preferencia hacia el minimalismo, una respuesta contracultural a las estéticas de décadas anteriores, costos de producción o simplemente las ideas de consumo y estilo de vida visual promovida en redes sociales. El buen diseño no tiene por qué ser solo colores neutros porque son más financieramente idóneos de producir. El color es un elemento intrínseco de cualquier diseño, uno que le da personalidad, identidad, puede indicar función, o un legado cultural. México es un país multifacético, rico en su contribución por la cultura y sus combinaciones de color; el uso de colores fríos y cálidos; podemos decir que el color es parte inmanente en un sistema sígnico y esto no es privativo del diseño de productos. Si un diseño se desliga de la subjetividad y de la hermenéutica lingüística, no se conforma el todo, pierde fuerza en su dicho. El color es cuestión de identidad, se puede mencionar que derivan de dos periodos: el preshipánico, y el posrevolucionario. ¿Puede la colorimetría sustraerse de los diseños industriales en México, de la educación del diseño, cuando es lo que otorga la identidad? Ningún color se abstiene de significado, despierta sentimientos, por lo que el continuar con el diseño de productos basados en la semiótica, estética, antropología, comunicación, es un arte, una interacción entre la filogenesis y cultura. La identidad de los productos en México, permite ubicar la procedencia tanto geográfica como en el tiempo, diferencia a comunidades y naciones, como parte de la herencia cultural, ha sido una plataforma y originalidad en el diseño de productos, marca la diferencia para originar productos competitivos, auténticos, con identidad, no por nada hemos visto en el campo de la moda que han sido inspirados por motivos preshipánicos; la identidad debe plantearse de manera estratégica y pedagógica como parte de la cultura mexicana. El objetivo de esta ponencia, es analizar las posibles razones detrás de este fenómeno y la importancia de contrarrestarlo tantoa cademciamente como en la práctica laboral, en aras de mantener la expresividad en el diseño

---

Diseño Gráfico para el Museo: Reivindicando la visualidad de las artes populares en el siglo XXI. Reflexiones desde una experiencia académica

Claudia Valenzuela Suárez [Perú]

El museo de Artes y tradiciones Populares Luis Reppeto Málaga (MATP) es un museo universitario fundado en 1979 que alberga una de las más grandes colecciones de arte popular de todo el Perú. La propuesta desde el Diseño Gráfico es estudiar el acervo patrimonial del museo, resignificarlo y reimaginarlo para vincular la colección, por un lado, con las y los estudiantes de Diseño, como posibilidad y campo de estudio e investigación; y por otro lado a su público objetivo, a través de la realización de una campaña de comunicación visual, desde afiche hasta piezas digitales y de merchandising, una experiencia académica desarrollada en un horario del curso de Introducción al Diseño Gráfico de la Pucp.

COMISIÓN A24: DISEÑO Y TERRITORIO

Coordinadora: Victoria Gabriel
Lunes 27 de julio, 15:00 - 17:00hs

Modelos de Economía Circular en la Industria del Calzado de Cuero en Córdoba (Versión Pedagógica)

Tristana Barseghian [Argentina]

Este proyecto investiga las oportunidades de intervención desde el diseño y el marketing para desarrollar modelos de economía circular en el sector industrial del calzado casual femenino en Córdoba. A través de un enfoque cualitativo y exploratorio, se busca identificar estrategias circulares en cada etapa de la cadena de valor, estableciendo interrelaciones con otros sistemas productivos para mejorar la competitividad y sostenibilidad local. Como base fundamental, el estudio se propone elaborar un marco teórico conceptual sólido sobre los modelos y estrategias de economía circular aplicables a esta industria, analizando su vínculo directo con las prácticas proyectuales y comerciales. La investigación toma como referencia los principios de la Fundación Ellen MacArthur — eliminar residuos, circular productos y regenerar la naturaleza— y el enfoque del H2H Marketing, que prioriza el bien común y la sostenibilidad. A partir de la caracterización del contexto industrial cordobés y el análisis de casos, se pretende delinear un modelo adaptado a las particularidades del cuero, optimizando el uso de materiales y fomentando la innovación social y ambiental frente al sistema lineal tradicional.

Habitar el diseño: Experiencias de aprendizaje territorial en el Consultorio Visual y Audiovisual de General Roca

María de los Ángeles Belaunzarán [Argentina]

El Consultorio de Diseño Visual y Audiovisual es un proyecto de extensión universitaria que articula a la Licenciatura en Diseño Visual (UNRN) con la USEP del Municipio de General Roca. Su objetivo es fortalecer a los emprendedores de la economía social y solidaria que carecen de herramientas de comunicación visual, brindándoles asesoramiento en identidad, packaging y estrategias audiovisuales para mejorar su posicionamiento. Desde la perspectiva pedagógica, este espacio funciona como un puente entre la academia y el

territorio, permitiendo a los estudiantes aplicar sus conocimientos en contextos reales. Así, se potencia tanto el desarrollo económico local como la formación de profesionales del diseño con una mirada ética, situada y comprometida con su entorno.

Diseño en comunidad. Experiencias educativas en territorio

Rosa Maria Benitez, Susana Navarrete Martinez, Danae Perez Velasco, Luis Fernando Ruiz Cuevas [México]

Esta propuesta articula una narrativa que documenta el tránsito de los estudiantes de diseño por el estado de Hidalgo, México. Comienza con los compañeros de primer semestre en el Valle del Mezquital, quienes experimentan el trabajo del bordado y de la fibra del ixtle y comparten sus saberes directamente con las artesanas. La experiencia continúa con estudiantes de quinto semestre en un festival por la laguna de Tecocomulco, donde el diseño se desplaza hacia su función social y pedagógica mediante talleres infantiles que dialogan con el entorno del humedal, para finalmente culminar en Ixmiquilpan, donde el contraste entre la resistencia física de la fibra de ixtle y la complejidad iconográfica del exconvento permite a los participantes integrar los principios de la sustentabilidad. Así, la experiencia se consolida no solo como una visita académica, sino como un proceso de "compartencia" donde las expectativas individuales se transforman en alcances colectivos, redefiniendo el papel del diseñador como un mediador sensible entre el patrimonio, la materia y la comunidad.

Entre la fé y sabor: Stand Gastronómico Inspirado en la Semana Santa

Cecilia Patricia Miranda Campos [Bolivia]

La presente propuesta académica surge a partir de un concurso de diseño de stands gastronómicos inspirado en la tradición de los platos típicos en la Semana Santa en Sucre. La actividad tuvo como finalidad fortalecer las habilidades creativas y proyectuales de los estudiantes mediante la aplicación de conceptos de diseño interior, identidad cultural y ambientación temática. Como resultado del proceso, una de las propuestas fue seleccionada para su construcción y ejecución, permitiendo desarrollar un espacio funcional destinado a la degustación de productos y platos tradicionales de la temporada. El stand integró elementos estéticos, culturales y gastronómicos, reflejando la esencia de la Semana Santa sucrense y promoviendo la valorización de las tradiciones locales a través del diseño.

Miradas periféricas: género y narrativa audiovisual ecuatoriana

Mariela Coral [Ecuador]

La ponencia propone una aproximación crítica a las relaciones entre género y visualidad en el cine popular ecuatoriano, entendiendo la narrativa audiovisual como un espacio de producción simbólica donde se configuran imaginarios sociales sobre el cuerpo, la identidad y la marginalidad. Desde una perspectiva teórica interdisciplinaria, se exploran los modos en que la imagen cinematográfica articula miradas, roles y tensiones de género en contextos periféricos, sin asumir una lectura homogénea ni esencialista de dichas representaciones. El análisis se apoya en herramientas del análisis fílmico y los estudios visuales para reflexionar sobre la función de la mirada, la organización narrativa y la construcción simbólica del cuerpo femenino en producciones audiovisuales populares. Más que presentar resultados cerrados, la ponencia enfatiza el valor del cine popular como campo de observación cultural, donde coexisten prácticas de reproducción simbólica y gestos de resignificación. Finalmente, se plantea que estas narrativas audiovisuales permiten pensar el cine popular ecuatoriano como un espacio de negociación estética y cultural, relevante para comprender las dinámicas contemporáneas del género en el ámbito visual latinoamericano.

Mujeres del manglar: Valorización y salvaguardia de saberes patrimoniales, memoria y oficios tradicionalesa traves de narrativas inclusivas

Mariela Coral, Antonio Vera [Ecuador]

El proyecto documenta y visibiliza los saberes productivos tradicionales de las mujeres de la comuna Las Gilces, poniendo en valor prácticas como la evisceración de la pinchagua, la producción artesanal de sal, la agroecología y el turismo comunitario. Estos oficios, transmitidos de generación en generación, son parte del patrimonio cultural inmaterial y de la memoria social y ambiental del territorio. Mediante diseño participativo, narrativas visuales y enfoque de género, la iniciativa reconoce estas prácticas como expresiones de resistencia femenina y cuidado ecosistémico, fortaleciendo su transmisión, sostenibilidad y el rol protagónico de las mujeres en la preservación del manglar como espacio de vida e identidad colectiva.

El rol del diseño en la inclusión social de futbolistas de sectores populares argentinos

Victoria Florencia Gabriel [Argentina]

La presente investigación analiza el rol del botín de fútbol como un objeto simbólico en la construcción de identidad, pertenencia y distinción entre adolescentes de 12 a 16 años

que practican fútbol en el Club Atlético San Lorenzo de Almagro. El estudio parte de la necesidad de comprender cómo los jóvenes significan y valoran el calzado deportivo dentro de sus dinámicas sociales y deportivas, especialmente en contextos de sectores populares. El foco no está puesto únicamente en la desigualdad material, sino en cómo el botín adquiere sentidos vinculados al estatus, la pertenencia y la diferenciación social. La investigación busca identificar cómo estas representaciones se construyen a partir de la influencia de marcas líderes como Nike y Adidas, de la estética de referentes futbolísticos y de los discursos presentes en la cultura deportiva actual. Se plantea como hipótesis que el botín supera su función práctica y se convierte en un símbolo que refuerza imaginarios sociales y procesos de inclusión o exclusión simbólica. Metodológicamente, se combinan herramientas cualitativas y cuantitativas, como entrevistas, encuestas y análisis documental. El objetivo final es generar conocimiento que permita repensar el diseño deportivo y proponer lineamientos para un botín culturalmente inclusivo, accesible en términos económicos, sociales y culturales, promoviendo integración y equidad en el fútbol infantil.

Diseño y Patrimonio: Confluencias del diseño gráfico en los lenguajes visuales del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto (2000-2024)

Gabriel Lasso Guerrero, Mauricio Montenegro [Colombia]

La tesis doctoral analiza las confluencias del diseño gráfico en los lenguajes visuales del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, Colombia, entre 2000 y 2024. La investigación se ubica en la intersección entre diseño, patrimonio cultural inmaterial y cultura festiva, con el propósito de comprender cómo las prácticas gráficas, las tecnologías de representación y las relaciones de colaboración entre diseñadores, artesanos y cultores han incidido en la configuración contemporánea de la visualidad carnavalesca. El Carnaval es entendido como un sistema cultural complejo donde convergen memoria colectiva, identidad territorial, institucionalidad patrimonial, economía local y producción simbólica, por lo que sus imágenes son abordadas como artefactos culturales que condensan relaciones sociales, disputas de sentido y formas históricas de imaginar el territorio. El problema surge de la escasa comprensión del papel que el diseño gráfico ha desempeñado en la transformación reciente de los lenguajes visuales del Carnaval. Aunque existen estudios sobre la historia de la fiesta, sus dimensiones rituales, económicas y patrimoniales, se ha profundizado menos en la incidencia de las prácticas profesionales del diseño, las tecnologías digitales, los recursos de ilustración y las dinámicas colaborativas. La investigación se pregunta cómo confluye el diseño gráfico en los lenguajes visuales del Carnaval y de qué manera esta confluencia redefine el rol profesional del diseñador y los rasgos identitarios de la fiesta. La hipótesis sostiene que el diseño gráfico impulsa la evolución del lenguaje visual patrimonial, redefine al diseñador como mediador cultural y fortalece la colaboración con artesanos, cultores y creadores en un contexto de transformaciones culturales, institucionales y tecnológicas. El objetivo general consiste en analizar esta confluencia a partir de la evolución formal de los artefactos visuales, la transformación del rol del diseñador y las colaboraciones que generan nuevos rasgos identitarios. El marco teórico articula aportes de los estudios sobre culturas híbridas, patrimonio cultural, historia cultural de las imágenes y pensamiento proyectual, integrando perspectivas de García Canclini, Burke, Bonsiepe, Margolin y Buchanan, entre otros. Metodológicamente, la investigación adopta un enfoque cualitativo, interpretativo y naturalista. Se analizan piezas gráficas del Carnaval, trayectorias de diseñadores y experiencias de colaboración mediante análisis visual, entrevistas, revisión documental y Teoría Fundamentada constructivista. Los avances preliminares evidencian un tránsito desde registros visuales más documentales hacia composiciones digitalizadas y patrimonializadas, así como la creciente importancia de procesos colaborativos donde convergen saberes artesanales, memorias locales y recursos gráficos contemporáneos. La tesis sostiene que el diseño gráfico contribuye activamente a reconfigurar los lenguajes visuales, las formas de autoría y las maneras de comprender el patrimonio, proponiendo una lectura del diseño como mediación cultural situada y como espacio de articulación entre tradición, innovación y creación colectiva.

El diseño participativo como estrategia para abordar los desafíos proyectuales

Fernando Rosellini [Argentina]

El diseño participativo se presenta como una estrategia clave para afrontar los desafíos de las disciplinas proyectuales, y la carrera de Diseño Industrial de la FAUD-UNC constituye un caso paradigmático donde esta práctica se cruza con tensiones institucionales, académicas y pedagógicas. Este escrito parte de reconocer que la aplicación de modelos participativos requiere una profunda adaptación a los territorios específicos, especialmente en contextos de vulnerabilidad socioeconómica donde es necesario integrar los saberes locales y las dinámicas propias de cada comunidad. En este sentido, se recupera el argumento de Arturo Escobar sobre diseño situado y pluriverso como marco orientador. Se señala que, si bien en la FAUD existen cátedras con mirada extensionista principalmente en Arquitectura, en Diseño

Industrial persiste una cultura académica centrada en la dimensión técnica y productiva, lo que dificulta la incorporación de procesos colaborativos con organizaciones sociales. Esta tensión entre la academia y las demandas concretas de las comunidades constituye uno de los nodos críticos de análisis. La investigación recupera el legado histórico del diseño participativo: desde las cooperativas escandinavas y el diseño comunitario norteamericano, hasta las adaptaciones latinoamericanas como Favela Bairro, para proponer lineamientos que articulen estos antecedentes con la realidad local. Se retoman también los aportes conceptuales de Manzini, Sanders Stappers, Papanek y Margolin, quienes han desarrollado marcos metodológicos para la cocreación de productos con comunidades. Finalmente, la ponencia explora el rol del diseñador industrial como posible facilitador de procesos participativos orientados a generar soluciones materiales que mejoren la vida cotidiana y fortalezcan el tejido social, introduciendo además la dimensión política del diseño y la importancia de entender el proceso proyectual como un acto colectivo.

Metodología participativa para el diseño circular en emprendimientos rurales

Xinia Varela Sojo, Luis Carlos Araya-Rojas, Marcela Cubero-Ugalde [Costa Rica]

Esta ponencia expone la metodología utilizada por el Tecnológico de Costa Rica para introducir el diseño circular en emprendimientos rurales de la provincia de Limón. El enfoque se centra en la mediación pedagógica mediante herramientas visuales y de autogestión, como dinámicas de reflexión sobre la práctica emprendedora y la circularidad. Estos instrumentos permitieron a mujeres del sector de artesanías, manualidades y bisutería identificar acciones circulares que ya aplicaban de forma intuitiva —como la optimización de recursos— y diagnosticar brechas críticas en la selección de materiales y el fin de vida de sus productos. El objetivo es compartir un modelo de extensión universitaria bidireccional que prioriza la co-creación y el saber práctico del territorio sobre la transferencia tradicional de conocimiento.

Mural interactivo Comuna 14. Exploraciones materiales creativas a partir del aprovechamiento de residuo de botellas PET

Ernesto Vidal [Colombia]

La cultura material se construye a partir de las expresiones de una comunidad y de los recursos y saberes del territorio. Diversas problemáticas de tipo social, económicas y políticas han influido en que sectores marginados y olvidados de nuestra sociedad (comunidades vulnerables) sean escenarios propicios para el desarrollo de fenómenos como la apropiación cultural, o la falta de identidad. Lo anterior a su vez, se refleja en el consumo indiscriminado de productos que generan desechos y contaminación al entorno urbano. Sumado a lo anterior, estos sectores carecen de oportunidades de formación, ocupación laboral y relacionamiento cultural que les permitan enfrentar de manera digna los diferentes retos cotidianos. En este sentido, son pocos los escenarios participativos que permiten que estas comunidades vulnerables reflexionen sobre su entorno y construyan su propia identidad a partir de reconocerse en sus objetos y expresiones culturales cotidianas. El vínculo entre la cultura material y el diseño, a partir de la conexión entre el territorio, los recursos y los saberes de una comunidad, plantea escenarios de transformación e intervención desde realidades propias, permitiendo nuevas perspectivas desde la creación y exploración material. En este contexto, el enfoque metodológico desde el Diseño Circular busca generar consciencia sobre nuestro impacto en el planeta tierra a partir redefinir lo que implica el crecimiento y desarrollo de una sociedad, particularmente desde la mirada y abordaje de la sostenibilidad. repercutiendo en beneficios para toda la sociedad y, especialmente, para el medio ambiente. La ponencia presenta los resultados del proyecto de investigación desde el trabajo cocreativo junto con las comunidades vulnerables del sector nororiental de Bucaramanga (Comuna 14), para la realización de procesos de experimentación en torno a la configuración de un mural interactivo como a partir de procesos y escenarios creación sensorial y emocional como forma de resignificación de nuestra identidad y cultura material, además de permitir ofrecer una mirada crítica y posibles soluciones creativas a las problemáticas de esta comunidad

COMISIÓN A31: INVESTIGACIÓN Y CULTURA AUDIOVISUAL

Coordinadora: Mariana Pelliza
Lunes 27 de julio, 15:00 - 17:00hs

El metaverso y la transformación de la divulgación científica universitaria

David Bermúdez Taborda, Jairo Madrigal Argáez [Colombia]

El presente artículo académico expone el potencial del metaverso como estrategia innovadora para la divulgación de ciencia, tecnología e innovación en el entorno universitario, tomando como referencia los proyectos de la Facultad de Artes y Humanidades del ITM. Desde una revisión teórica y casos aplicados, se describen los beneficios, desafíos y oportunidades de la integración de ambientes virtuales inmersivos en la educación y divulgación, resaltando su aporte a la democratización del conocimiento y el acceso a entornos colaborativos.

“Eu vejo você”: Cartografia dos afetos em Avatar - O caminho da água (2022)

Alessandro Felippe [Brasil]

O presente ensaio propõe uma triangulação reflexiva entre antropoceno, psicanálise e neoliberalismo, versando possibilidades de novas atuações de designers frente ao colapso ambiental iminente. A espinha dorsal da reflexão são os afetos que atravessam os corpos dos cartógrafos ao assistirem ao filme Avatar - Caminho da Água, sobretudo durante a cena na qual um não humane, denominado tulkun, é aniquilado por humanes (Brum, 2021) para extração do “elixir da vida eterna”. Enquanto considerações, a segunda narrativa fílmica da série Avatar faz um sobrevoo acerca de diferentes afetos presentes no Antropoceno, no sentido de afetar a audiência por meio de posturas ético-políticas diante do fenômeno global que sensibilizam ampliações de cosmovisões em um planeta ferido (Silva e Silva, 2022), apostando no resgate da ancestralidade como forma de coabitar mundos em [re]nascimentos; os afetos cartografados são: ansiedade, impotência, medo, resistência, desânimo e união, sem, contudo, haver uma ordem hierárquica; entendemos que tal reflexão é um contribudo para o ensino contemporâneo do design por apresentar novos desafios que impulsionam novas descobertas.

———————

Extra, Extra: Cultura Do Cancelamento Em A Queda (2021), De Gloria Groove

Alessandro Felippe [Brasil]

O texto dá contorno à tendência nomeada como cultura do cancelamento ilustrada no videoclipe A Queda, de Gloria Groove, lançado em 2021. Metodologicamente, a abordagem é qualitativa com objetivos descritivos; vale- se da Revisão Bibliográfica, da Teoria Fundamentado nos Dados e da Análise Qualitativa de Dados para compreender o fenômeno com amparo na abordagem psicanalítica. Sublinha-se a relevância da reflexão crítica de complexos movimentos socioculturais catalisados pela democratização do acesso e uso de mídias sociais digitais, juntamente com a ascensão narcísica da ideia de sujeito desde a Modernidade observada com preponderância no espírito do tempo contemporâneo atravessado pelo neoliberalismo, além do estudo crítico para a formação e o ensino em design. As pistas de resultados indicam que a cultura do cancelamento é um conceito em disputa por meio de diferentes abordagens teórico-metodológicas, a estética crítica ofertada aos públicos de interesse em relação à temática da cultura do cancelamento, a hiper valorização narcísica do sujeito por meio da construção de significados sobre quedas, fracassos e deslizes e, por fim, os constantes incentivos de inclinação para o consumo de narrativas de fracassos de personagens nacionais e internacionais com intensa exposição pública digital a partir da lógica algorítmica.

———————

Interseccionalidade e campo publicitário: análise do vídeo-manifesto Meu Melhor Defeito (Papel Caneta, 2018)

Alessandro Felippe, Juliana Petermann [Brasil]

O presente texto apresenta um mapa de pesquisas que versam sobre a perspectiva interseccional no campo publicitário brasileiro por meio da análise do vídeo-manifesto Meu Melhor Defeito, promovido pelo coletivo Papel Caneta em 2018. Por meio de revisão bibliográfica e análise qualitativa de dados, a cartografia propõe conexões entre o discurso do vídeo analisado com pesquisas recentes que apresentam questões interseccionais (raça, classe, gênero, idade, localização geográfica, peso, dentre outros aspectos relevantes) na última década (2016-2026). A cartografia é valorativa ao passo que apresenta para estudantes (tanto de publicidade, quanto de design) desafios contemporâneos do mercado de trabalho, possibilitando a formação de profissionais críticos por meio do incentivo ao denominado capital interseccional.

———————

Cultura snack y artes del agua en el Litoral

Isabel Molinas [Argentina]

Teniendo en cuenta la capacidad de los proyectistas de ubicarse en los bordes de su propia disciplina cuando abordan un problema de Diseño, retomamos las diez píldoras de la cultura snack, enunciadas por Carlos Scolari (2020), desde tres metáforas inspiradas en tres prácticas acuáticas: surfear, nadar y navegar. A partir de estas tres acciones, habituales para quienes residen en el Litoral argentino, profundizamos en las estrategias del pensamiento proyectual en tanto estilo de pensamiento, práctica de diseño e inscripción en una ecología de los medios. Cuando participamos en las instancias de diálogo impulsadas por la Universidad de Palermo, que concluyeron en el enunciado de las 130 Recomendaciones para el Futuro del Diseño en América Latina, argumentamos sobre la capacidad de los diseñadores para poner en diálogo saberes provenientes de diferentes campos y gestionar un ecosistema mediático (Scolari, 2024), donde la aparición de cada nueva tecnología de la comunicación actualiza lugares comunes y confirma la necesidad de producir un conocimiento todavía pendiente, integrado e interdisciplinario. En dicho marco, identificamos cómo potencia para pensar la formación de las nuevas generaciones al propio pensamiento proyectual, fundamento de la práctica de diseño, por su cualidad anticipatoria, capaz de brindarnos confianza en contextos de incertidumbre. También sumamos la relevancia de promoverlo en escenarios expandidos, no sólo en tanto posibilidad de permear los bordes de lo es-

pacial áulico, sino también para aprovechar la potencia de aquello que se instala en los límites y enriquece toda lectura analítica, entre-disciplinas, entre-saberes, entre-sujetos, entre-imaginarios (Molinas y Fantini, 2025). En esta nueva comunicación, la reflexión se centra en un corpus de prácticas de Diseño, producidas en las aulas universitarias de la formación de grado, con el propósito de indagar en los formatos breves del Diseño, en ocasiones sostenidos por la fuerza de un motor mediático y por una destreza aprendida. No obstante, también se ponen en juego saberes y haceres que, cuando nos adentrarnos en las meganarraciones transmedia, movilizan una resignificación de dichos formatos. Es allí donde las artes de la natación y de la navegación, en tanto metáforas, nos ayudan a pensar en consignas que potencian el desarrollo de la imaginación y de la creatividad en el campo específico del Diseño. Como resultado de esta práctica, destacamos la originalidad de las piezas diseñadas y la puesta en diálogo de la producción de los estudiantes con la reflexión simultánea que queda registrada en sus bitácoras.

La gamificación como dispositivo emocional en el ámbito laboral

Mariana Pelliza [Argentina]

La presente investigación analiza la gamificación como dispositivo emocional en el ámbito laboral argentino entre 2020 y 2026, a partir de un estudio multicaso en empresas de la industria de la belleza. En un contexto de transformación del trabajo, se indaga cómo estas prácticas, en tanto dispositivos que articulan motivaciones y sentidos, intervienen en la construcción de pertenencia, compromiso e implicación subjetiva. Desde un enfoque cualitativo, se examinan las experiencias de L'Oréal, Procter Gamble y Natura, integrando las percepciones de distintos actores organizacionales. El marco teórico articula aportes de los Game Studies, la sociología, la comunicación y el diseño. Se sostiene que la gamificación reconfigura los modos de involucramiento en el trabajo, desplazando el énfasis hacia el reconocimiento simbólico, la participación y la producción de sentido en las organizaciones.

La opinión pública y el peso sobre la justicia. Caso Fernando Báez Sosa. ¿Justicia real o justicia mediática?

María Candelaria Santillan [Argentina]

El asesinato de Fernando Baez Sosa ocurre el 18 de enero de 2020 fuera del boliche Le Brick en la ciudad balnearia de Villa Gesell, Pcia de Buenos Aires, cuando un grupo de rugbiers ataca y da muerte al adolescente con un asesinato previsiblemente premeditado. La investigación del caso Fernando Báez Sosa sugiere que la extrema mediatización y la presión de la opinión pública precondenaron a los imputados, condicionando el proceso penal. La hipótesis central indica que la alta visibilidad mediática, sumada a la demanda social de justicia ejemplar, presionó al poder judicial hacia una condena perpetua, ignorando en parte la presunción de inocencia. La cobertura constante y la movilización social crearon un clima de «precondena» mediática, aumentando el reproche social y ejerciendo presión sobre los jueces. La investigación del caso Fernando Báez Sosa (2020) evidencia una fuerte presión de la opinión pública y los medios, que espectacularizaron el crimen y aceleraron la búsqueda de justicia, influyendo en la celeridad del proceso y el debate sobre la pena máxima (perpetua) ante una sociedad conmovida. Esta investigación ayuda a comprender cómo la justicia penal se enfrenta al desafío de impartir decisiones técnicas en contextos de alta demanda social, promoviendo debates necesarios sobre la objetividad del sistema y la necesidad de evitar la "justicia por mano propia" mediática.

La preproducción como eje creativo: El cuaderno de campo en proyectos artísticos universitarios

Eva Santín Álvarez [España]

En la enseñanza artística superior, el proceso creativo es mucho más que un medio para alcanzar un resultado final. Esta propuesta pone el foco en la fase de preproducción como eje del aprendizaje, destacando el uso del cuaderno de campo como herramienta metodológica para documentar todo el recorrido de un proyecto: desde las primeras ideas y referencias hasta la experimentación, los errores y los hallazgos inesperados. Este enfoque refuerza la capacidad de reflexión análisis, convirtiendo el proceso en una memoria viva que proporciona al alumnado una comprensión más profunda de su propio aprendizaje. Asimismo, esta metodología supone una postura crítica frente al uso indiscriminado de herramientas de inteligencia artificial, y la inmediatez que promueven. El cuaderno de campo se posiciona como una defensa de la creatividad "a fuego lento", la autoría consciente y la creación genuina. Al valorar el proceso de trabajo sobre el producto terminado, los estudiantes desarrollan habilidades esenciales como la investigación y la resolución de problemas, fomentando una relación ética con la tecnología. Este planteamiento ofrece un modelo pedagógico que prioriza el aprendizaje integral y el desarrollo personal en la formación de artistas e investigadores.

Mundo Post Mortem - La Trayectoria de un Proyecto Transmedia Independiente

Mariana Yeates, Ana Beatriz Pereira de Andrade [Brasil]

Mundo Post Mortem es un trabajo centrado en la creación de una guía conceptual para una historia transmedia original. El objetivo es construir un mundo inmersivo con elemen-

tos visuales y temáticos consistentes, incluyendo diseño de personajes, escenarios y objetos. Este documento servirá como base sólida para el desarrollo de futuras narrativas en diferentes plataformas multimedia, inspiradas en franquicias como el Universo Cinematográfico de Marvel (MCU) y Pokémon, pero todas creadas de forma independiente

COMISIÓN A01: IA EN ENSEÑANZA DEL DISEÑO

Coordinadora: Sheila Freue
Lunes 27 de julio, 17:30 - 19:30hs

Curadoria gerativa: IA e autoria docente em Design e Arquitetura

Roberta de Almeida de Freitas Pessoa [Brasil]

Relato de minha experiência como docente de Design e Arquitetura no uso de inteligência artificial generativa para produção de recursos didáticos — slides, resumos em áudio e jogos físicos presenciais. O foco não está no aluno como usuário de IA, mas no professor como autor e curador crítico. Proponho o conceito de curadoria gerativa para descrever o processo em que o material revisado pelo docente se torna corpus para as etapas seguintes de geração, multiplicando os recursos a partir de uma única fonte trabalhada pela inteligência humana. O material filtrado pelo docente não encerra o processo — ele o multiplica: os slides revisados tornam-se corpus para o roteiro de áudio, para as perguntas do jogo e para outras ramificações futuras, todas convergindo para a mesma experiência de aprendizagem. O advento das ferramentas de IA generativa abriu possibilidades pouco exploradas na literatura: o uso da IA não pelos alunos, mas pelo próprio professor como instrumento de autoria didática. Parto dessa perspectiva para descrever minha experiência no ensino de Tipografia, disciplina de avaliação por projeto com grande volume teórico a ser absorvido para embasar suas práticas. Desenvolvi três elementos com Gemini, Gamma e ElevenLabs: slides revisados criticamente, resumos em áudio disponibilizados no Spotify e o Tipogame. O Tipogame é um jogo presencial no formato trivia, com cartas de perguntas e tabuleiro, realizado no fechamento do período. A participação foi voluntária, sem peso avaliativo, estruturada em disputa por equipes com premiação simbólica. Cerca de 70% da turma participou espontaneamente, seja na disputa, seja como apoio a esta. Um dado inesperado: os alunos passaram a usar os áudios — até então pouco acessados — para estudar para o jogo. Criou-se um ciclo de estudo autônomo não programado. A produção das cartas usou mesclagem de dados, acelerando a geração do material físico. Os três recursos partiam do mesmo corpus curado e convergiam para a mesma experiência de aprendizagem — o ciclo que nomeia o conceito proposto. Todos os artefatos didáticos foram preparados com a metodologia Human on the Loop: defini parâmetros e fontes, revisei resultados, corrigi vieses algorítmicos e descartei quando necessário. Todo material recebeu crédito explícito ao uso de IA e o processo foi compartilhado com os alunos como prática de letramento tecnológico — incluindo discutir abertamente os erros das ferramentas, transformando seus limites em objeto pedagógico. Um caso ilustrativo ocorreu na disciplina de História da Arquitetura, que também lecionei: ao solicitar conteúdo sobre arquitetura colonial brasileira, o modelo situou o início da arquitetura do país na chegada dos portugueses, apagando milênios de produção dos povos originários. A correção exigiu prompt explicitamente orientado por perspectiva decolonial — evidenciando que a curadoria crítica é uma responsabilidade intransferível do docente. A questão da autoria perpassa toda a experiência. Floridi (2023) demonstra que a IA age sem compreender o que produz — agência sem inteligência. Borges (1944 2005), em Pierre Menard, Autor do Quixote, mostrou que o mesmo texto tem sentido radicalmente diferente conforme quem escreve, quando e com que bagagem. A IA gera textos sem sujeito, sem contexto próprio, sem intenção. O professor que cura, corrige e ressignifica o material gerado é o autor real — e a transparência sobre esse processo é, ela mesma, um gesto pedagógico. Os resultados obtidos motivaram o compartilhamento do modelo com outros docentes, associado a um formulário de acompanhamento — iniciativa ainda em andamento, que aponta para uma agenda colaborativa de investigação sobre curadoria gerativa no ensino criativo.

Implementación de la IA en la enseñanza del diseño

Modesto Arce [Bolivia]

La implementación de la inteligencia artificial (IA) en la enseñanza del diseño transforma los procesos educativos al introducir herramientas que potencian la creatividad, la personalización del aprendizaje y la resolución de problemas. La IA facilita el análisis de datos para comprender el progreso del estudiante, genera propuestas visuales en tiempo real y optimiza la toma de decisiones en proyectos de diseño. Además, permite simular escenarios, adaptar contenidos a diferentes estilos cognitivos y fomentar la colaboración entre docente y alumno. Su integración no solo moderniza la práctica pedagógica, sino que también prepara a los futuros diseñadores para un entorno profesional cada vez más digitalizado y automatizado.

Gamificación narrativa con Chatbots y LLM para estudiantes de Diseño Gráfico

Edier Becerra Alvarez, Georgi Carrillo [Colombia]

La presente investigación se materializa en el sistema Grafiguía mediante la integración de una narrativa simbólica que transforma el proceso de desarrollo del trabajo de grado en una experiencia inmersiva. A través del asistente virtual Manchita, el estudiante asume el rol de "explorador en camino", mientras el chatbot actúa como guía inteligente que plantea misiones, retos creativos y escenarios de decisión organizados en episodios progresivos. La estructura narrativa se articula con mecánicas de gamificación como niveles, medallas, puntos y desafíos, orientadas a fortalecer la motivación intrínseca, la curiosidad y el sentido de logro. Estos elementos se combinan con una construcción épica del aprendizaje, donde cada interacción contribuye a una travesía significativa que resignifica el proceso investigativo y proyectual desde una dimensión emocional y simbólica. En términos de resultados, la implementación piloto con estudiantes de diseño gráfico evidencia impactos positivos en la motivación, el compromiso y la autonomía. Se reporta una mayor claridad en la formulación de los proyectos, incremento en el uso autónomo de recursos normativos y una disposición más activa para revisar y reorganizar ideas. Asimismo, la experiencia narrativa y conversacional favorece la apropiación del proceso académico, consolidando al asistente como un mediador pedagógico que complementa la labor docente mediante acompañamiento continuo y personalizado.

Trabalhando com IA generativa na educação

Iran Das Merces [Brasil]

A palestra apresenta como a Inteligência Artificial generativa pode ser aplicada de forma prática e estratégica no contexto educacional. O foco está em compreender as possibilidades que essas ferramentas oferecem para professores, estudantes e gestores, explorando usos como apoio à criação de conteúdos, personalização da aprendizagem, estímulo à criatividade e otimização de tarefas administrativas. Além disso, discute os desafios éticos, pedagógicos e de uso responsável da tecnologia, ressaltando a importância de manter o protagonismo humano no processo de ensino e aprendizagem.

Docente Aumentado 2.0: Diseño Curricular, Ética y Gamificación en la Era de la IA Generativa

Marco Antonio Echegaray Yépez [Perú]

En 2026, la educación superior enfrenta una disrupción sin precedentes: la transición de la búsqueda de información al diálogo con sistemas de inteligencia artificial generativa. Este estudio presenta un modelo integral de transformación pedagógica que supera el enfoque instrumental de la IA y la integra como socio cognitivo estratégico en el rediseño curricular universitario. La propuesta introduce el concepto de Docente Aumentado, una evolución del rol tradicional que articula tres dimensiones clave: creatividad estructurada, conexión con datos en tiempo real y rigor académico basado en fuentes verificadas. A través de un modelo metodológico propio —que combina Aprendizaje Orientado a Proyectos (AOP), gamificación avanzada e ingeniería de prompts bajo el framework PAER— se demuestra cómo la IA puede: Escalar la personalización del aprendizaje sin sacrificar pensamiento crítico. Transformar la evaluación del producto final hacia la evaluación del proceso cognitivo. Reducir carga operativa docente para priorizar acompañamiento formativo. Blindar la calidad académica mediante entornos de IA de fuente cerrada. El estudio incluye: Diseño de sílabos gamificados estructurados por niveles y desafíos. Simulaciones de "stress test pedagógico" para prevenir automatización superficial del aprendizaje. Rúbricas de evaluación específicas para uso ético y crítico de IA. Casos aplicados en contextos universitarios latinoamericanos. Lejos de plantear la IA como amenaza o simple herramienta, esta investigación la posiciona como catalizador de una nueva arquitectura didáctica basada en el principio Human-in-the-loop, donde la tecnología automatiza la instrucción y el docente preserva la enseñanza. La ponencia ofrece un marco replicable para facultades que buscan actualizar sus modelos formativos con estándares internacionales de innovación educativa, manteniendo integridad académica, pensamiento crítico y profundidad disciplinar.

IA en el Taller de Diseño Generativo: Estrategias para explorar, filtrar y decidir con criterio

Ramón Galvis Centurión [Colombia]

Esta ponencia presenta una metodología para integrar inteligencia artificial en el taller de diseño generativo mediante ciclos iterativos de generación–curaduría–verificación. Se propone un conjunto de estrategias docentes para ampliar el espacio de alternativas sin diluir el criterio proyectual: (1) exploración guiada por reglas y restricciones, (2) filtrado por criterios explícitos y rúbricas de proceso, y (3) decisión sustentada en evidencia (coherencia geométrica, desempeño, factibilidad material y narrativa). La metodología enfatiza la agencia del estudiante, la trazabilidad de las decisiones y la evaluación del proceso por encima del resultado visual, fortaleciendo aprendizajes transferibles al ejercicio profesional.

IA en la enseñanza del diseño: experiencias y tensiones

Agustina Gonzalez, Monacchi Celina, Julieta Scarfone Barragan [Argentina]

La disciplina proyectual se ha constituido históricamente como un campo de articulación entre pensamiento teórico, desarrollo proyectual y herramientas técnicas, en una dinámica de retroalimentación constante. Sin embargo, la incorporación reciente de herramientas de inteligencia artificial (IA) en el aula aún no ha sido plenamente problematizada, en parte debido a la velocidad de desarrollo y actualización de estas tecnologías, que tensiona los tiempos de reflexión pedagógica. Esta ponencia analiza la incorporación de IA en dos espacios pedagógicos de la carrera de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Mar del Plata: Pensamiento Contemporáneo II (área histórico-social) y Diseño Nivel 4 del Taller Vertical de Diseño Textil (área proyectual). A partir de un enfoque comparativo, se examinan las tensiones, diferencias y oportunidades que emergen en relación con los procesos de aprendizaje, el desarrollo del pensamiento crítico y la reconfiguración de los roles docente y estudiantil. El trabajo se inscribe en un contexto en el que la IA ya forma parte de las prácticas de los estudiantes, muchas veces de manera no problematizada. En este marco, su incorporación en el aula no se plantea como una innovación instrumental, sino como una estrategia pedagógica orientada a mediar, explicitar y complejizar dichos usos. En el taller proyectual, la IA se integra principalmente en instancias de visualización y comunicación, potenciando la calidad de las representaciones, pero generando tensiones en relación con la factibilidad técnica y el proceso material. En el espacio histórico, también se incorpora como herramienta para la generación de imágenes, aunque a partir de definiciones previas sobre las características de los artistas y sus producciones, mediante la elaboración y ajuste de prompts en un proceso iterativo orientado a construir un resultado intencionado, evitando la aceptación inmediata de la primera respuesta generada. Asimismo, se incorpora la perspectiva estudiantil a partir de un testimonio y su correspondiente registro de uso, que permite problematizar la IA tanto como herramienta de apoyo como posible atajo, evidenciando diferencias en sus modos de apropiación según el tipo de materia y el momento de la trayectoria formativa. A partir del análisis conjunto, se identifican problemáticas vinculadas a la simplificación de contenidos, la veracidad de la información, la reproducción de sesgos y la posible pérdida de instancias de reflexión crítica. En este sentido, se propone pensar la IA no como un reemplazo, sino como un dispositivo que exige nuevas formas de mediación pedagógica y una alfabetización crítica situada en la formación en diseño.

———————

IA y diseño: cómo sostener el aprendizaje significativo en entornos automatizados

Silvia Hernandez [Argentina]

La enseñanza del diseño enfrenta el desafío de trascender la transmisión de contenidos para centrarse en experiencias que permitan al estudiante apropiarse del proceso de diseñar. El aprendizaje significativo se construye desde la acción, la curiosidad y la toma de decisiones. Sin embargo, la incorporación de inteligencia artificial introduce una tensión: acceder a resultados sin atravesar el proceso. Esta ponencia propone repensar las prácticas pedagógicas a partir de tres ejes —experiencia, curiosidad y decisión— para sostener el aprendizaje significativo en entornos automatizados, integrando la IA como un recurso que potencie el pensamiento y la construcción de criterio.

———————

Diseño con y de prompts: rúbrica de literacidades en IA

Antonnione Franco Leone Ribeiro, Luiz Antônio Ribeiro [Brasil]

El trabajo conceptualiza el prompt como artefacto de diseño de información y de lenguaje. Diferencia diseño con prompts, entendido como uso de IA para producir artefactos, y diseño de prompts, entendido como proyecto del enunciado que organiza propósito, restricciones, jerarquía, criterios, trazabilidad y responsividad. Con base en análisis conceptual, lectura crítico-analítica de literatura sobre prompt engineering y AI literacies, proponemos una rúbrica evaluativa para formar prompt designers sin reducir la práctica a optimización técnica. Retomamos la lectura de Bajtín sobre las obras de Dostoievski como analogía para pensar la arquitectura discursiva de la interacción con chatbots, observando cómo se configuran posiciones de usuario, ethos enunciativo, persona algorítmica, expectativas de respuesta y responsabilidades en la escena conversacional. Así, la rúbrica propuesta articula diseño de información, mediación discursiva y AI literacies, orientando prácticas centradas en aprendizaje, autoría y control humano, no en automatización.

———————

Experiencias transmedia en la enseñanza del diseño básico: oportunidades de transformación pedagógica en tiempos de IA

Luis Alberto Lesmes Sáenz, Héctor Castelblanco Mendieta [Colombia]

La enseñanza del diseño básico enfrenta hoy un conjunto de tensiones asociadas a la persistencia de contenidos, referentes y estructuras curriculares que han variado poco frente a las transformaciones del campo profesional, la consolidación de la cultura digital y la incorporación creciente de tecnologías basadas en inteligencia artificial. En muchos programas de diseño, los talleres iniciales continúan organizándose a

partir de modelos pedagógicos heredados, cuya vigencia y pertinencia resultan cada vez más discutibles en relación con las condiciones contemporáneas de producción, circulación y mediación del diseño. Esta ponencia presenta los resultados finales de un proyecto orientado a analizar la enseñanza del diseño básico mediante la implementación de experiencias transmedia concebidas desde una planificación pedagógica de enfoque constructivista. El proyecto partió del reconocimiento de que las transformaciones tecnológicas no solo introducen nuevas herramientas, sino que inciden de manera estructural en la organización del proceso formativo, en la temporalidad del aprendizaje, en las dinámicas de evaluación y en los modos de construcción de conocimiento propios del diseño. Desde esta perspectiva, las pedagogías transmedia se asumieron como un marco para articular contenidos, actividades y experiencias de aprendizaje a través de múltiples medios y entornos, favoreciendo trayectorias formativas más flexibles y coherentes con los modos contemporáneos de aprender y diseñar. Más que la incorporación aislada de recursos digitales, el proyecto propuso una reconfiguración del proceso de enseñanza del diseño básico, atendiendo a la relación entre teoría, práctica y reflexión. La ponencia discute los principales hallazgos del proyecto, así como sus alcances y limitaciones, y propone criterios pedagógicos para la planificación, implementación y evaluación de experiencias transmedia en cursos iniciales de diseño, en un contexto marcado por la presencia creciente de la inteligencia artificial en la educación.

La neurodiversidad como innovación: Co-diseño asistido por IA

Aura Munera Monsalve [Colombia]

El proyecto "La neurodiversidad como innovación: Co-diseño asistido por IA" tiene como propósito diseñar, implementar y evaluar un modelo pedagógico inclusivo orientado a fortalecer la autonomía académica, la participación y los procesos de aprendizaje de estudiantes con autismo en los ciclos técnico, tecnólogo y profesional del programa de Diseño Gráfico de la CUN – Regional Tolima. Frente a las barreras comunicativas y organizativas que limitan a estos estudiantes en entornos creativos, esta investigación propone transitar de una visión de déficit a la valoración de la diferencia cognitiva como un motor de innovación disruptiva, fundamentándose en el activismo creativo y en referentes de diseño social como La Casa de Carlota. La metodología, de enfoque mixto y anclada en la etnografía inclusiva y la investigación-acción participativa, se estructura incorporando la Inteligencia Artificial (IA) de manera transversal a través de tres ejes estratégicos fundamentales: IA como herramienta de investigación y producción. Mapeo automatizado de intereses: Mediante el análisis ético de información (textos, imágenes y conversaciones), la IA se utilizará para identificar las motivaciones e intereses profundos de los estudiantes con autismo, lo que permitirá personalizar los estímulos visuales y las dinámicas durante las sesiones de co-diseño. Tutor conversacional especializado: Se desarrollará e implementará un asistente de IA conversacional que funcionará como un entorno seguro para el estudiante, libre de la presión social del aula. Este tutor estará enfocado específicamente en la investigación en diseño gráfico, permitiendo al alumno resolver dudas, repasar instrucciones y reforzar conceptos de manera autónoma y a su propio ritmo. En definitiva, la integración del co-diseño y estas tecnologías busca desmantelar las barreras de aprendizaje para consolidar una cultura académica mucho más equitativa. Los resultados generarán un repositorio institucional transferible de recursos accesibles y prácticas de innovación que potencien el talento profesional y la voz propia de los diseñadores neurodivergentes.

Materialización digital de propuestas reflexivas sobre la propiedad intelectual y el plagio local a través del aprendizaje experiencial

Constanza Reveco, Camila Reveco [Chile]

En la cotidianeidad local es frecuente observar casos de plagio vinculados al desconocimiento de la autoría de personas dedicadas al ámbito creativo, a pesar de que, actualmente, existe un reconocimiento legal por el trabajo de los profesionales que desarrollan productos intangibles. Las prácticas de plagio asociadas a la falta de respeto por estos productos se exponen diariamente sin sanción, lo que contribuye a su normalización dentro de la sociedad. Como consecuencia, dejan de percibirse como un ejercicio inadecuado desde el punto de vista cultural y moral. En este sentido, lo habitual termina imponiéndose sobre los esfuerzos que sustentan la propiedad intelectual y los derechos destinados a proteger las invenciones del intelecto humano, transgrediendo a los individuos que impulsan la creación y la innovación. El objetivo de este estudio es presentar un caso de experiencia académica de diseño realizado en 2025 en Concepción, Chile, en la cual estudiantes universitarios recopilaron y analizaron casos concretos que vulneran la protección de la propiedad intelectual y generan beneficios económicos a nivel local, con el fin de concientizar posteriormente a las personas de su entorno acerca de las implicancias éticas y legales de estas prácticas. Metodológicamente, el trabajo se sustenta en el aprendizaje experiencial, mediante el cual, a través de la praxis y la observación de campo directa, y bajo un enfoque eminentemente cualitativo, los estudiantes reflexionan y aplican lo aprendido. Los resultados de la actividad se relacionan con animaciones digitales originales en las que

se plasma y piensa críticamente sobre la reproducción indebida de obras creativas, tomando como referencia casos específicos de la ciudad de Concepción, con el fin de poner en valor el trabajo de diseño.

Innovación en la formación técnica: fabricación digital aplicada a la lutería de guitarras, violines y chelos
Raúl Alfredo Vargas Delgado, Sergio Soto Henao [Colombia]
Experiencia formativa orientada a la enseñanza técnica de la fabricación de instrumentos musicales de cuerda —guitarras, violines y chelos— mediante la integración de procesos tradicionales de lutería con tecnologías de fabricación digital, como impresoras 3D y ruteadoras CNC. La propuesta se desarrolla en ambientes de formación técnica, promoviendo el aprendizaje práctico basado en proyectos, el diseño asistido por computador (CAD), la manufactura digital y el ensamblaje funcional de prototipos. El proceso formativo incluye el modelado paramétrico, la fabricación de moldes y componentes estructurales, así como la aplicación de criterios acústicos, ergonómicos y estéticos. Esta metodología fortalece el desarrollo de competencias técnicas, digitales y productivas, optimizando tiempos de fabricación y mejorando la calidad del producto final. Como resultado, se obtienen instrumentos funcionales que evidencian el impacto positivo de la fabricación digital en la formación técnica y en la modernización de los procesos artesanales tradicionales.

COMISIÓN A32: INVESTIGACIÓN Y CULTURA AUDIOVISUAL

Coordinador: Gustavo Ameri
Lunes 27 de julio, 17:30 - 19:30hs

De la Curaduría al Control: IA Agéntica, Algoritmos y Finanzas en el Ecosistema Musical
Gustavo R. Ameri [Argentina]
Esta investigación analiza la transformación del ecosistema musical en la actualidad, centrándose en cómo la arquitectura financiera de las Major Labels opera como una "curaduría invisible". Se postula que el elevado apalancamiento financiero y la presión por el servicio de deuda (especialmente en modelos de Leveraged Buyout) fuerzan una transición desde el desarrollo artístico de largo plazo hacia la generación de "Basura Funcional": contenido de baja complejidad diseñado exclusivamente para optimizar regalías y minimizar el skip-rate. El estudio profundiza en la irrupción de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG), la cual representa en abril del 2026, el 44% de las subidas diarias en plataformas, y cómo esta tecnología es utilizada como una herramienta de desapalancamiento financiero que desplaza el valor económico del creador humano hacia el proveedor tecnológico. A través del análisis de los balances de las "Big Three" y el funcionamiento del back de Spotify, se identifica el fenómeno del "Default Estético", donde la música se reduce a un activo de liquidez. Finalmente, se reflexiona sobre la "soberanía atencional" del usuario frente a la optimización conductual de las plataformas, planteando la necesidad de analizar nuevas estrategias de gestión de la propiedad intelectual y modelos de enseñanza en industrias culturales que reconozcan esta mutación ontológica de la obra artística.

Representaciones queer en el archivo fotográfico de la Fundación Klemm (1960–2000)
Sebastián Alejandro Gallo, Alejo Dillor, Juan Manuel Hernández, Luciana Jankilevich [Argentina]
El proyecto SIFADU de la Cátedra Gallo propone analizar las representaciones marica queer presentes en el acervo fotográfico de la Fundación Federico Jorge Klemm, para estudiar cómo esas imágenes construyen diversidad, deseo, cuerpo y disidencia en el patrimonio cultural argentino, y cómo el diseño puede leerlas, documentarlas y comunicar sus sentidos desde una perspectiva crítica. En la cursada, los estudiantes realizan relevamiento del acervo y de la historia institucional, análisis visual y documental de obras y muestras, elaboración de matrices y grillas de lectura, entrevistas a artistas, curadores y referentes, y como trabajos finales producen informes críticos y piezas visuales o editoriales. La metodología combina análisis visual, documental y contextual aplicado a trabajos finales concretos, por lo que la categoría queer no queda en el plano abstracto sino que se pone a prueba en fichas, comparaciones, entrevistas y producciones situadas. Se trabajará con la cohorte 2026-1 porque permite implementar desde el inicio del ciclo lectivo los instrumentos ya pilotados en 2025 y evaluar su transferencia pedagógica en una cursada completa, fortaleciendo la formación en investigación, el aporte del diseño al estudio del patrimonio y la apertura institucional a archivos y memorias disidentes.

Estás cómodamente desplomado: La sensibilidad política de Fricción durante la postdictadura argentina
Cristian Eduardo Secul Giusti [Argentina]
El proyecto analiza la estética enunciativa y discursiva de un corpus de canciones seleccionadas de Fricción, una banda de rock-pop argentino activa en la segunda mitad de los años 80, con el fin de repensar configuraciones sensibles, climas afectivos y experiencias urbanas situadas en la posdictadura argentina. El estudio busca indagar expresiones, imaginarios espaciales y modulaciones afectivas que dialogan con transformaciones socioculturales del período. A

partir de un corpus acotado de ocho canciones pertenecientes a los álbumes Consumación o consumo (1986) y Para terminar (1988), se exploran figuras recurrentes como la desconexión individual, la aceleración maquínica, el encierro mediático y la precariedad vincular. Estos campos semánticos posibilitan analizar la producción de subjetividades atravesadas por tensiones entre apertura y clausura, contacto e incomunicación, libertad y control. En términos metodológicos, se incluye una perspectiva cualitativa basada en un análisis de las canciones y contemplando la identificación de modalidades de enunciación, intertextualidades y lecturas comparativas. La selección de las liricas responde a criterios de densidad discursiva, tematizaciones, variaciones y discusiones ligadas a imaginarios tecnourbanos. Al respecto, la indagación procura aportarle al campo de Diseño y Comunicación un abordaje de estéticas, memorias sensibles y experiencias sociales situadas en contextos históricos de transformación.

La representación de la naturaleza en el cine argentino contemporáneo

Micaela Belén Martos [Argentina]

La incidencia de la naturaleza en las imágenes audiovisuales constituye un campo de interés con relevantes aportes estéticos y teóricos. La presente investigación se inscribe en el cine argentino contemporáneo, particularmente en films como La muerte no existe y el amor tampoco (Fernando Salem, 2019), Los sonámbulos (Paula Hernández, 2019) y La novia del desierto (Cecilia Atán y Valeria Pivato, 2017). En ellos, los espacios abiertos, alejados de la urbe, se configuran como umbrales en los que los personajes son afectados por la naturaleza. En este sentido, interesa pensar de qué modo estos espacios dejan de funcionar como fondo paisajístico para intervenir en la experiencia de los sujetos, afectando sus modos de percepción y reconfigurando sus vínculos. Estas espacialidades aparecen inicialmente como lugares de recreación y ocio, por fuera de la cotidianidad, pero se constituyen como zonas fronterizas que devienen espacios de pasaje y descubrimiento, donde se trastocan identidades y vínculos afectivos. El trabajo se orienta a analizar la construcción de las imágenes en movimiento en estos films. En este marco, se entiende la naturaleza no como fondo paisajístico sino como un espacio de afección y transformación que interviene en la experiencia de los sujetos, particularmente en relación con cuerpos femeninos. El análisis se inscribe en los estudios visuales en diálogo con perspectivas de género y espacio, incorporando dimensiones sonoras y hápticas.

Develando el inconsciente colectivo técnico: el imaginal y la experiencia audiovisionaria en México

Ernesto Pesci Gaytán, Miguel Ángel Espinoza Camacho [México]

A partir del supuesto hipotético de que el vacío imperante en el registro del imaginal zacatecano es reflejo de la ausencia de significados colectivos más amplios a nivel nacional, se determinará si efectivamente existe una matriz común de la experiencia cinematográfica mexicana o si predominan las particularidades regionales. El objetivo es cartografiar las experiencias audiovisionarias en salas de cine de México estudiando distintos casos en contextos urbanos contrastantes. Mediológicamente, se introduce la categoría de inconsciente colectivo técnico, entendido como la inscripción del espacio arquitectónico y tecnológico en la memoria de los asistentes. Asimismo, se incorpora el análisis publicitario para comprender cómo la recepción cinematográfica fue moldeada por dinámicas culturales y económicas locales. Metodológicamente, la investigación se orienta a lo cualitativo para llevar a cabo observación participante y entrevistas semiestructuradas que permitan comprender la profundidad de la inteligencia colectiva técnica y recuperar testimonios de las dinámicas sociales del ritual cinematográfico. Se complementa, como conclusión, con una estrategia de mapeo participativo, donde los propios testimonios geolocalizan las salas desaparecidas, para construir y alojar los resultados en una página web como un archivo digital —una plataforma de preservación y consulta del imaginal mexicano— inspirado en el concepto de Atlas Mnemosyne de Aby Warburg.

Del aula al mercado: Metodologías experienciales para la enseñanza del diseño, la publicidad y el mercadeo en entornos contemporáneos

Cesar Guillermo Rubio Amaya [Colombia]

Este artículo analiza la implementación de metodologías experienciales en la enseñanza del diseño, la publicidad y el mercadeo, en respuesta a la desconexión entre los modelos pedagógicos tradicionales y las dinámicas del entorno profesional contemporáneo. A partir de la experiencia docente en el programa de Publicidad y Mercadeo de la Fundación Universitaria San Martín, se propone un enfoque basado en el aprendizaje activo mediante retos, la integración de tendencias digitales, la simulación de contextos profesionales, la gamificación y el desarrollo de ejercicios de marketing en vivo. Estas estrategias permiten trasladar la lógica del mercado al aula, promoviendo la participación, el pensamiento estratégico y la producción creativa aplicada. Los resultados evidencian mejoras significativas en el compromiso estudiantil, la calidad de las propuestas y la construcción de

portafolios profesionales. Se concluye que la enseñanza en estas disciplinas debe orientarse hacia modelos dinámicos que articulen teoría y práctica en contextos reales de creación y comunicación.

Enunciación política en TikTok y fenómenos de retoma: análisis de las cuentas oficiales de los candidatos a legisladores porteños del 2025

Lorena Steinberg [Argentina]

La ponencia se inscribe en un proyecto de investigación UBACyT (2023–2025) que analiza fenómenos discursivos en contextos de hipermediación. Retomando a Verón, se señala que el discurso político tradicionalmente se estructuraba en torno a instituciones como partidos, Estado y medios masivos, que mediaban entre política y ciudadanía. Sin embargo, en la actualidad, la comunicación política se reconfigura por la irrupción de las redes sociales, donde los actores políticos interactúan directamente con los ciudadanos, fusionando las figuras de ciudadano, consumidor y seguidor. En esta nueva etapa de mediatización digital, las lógicas de las plataformas condicionan la construcción discursiva y la visibilidad política. El estudio propone analizar comparativamente cómo los candidatos a legisladores porteños construyen su enunciación en TikTok durante la campaña electoral de 2025, enfocándose en narrativas sobre la mejora de la Ciudad de Buenos Aires. Se selecciona esta plataforma por su masividad y su capacidad de generar cercanía mediante contenidos breves, especialmente entre jóvenes. El contexto electoral —marcado por alta indecisión y baja participación— influye en las estrategias discursivas, orientadas principalmente a captar al paradestinatario mediante recursos visuales y de contacto más que mediante propuestas programáticas. En este sentido, el discurso político privilegia la emocionalidad, la imagen y la proximidad, en detrimento de argumentaciones más complejas. Finalmente, el trabajo analiza las retomas discursivas a partir de categorías de transtextualidad (intertextualidad, hipertextualidad y paratextualidad), mostrando cómo la mediatización digital redefine los modos de legitimación política y dificulta la construcción de identidades colectivas estables, en un entorno donde la circulación y la visibilidad son centrales. Este proceso del desplazamiento del discurso político a las redes es sumamente significativo para trabajar con los estudiantes en el marco del ecosistema mediático contemporáneo.

Las artes visuales como estrategia pedagógica: desarrollo de habilidades a través del "Mar de insectos"

Ana Cecilia Bermúdez Rosales [Honduras]

Inspirados en la obra "Nube Negra" del artista mexicano Carlos Amorales, invasión masiva de miles de mariposas de papel negro (más de 30.000 en exposiciones posteriores) que cubrieron paredes y techos de la galería Yvon Lambert, Nueva York (2003 - 2007) generando una atmósfera fascinante e inquietante, se ejecutó el taller teórico - práctico: "Mar de Insectos" como una práctica educativa en el marco del trabajo final del diplomado: Enseñanza de las artes visuales en contexto de riesgo de exclusión social (7° ed - 2025) coordinado por la Universidad Nacional Autónoma de Honduras (UNAH). Dicha práctica tuvo lugar en la Escuela Santa Teresa de Jesús en Tegucigalpa, Honduras, asociada a la fundación ACOES (Asociación Colaboración Esfuerzo Solidario), que es un centro educativo de carácter gratuito y de ayuda social. El objetivo es realizar una adaptación de la obra "Nube Negra" en ambientes escolares replicando diferentes tipos de insectos que se identifican en la zona. La actividad se enfocó en los as estudiantes del 5to grado que pertenecen al segundo ciclo de educación básica de la jornada matutina y rondan entre los 10 a 12 años de edad. En términos de posición de clase, representan los sectores medios en contexto de pobreza 68.8%, pobreza extrema 44.2% anclado a la desocupación urbana 10.1% (Instituto Nacional de Estadística -Honduras [INE], 2021). Los principales resultados de este taller es la creación de una obra colaborativa que estimuló el ingenio y la inventiva, la exploración de diversas técnicas para el armado y ensamblado de piezas que fortaleció la motricidad fina, y por último, el fomento de diversas estrategias para organizar, planificar y resolver problemas en el proceso creativo.

COMISIÓN A39: DISEÑO Y PEDAGOGÍA

Coordinadora: María Alejandra Martínez
Lunes 27 de julio, 17:30 - 19:30hs

Gamificación y Pensamiento Matemático: Una Experiencia con Minecraft Education

John Mario Chica Rodriguez [Colombia]

La presente propuesta sistematiza una experiencia pedagógica desarrollada en el Colegio Los Comuneros Oswaldo Guayasamín (Bogotá), centrada en el diseño de entornos inmersivos para el fortalecimiento del pensamiento matemático en educación primaria. Partiendo de un diagnóstico que evidenció brechas críticas en la capacidad de abstracción y modelado de los estudiantes, se diseñó una estrategia basada en la gamificación utilizando Minecraft Education como andamio cognitivo. A través de una metodología de Investigación Acción Pedagógica (IAP), se implementaron tres escenarios virtuales orientados a los pensamientos variacional, numérico y espacial. Los hallazgos, validados en un artículo científico derivado, demuestran que la integra-

ción de interfaces lúdicas permite transformar el error en una oportunidad de iteración y diseño, eliminando la ansiedad matemática y potenciando la autonomía. La experiencia concluye que el diseño intencionado de mundos virtuales no solo mejora el desempeño competencial, sino que redefine el rol docente como un arquitecto de experiencias de aprendizaje significativas en la era digital.

Resiliencia ambiental aplicada en el desarrollo de proyectos de diseño gráfico con enfoque sostenible desde la universidad

Sayshy Ching [Panamá]

La investigación explora la integración de la sostenibilidad y las implicaciones ambientales en el diseño gráfico, destacando el papel de las universidades panameñas en la formación profesional responsable. Con un enfoque descriptivo y métodos mixtos (revisión, observación y encuesta a profesionales), se detectaron serias deficiencias en el conocimiento y la aplicación de prácticas sostenibles, así como brechas formativas. Se concluye que la dicotomía entre la práctica tradicional y las metodologías sostenibles exige fortalecer estrategias para la preservación ambiental y la mejora de la calidad de vida. El estudio se centra en el análisis crítico de estos paradigmas en un contexto de resiliencia socioambiental.

El diseño como experiencia sensorial y narrativa en procesos de enseñanza creativa

Keila Mishel Cortez Aroca [Bolivia]

La propuesta aborda el diseño como una experiencia sensorial, narrativa e interactiva dentro de los procesos de enseñanza creativa. A través de ejercicios desarrollados en aula y proyectos experimentales vinculados a la encuadernación, la ingeniería en papel y los objetos editoriales interactivos, se reflexiona sobre el valor de lo táctil y lo físico en la formación de estudiantes de diseño. En un contexto cada vez más digitalizado, la propuesta busca revalorizar los procesos manuales y experimentales como estrategias pedagógicas que fomentan la exploración material, el pensamiento narrativo y el aprendizaje significativo en el aula. La ponencia incluirá referencias visuales y ejemplos de piezas interactivas desarrolladas desde metodologías prácticas y creativas.

Diseño universal y accesibilidad desde la universidad

Mónica De La Barrera Medina [México]

El Diseño Universal (DU), iniciado en la arquitectura en los años setenta por Ron Mace, promueve entornos que puedan ser utilizados por el máximo número de personas, reconociendo la diversidad funcional y criticando los modelos uniformes basados en un usuario promedio. La aplicación de este enfoque a la educación, conocida como Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), transforma la concepción de los procesos de enseñanza, evaluación, recursos y metodologías, incorporando la diversidad como norma. La investigación se centra en problemáticas compartidas y en la promoción del trabajo multidisciplinario en el Centro de Ciencias del Diseño y de la Construcción (CCDyC) de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, considerando disciplinas como arquitectura, interiorismo, diseño industrial, urbanismo y diseño gráfico. Se analiza la accesibilidad de los espacios educativos, su adecuación a personas con discapacidad y las oportunidades de mejora en el diseño universitario, con el objetivo de aproximarse a la igualdad de oportunidades y responder a los retos de una sociedad diversa. Datos del Censo 2020 del INEGI muestran que en Aguascalientes cerca del 17% de la población presenta algún tipo de discapacidad, evidenciando la necesidad de adaptar los entornos educativos a la diversidad y reforzar la responsabilidad social y ética del diseño. Víctor Papanek, diseñador y promotor del DU, plantea diversas preguntas: ¿Cuáles son las dificultades a las que se enfrenta una persona con discapacidad en la universidad? ¿Qué espacios se tienen habilitados en la Universidad bajo los principios de Diseño Universal?¿Cuál es la experiencia de las personas con discapacidad que son parte de la Universidad?. En este sentido ¿Es posible mejorar la accesibilidad en los espacios educativos?¿Cuáles consideran que son las oportunidades de mejora para los espacios de la universidad?¿Qué tan preparada esta la Universidad para atender aspectos de accesibilidad y diseño universal?

Design Critique como ejercicio pedagógico en la enseñanza del diseño gráfico

Diana Echeverría [Honduras]

Este proyecto áulico propone el Design Critique como un ejercicio pedagógico estratégico para fortalecer la autonomía en estudiantes de Diseño Gráfico. Bajo la premisa de que el diseño se enseña mediando el proceso de pensamiento y no meramente evaluando el resultado final, la propuesta busca trascender la subjetividad estética y reducir la dependencia del juicio docente. El sustento teórico integra el aprendizaje social de Vygotsky, utilizando el diálogo como un andamiaje para alcanzar la Zona de Desarrollo Próximo, y la práctica reflexiva de Donald Schön, donde la crítica actúa como una conversación reflexiva con los materiales. Este marco se inscribe en la Teoría del Diseño de Comunicación Visual de Jorge Frascara, aportando criterios de funcionalidad y eficacia comunicativa. Metodológicamente, se adopta un enfoque cualitativo de investigación-acción, empleando guías de observación, bitácoras de decisiones y registros

audiovisuales. Estos instrumentos conforman un corpus empírico diseñado para registrar la evolución de la toma de decisiones en la asignatura de Tipografía. El aporte principal radica en la sistematización de un modelo de crítica colaborativa que transforme el aula-taller en un ecosistema de construcción de conocimiento y criterio profesional reflexivo.

Experiencia de Ateneo con Docentes: La función de la investigación en la formación

Federico Laje [Argentina]

La propuesta de Ateneo destinada a los Profesorados de Nivel Inicial y Primario de la Unidad Académica Rio Turbio (UNPA) se inscribe en el proyecto de investigación "La función de la investigación en la universidad y su relación con la formación docente en la UART (2010?2018)". Este proyecto indaga los modos en que la producción de conocimiento se articula o tensiona con los procesos de formación inicial docente en el nivel superior, atendiendo a las particularidades del contexto institucional. En este marco, el Ateneo se configura como una clínica de análisis teórico-metodológico orientada al estudio de episodios, documentos, políticas y prácticas institucionales que permiten problematizar el lugar de la investigación en la formación docente. Se propone abordar tanto dimensiones históricas como actuales, recuperando transformaciones en las políticas educativas, los dispositivos de evaluación académica y las dinámicas propias del campo universitario. La propuesta busca generar un espacio de reflexión crítica y situada, promoviendo la articulación entre marcos te?ricos y experiencias concretas del ámbito educativo. Asimismo, se orienta a fortalecer la comprensión del papel de la investigación en la formación docente, favoreciendo la construcción de miradas analíticas que permitan interpretar y resignificar las prácticas educativas en contextos específicos.

Seminarios, reflexiones sobre lo alternativo desde la mirada docente

María Laura Tsuru [Argentina]

El seminario es un método asociado tradicionalmente a espacios teóricos por vincular lecturas, interpretación e intercambio, singularidades de este formato. Pero limitar una forma por asociación o tradición en tiempos donde el cambio, la diversidad y la incertidumbre son características que atraviesan realidades -por mencionar dos que motivan la presente reflexión como la formación en diseño y la misma práctica profesional-resulta cuestionable, de la misma manera que fortalecer y valorar las potencialidades del método entendiendo que también hay vigencias y permanencias, invita al análisis desde estas dualidades para enmarcar las oportunidades que la modalidad presenta en el actual planteo del espacio Teoría del Diseño, actual denominación Investigación y Crítica del Proyecto en el marco de un nuevo plan de estudios en Diseño Industrial, FAUD UNC: - El cambio como constante, aunque parezca paradójico, es una clave para comprender que existen gradaciones y escalas. Un cambio no siempre es sustancial o, mejor contextualizado, el cambio en un aspecto no implica un nuevo formato, sino la adaptación de esa modalidad a determinada circunstancia. El seminario como método es valioso y necesario para la formación profesional y específicamente, en disciplinas proyectuales como el diseño donde el análisis, la detección de oportunidades y la crítica con efectivo sentido constructivo hacia la búsqueda de soluciones e innovaciones resultan imprescindibles. En los últimos años, la modalidad seminario en el espacio Teoría del Diseño ha cambiado en algunos aspectos como la selección de lecturas, acercando distintas posturas sobre escenarios actuales y próximos de autores que trascienden al campo específico en concordancia a un diseño que es transdisciplinario y que también se va reconfigurando en alcances y posibilidades como profesión.

La pedagogía Bauhaus y su vigencia en la enseñanza actual

Jossely Urbay Aguirre [Perú]

La presente investigación analiza la relación entre la Pedagogía Bauhaus y las Estrategias de Enseñanza– Aprendizaje en la educación superior en diseño, ante la necesidad de superar modelos pedagógicos tradicionales poco vinculados a la práctica creativa. El estudio adopta un enfoque cuantitativo, correlacional y no experimental, aplicado a estudiantes de Diseño de Interiores de una institución de educación superior en Lima. Los resultados evidencian una correlación positiva significativa entre los principios Bauhaus —aprendizaje activo, integración teoría–práctica e interdisciplinariedad— y la efectividad de las estrategias de enseñanza, reflejada en mayores niveles de participación, comprensión y autonomía del estudiante. Sin embargo, se identifican limitaciones en la articulación institucional de estos enfoques, lo que sugiere que el reto no es pedagógico, sino estructural. El estudio aporta evidencia empírica que reformula la Pedagogía Bauhaus como un modelo vigente e innovador, aplicable a la educación superior contemporánea, y plantea su incorporación estratégica como base para el rediseño curricular y la mejora de la calidad educativa en carreras creativas.

COMISIÓN A11: DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Coordinadora: Agostina Curcio
Martes 28 de julio, 10:00 - 12:00hs

Miradas Indelebles de Prismagif

Yoel Acosta, Pamela Perea [Perú]

En Latinoamérica, los desafíos de la alfabetización visual son profundos. Vivimos rodeados de imágenes, pero pocas veces aprendemos a leerlas críticamente. La educación formal suele priorizar la palabra escrita, relegando el pensamiento visual a un segundo plano. Es urgente enseñar a mirar con conciencia, a reconocer los discursos de poder detrás de las imágenes y a crear desde nuestras propias realidades. La alfabetización visual debe ser también una herramienta de emancipación aprender a mirar, desde nuestras memorias y nuestras cicatrices. EL aprendizaje en red Los colectivos artísticos se han convertido en una forma de escuela expandida. Son espacios donde la enseñanza ocurre sin jerarquías, donde la práctica compartida se vuelve aprendizaje. En ellos, la conversación sustituye a la clase magistral, y la empatía reemplaza la competencia. Estos espacios reafirman que educar no es imponer un modo de ver, sino habilitar múltiples maneras de mirar. En los colectivos se ensaya una pedagogía de la escucha, donde todos enseñan y todos aprenden, buscamos colectividad, colaboracion y por supuesto decentralizar El Grupo de Investigación Fotográfica Prisma GIF surge como respuesta a la necesidad percibida por un grupo de fotógrafos de contar con espacios, tanto físicos como intelectuales, para discutir aspectos fundamentales del arte fotográfico. Este colectivo reúne a nueve fotógrafos con visiones diversas, pero con un objetivo común, explorar la naturaleza de la imagen visual desde la perspectiva de sus creadores para promover una reflexión sobre la práctica fotográfica contemporánea. Actualmente, Prisma GIF se enfoca en países como Perú, Venezuela, Colombia y México, estableciendo conexiones significativas en el ámbito de la fotografía autoral y facilitando el intercambio cultural entre estos países. Además, ha consolidado alianzas estratégicas con instituciones y fotógrafos en España, Estados Unidos, Argentina y Chile. Miradas indelebles como práctica educativa Miradas indelebles surge como un archivo vivo de voces, imágenes y pensamientos en torno a la fotografía de autor. Cada entrevista es una lección, una ventana hacia la experiencia de otros creadores que reflexionan sobre su hacer y su entorno. El proyecto propone una educación horizontal, sensible y abierta. No se trata solo de documentar, sino de generar memoria visual compartida, de construir conocimiento desde la conversación y la diversidad de miradas. Educar también es conmover La enseñanza artística no se sostiene únicamente en el contenido, sino en la capacidad de generar una experiencia emocional y sensorial. El aprendizaje ocurre cuando algo nos toca, cuando una imagen o una palabra deja huella. La educación se convierte en una forma de encuentro. Las imágenes no solo informan, también transforman, abren preguntas sobre quiénes somos, qué recordamos y cómo habitamos el mundo.

Estrategia pedagógica de traducción visual literaria desde el diseño editorial

Farid Camilo Blanco González [Colombia]

La ponencia analiza una estrategia pedagógica desarrollada en la asignatura de Diseño Editorial, en la cual estudiantes reinterpretaron obras literarias latinoamericanas mediante pósteres editoriales tipo díptico cómic. A partir de trabajos basados en Aura, Cien años de soledad y Como agua para chocolate, se reflexiona sobre el uso del layout, la retícula, la secuencia narrativa, la imagen, el color y la tipografía como recursos para fortalecer la lectura crítica y la traducción visual literaria. La experiencia articula literatura, diseño editorial y pedagogía del diseño, permitiendo que los estudiantes transformen contenidos narrativos complejos en composiciones gráficas de gran formato. De esta manera, el diseño editorial se plantea como una herramienta formativa para desarrollar pensamiento visual, síntesis narrativa, argumentación gráfica y comprensión cultural desde el aula.

Filosofía y diseño: la tríada aristotélica en la comunicación visual

Margoth Calle Cañaviri [Bolivia]

El diseño gráfico, más allá de la estética, es un acto de persuasión visual que integra razón, emoción y credibilidad. La tríada aristotélica constituye un marco filosófico atemporal para comprender cómo la comunicación visual puede ser clara, emotiva y confiable. Esta ponencia, derivada de una investigación de maestría en estética, plantea que el diseño gráfico es una forma contemporánea de retórica capaz de transformar mensajes en experiencias éticas y memorables, siempre que el logos, pathos y ethos se articulen de manera equilibrada.

Semillero de investigación aplicada en content marketing, comunicación estratégica y posicionamiento de marca

Javier Castro Medina, Neider Samuel Rivera Herrera [Colombia]

La propuesta plantea la creación del semillero StratoMind, adscrito al grupo de investigación IGNITION y vinculado al programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Diseño y Comunicación. El semillero estará orientado a la investigación aplicada en content marketing, comunicación estratégica,

publicidad, diseño del mensaje visual y posicionamiento de marca. Su propósito es fortalecer las competencias investigativas de los estudiantes mediante el análisis de organizaciones reales, iniciando con la empresa Amatt Denim como caso de estudio. A partir de este contexto, los estudiantes podrán diagnosticar la comunicación de la marca, analizar sus públicos, estudiar su presencia digital y diseñar estrategias de marketing de contenidos coherentes con sus necesidades. La propuesta busca aportar a la cultura investigativa institucional, promover la producción académica estudiantil y generar articulación con el entorno empresarial mediante estudios de caso, revisiones bibliográficas, ponencias, artículos, informes, asesorías y prototipos comunicacionales.

Registros aúlicos. Diálogos entre investigación, docencia y producción

Santiago Ivan Esquibel, Federico de la Fuente, Silvia Patricia Oliva [Argentina]

El presente trabajo aborda el desarrollo y publicación de proyectos desarrollados en la Cátedra Diseño Industrial II B de la FAUD-UNC durante 2025, centrados en el diseño de un sistema de mobiliario escolar para escuelas secundarias públicas de Córdoba, enmarcado en un proyecto de investigación Consolidar SECyT. Se abordaron problemáticas productivas, pedagógicas y espaciales vinculadas al aula. Las propuestas buscaron innovar tipológicamente mediante criterios ergonómicos, tecnológicos y funcionales, considerando materiales, procesos y dinámicas institucionales. El trabajo incluyó instancias de exploración conceptual y espacial, promoviendo soluciones integrales orientadas a transformar y dinamizar los entornos educativos contemporáneos.

Relatos gráficos: Enseñanza de narrativa transmedia y cómic

Alejandro Folga, Claudia Espinosa, Estela López, Ethel Mir [Uruguay]

En la última década la narrativa transmedia y el cómic emergen como formatos discursivos de una enorme potencialidad para la creación y la divulgación de relatos. La experiencia pedagógica desarrollada en 2025 en el curso optativo "Idea y Transmedia" estuvo dirigida a estudiantes de distintas carreras vinculadas al diseño de la FADU. La propuesta consistió en la construcción de narrativas transmedia para desarrollar historias populares vinculadas al barrio Goes, en Montevideo (Uruguay). Como resultado, los estudiantes generaron relatos gráficos que fueron difundidos mediante redes sociales, trascendiendo el ámbito académico y promoviendo el vínculo con la comunidad.

Reinterpretación artística como estrategia en fotografía publicitaria

Cristian Eduardo Fuentes Pedrozo [Colombia]

Este micro ensayo analiza la reinterpretación de obras artísticas como estrategia pedagógica para la producción de fotografía publicitaria en estudiantes de diseño. A partir de ejercicios de traducción visual, se exploran composición, iluminación y narrativa para integrar productos contemporáneos en escenas inspiradas en el arte clásico. La propuesta fortalece el pensamiento creativo, la apropiación estética y la capacidad de conceptualización en contextos formativos actuales.

Periferia tipográfica: comercialización e identidad en el Cono Sur

Vicente Lamónaca Tarallo [Uruguay]

La investigación analiza el vínculo entre la construcción de identidad tipográfica regional y la comercialización de tipografías del Cono Sur entre 1999 y 2018. La hipótesis general sostiene que existe una tensión entre la identidad tipográfica y la comercialización internacional ya que las estrategias de construcción de identidad desarrolladas por el gremio y la academia proponen la valoración de aspectos culturales locales que son neutralizados por las dinámicas de comercialización impuestas desde el mercado. El objetivo es dar cuenta de esta relación tensionada analizando sus implicancias, las influencias entre ambos extremos y su impacto en la producción tipográfica regional. La investigación se enmarca en el Cono Sur —Argentina, Chile, Uruguay— y aborda la tipografía como mercancía simbólica atravesada por relaciones de poder económico y cultural. La identidad tipográfica regional es comprendida como proceso de activación y legitimación de recursos culturales, articulando identidad y comercialización mediante las disputas por legitimación y visibilidad dentro del campo tipográfico global.

Articulaciones morfológicas y rasgos estéticos del kitsch y neokitsch en carteles ganadores de bienales internacionales (2012–2025)

Julia Andrea Mena Freire [Ecuador]

La investigación analiza las articulaciones morfológicas y los rasgos estéticos del kitsch y el neokitsch en el cartelismo contemporáneo, a partir de un corpus de 139 carteles sociales premiados en bienales internacionales entre 2012 y 2025. Parte de la premisa de que el cartel constituye un soporte donde convergen múltiples discursos visuales y manifestaciones culturales, lo que permite observar la presencia y evolución de estas estéticas en la producción gráfica contemporánea. El estudio se fundamenta principalmente en los aportes teóricos de Abraham Moles, quien define el

kitsch a partir de características como la inadecuación formal, la acumulación de elementos, la búsqueda del disfrute inmediato, la mediocridad como estándar de producción y el confort simbólico. Por su parte, el neokitsch es entendido como una evolución consciente y autorreferencial que reutiliza deliberadamente los recursos del kitsch dentro de las dinámicas culturales de la posmodernidad. Los resultados evidencian una predominancia del neokitsch en la composición, la tipografía y la organización visual de los carteles analizados. Se identifican estrategias de fusión de lenguajes gráficos, jerarquización de elementos y articulación consciente de recursos considerados tradicionalmente inapropiados. En contraste, el kitsch mantiene presencia en la profusión cromática, la iconografía figurativa y los recursos orientados al impacto emocional inmediato. La investigación confirma que no existen casos de cartel completamente kitsch dentro del corpus premiado, sino manifestaciones híbridas donde los rasgos kitsch son reinterpretados, estilizados o ironizados por el neokitsch. Asimismo, demuestra que esta estética ha alcanzado legitimidad en espacios internacionales de prestigio, convirtiéndose en un lenguaje visual capaz de integrar elementos populares, críticos, emotivos y simbólicos. Los hallazgos permiten concluir que el neokitsch se ha consolidado como una tendencia dominante en la sintaxis visual contemporánea, reflejando transformaciones culturales, comunicacionales y estéticas propias de la sociedad actual.

COMISIÓN A22: DISEÑO Y TERRITORIO

Coordinadora: Valeria Delgado
Martes 28 de julio, 10:00 - 12:00hs

Reflexiones en el contexto de los modelos de desarrollo, el emprendimiento sostenible y la identidad visual

Jaime Alzérreca Pérez, Santiago Andre Cossio [Bolivia]

El Taller III GB de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la Universidad Mayor de San Simón en Cochabamba Bolivia, asumió un desafío que hoy resulta ineludible: pensar el emprendimiento no como una salida rápida al mercado, sino como un proyecto de desarrollo sostenible con raíces territoriales. Desde una investigación de enfoque fenomenológico, las y los estudiantes se detuvieron a mirar los modelos de desarrollo que han marcado nuestra historia y, sobre todo, a preguntarse qué tipo de futuro quieren ayudar a construir. En ese cruce aparecieron como brújula los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible, la economía circular y la industria naranja, no como consignas, sino como marcos prácticos para orientar decisiones de diseño, producción, comunicación y gestión. En el proceso se comprendió que emprender con sostenibilidad implica diseñar impactos: reducir desperdicios, cuidar el agua y la energía, elegir materiales responsables, pensar en ciclos de vida, fortalecer economías locales y dignificar los vínculos comunitarios. Bajo esa lógica, la identidad visual dejó de ser un "acabado" estético para convertirse en una herramienta estratégica: una forma de declarar propósito, transparentar compromisos y hacer legible el valor social y ambiental de cada iniciativa. La identidad se entendió como voz propia nacida del territorio y de la memoria, capaz de narrar origen, prácticas y futuro, y de sostener coherencia entre lo que el emprendimiento dice y lo que efectivamente hace. Muchos de estos proyectos avanzan hoy hacia su implementación y han sido evaluados por WWF Internacional, lo que refuerza una idea central: la sostenibilidad no se demuestra con discursos, se verifica en criterios, indicadores y decisiones concretas, la experiencia, más que un ejercicio académico, fue un aprendizaje de transición: el diseño como puente entre investigación y acción, entre comunidad y futuro, con un colectivo humano actuando como agente de cambio y entendiendo que emprender sostenibleme nte es, en el fondo, una forma de cuidar la vida mientras se construye economía con sentido.

Aplicación del ecodiseño y la fabricación digital para democratizar la energía en territorios rurales

David Bermúdez Taborda, Edwin Muñoz Mejia [Colombia]

La obra de diseño "Turbina Energía Renovable" mantiene una vinculación directa y significativa con la enseñanza y la educación del diseño. El investigador responsable, además de contar con formación avanzada en desarrollo sostenible y experiencia comprobada como docente universitario en talleres industriales y mantenimiento, participa activamente en la gestión formativa y la transferencia de conocimiento, integrando tecnologías de Industria 4.0 y sostenibilidad en procesos pedagógicos orientados a la ingeniería y el diseño. #8203; La propuesta también se articula con la formación en educación superior, pues el equipo cuenta con profesional y magister en educación capaz de gestionar proyectos académicos y científicos relacionados con propiedad intelectual y derechos de autor, así como la visibilidad ante MINCIENCIAS de grupos interdisciplinarios que abarcan desde la educación básica hasta el ámbito universitario y empresarial. El historial de los responsables registra asesorías especializadas, coordinación de centros de investigación y dirección de áreas académicas, aportando experiencia en procesos de acreditación, extensión universitaria y docente del curso de metodología de investigación en el programa de Ingeniería en Diseño Industrial, donde se logra ese vinculo ciencia, tecnología e innovación. En el contexto específico del Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín y

la Institución Universitaria Pascual Bravo, los investigadores participan en el grupo de investigación de Artes y Humanidades y el grupo GICEI, desarrollando proyectos en la línea de Investigación + Creación. Genera productos innovadores tanto de nuevo conocimiento como tecnológicos y de divulgación pública del diseño, incluyendo obras digitales, software y contenidos audiovisuales. Además, la obra propuesta como prototipo funcional de turbina hidráulica materializa la sinergia entre diseño, manufactura avanzada y sostenibilidad, integrando metodologías pedagógicas activas en todo el proceso, lo que fortalece el vínculo educativo y el impacto en la formación de futuros profesionales.

Señalética en contextos andinos: diseño, oralidad y comunidad

Karla Betancourth [Ecuador]

La propuesta explora la naturaleza multifacética de la señalética, enfatizando su importancia cultural, social y política, especialmente en contextos andinos donde las tradiciones orales y las prácticas locales influyen en el diseño. Se destaca la importancia de considerar la señalética como un sistema flexible y contextualizado que va más allá de la simple señalización e incluye la participación comunitaria, la relevancia cultural y la accesibilidad, posicionándola como una infraestructura que moldea las experiencias espaciales y las interacciones sociales. Se detalla también las metodologías integrales para diseñar una señalética efectiva, abarcando etapas desde la organización y conceptualización de la información hasta la creación de prototipos, la validación y el mantenimiento, a la vez que enfatizan la necesidad de enfoques multidisciplinarios y sensibilidad contextual para crear espacios inclusivos y significativos. Los conceptos clave son: ¿Cómo se puede adaptar la señalética para reflejar mejor las tradiciones orales y las prácticas culturales locales? ¿Cuáles son los pasos clave para desarrollar un sistema de señalética inclusivo para la comunidad en un espacio culturalmente significativo? Se redacta una guía detallada para diseñar un sistema de señalética accesible y culturalmente respetuoso en un pueblo histórico andino.

Diseño de una estrategia educativa para potenciar las capacidades de creatividad e innovación en las empresas MYPE Salvadoreñas

Silvia Cardona [El Salvador]

Este estudio ofrece una estrategia educativa para desarrollar las capacidades creativas e innovadoras en un taller de aceleración cuyas participantes sean adultas de la economía naranja y plateada; y al mismo tiempo propietarias de una micro o pequeña empresa, siendo el tema central el proceso del diseño de un producto que represente la cultura e identidad salvadoreña. La metodología investigación acción, ayudó a la interacción cercana y activa entre la investigadora y la población de estudio, apoyó la detección de las necesidades reales a través de pruebas digitales de autodiagnóstico de las participantes en los temas de creatividad, innovación y conocimientos en procesos de diseño; y facilitó el análisis del entorno empresarial MYPE salvadoreño e institucional con el uso de mapas mentales; brindando como resultado los parámetros que determinaron la línea base de las empresarias. Todos estos insumos inspiraron el diseño de la estrategia educativa con aprendizaje basado en competencias lo que impulsó la creación del prototipo del taller que potenció la creatividad e innovación a través de la Metodología de Design Thinking Centrado en el Humano y las respectivas herramientas utilizadas en cada una de las fases del proceso. Asímismo, se contó con la validación del proceso por las mismas empresarias, quienes confirmaron la efectividad del taller y la oportunidad de obtener no solo un crecimiento creativo e innovador, sino también de su autoconfianza al creer más en sus decisiones personales y en su determinación de poder implementar los nuevos conocimientos en sus empresas. Además, otra ventaja del taller es la capacidad de replicarse por todas aquellas personas que tengan el rol de mentores e instructores dedicados a impartir talleres de aceleración en temas de diseño de productos para empresarios de los sectores de la economía naranja, por ejemplo gastronomía y tecnología.

Trabajo informal femenino y ergonomía: un abordaje etnográfico desde la formación en Diseño

Caridad González Maldonado, Montalvo Piloso Paulette Alejandra [Ecuador]

El comercio informal en Quito constituye un espacio laboral donde numerosas mujeres indígenas y migrantes desarrollan actividades de venta ambulante mientras cargan de forma continua a sus hijos pequeños. Esta investigación analiza dichas condiciones de trabajo desde una perspectiva ergonómica, abordando los trastornos musculoesqueléticos asociados al porteo infantil prolongado como insumo para la reflexión y la enseñanza del diseño con enfoque social. En el estudio se utiliza una metodología de enfoque mixto, de tipo descriptivo- exploratorio, que integra observación de campo in situ y la aplicación del Cuestionario de Disconfort Musculoesquelético de Cornell (CMDQ) a 15 mujeres comerciantes informales. Los resultados evidencian jornadas laborales de entre 8 y 11 horas, con cargas infantiles de entre 7 y 14 kg, alta prevalencia de dolor lumbar, cervical, en hombros, caderas y situaciones de ausentismo laboral. Asimismo, se identifican condiciones inadecuadas de descanso infantil en el espacio público. Estos hallazgos permiten visibilizar

e incorporar problemáticas reales del trabajo informal urbano como casos de estudio en la enseñanza del Diseño, promoviendo una formación crítica orientada al análisis ergonómico, al fomento de la investigación para el diseño, al desarrollo de un diseño social y responsable; así como a la generación de alternativas de mejora contextualizadas y co-participativas.

Valparaíso imaginado: la infancia como territorio creativo del diseño

Verónica Henríquez [Chile]

Experiencia pedagógica que consistió en el desarrollo de un proyecto creativo en el cual estudiantes de primer año de la carrera de Diseño de la Universidad de Playa Ancha (UPLA) se vincularon con niños y niñas de la Escuela Naciones Unidas del mismo sector. El propósito fue diseñar personajes de fantasía inspirados en elementos naturales asociados a la identidad territorial de Valparaíso y en contenidos transversales del currículo de Enseñanza Básica en Chile. La iniciativa promovió el aprendizaje situado, la creatividad aplicada y el diseño con sentido comunitario y colaborativo.

Diseñar para enseñar: el aula como territorio del diseño

Verónica Henríquez [Chile]

El presente ensayo versa sobre la experiencia creativa denominada "Diseño de recursos didácticos para la Escuela Naciones Unidas de Playa Ancha"; en la que estudiantes de tercer año de la carrera de Diseño de la Universidad de Playa Ancha (UPLA) crearon y elaboraron un conjunto de materiales didácticos para uso educativo a partir de las necesidades de los niños y niñas y los requerimientos específicos planteados por el grupo de Asistentes de Aula del citado establecimiento. A partir de un levantamiento de necesidades inicial y de la consideración de las características de la población beneficiaria (estudiantes de Educación Básica) se diseñaron recursos duraderos, reutilizables, fáciles de limpiar, no tóxicos, sustentables y de bajo costo en un proceso de creación marcado metodológicamente por el cruce metodológico entre ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) y DT (Design Thinking o "Pensamiento de Diseño"); convirtiendo el espacio del aula en un territorio de creación y reflexión compartida entre escuela y universidad.

Diseño e involucramiento social. Aprendizaje proyectual basado en la experiencia

María Agustina Ilari [Argentina]

La propuesta indaga en la enseñanza del Diseño en prácticas de involucramiento social desde una perspectiva centrada en las propuestas de enseñanza basada en la experiencia. Desde este planteo, se reflexiona sobre el aspecto metodológico a través de la categoría construcciones metodológicas (Edelstein, 1996 [2011][2023]) en prácticas de involucramiento social en la LDCV FADU UNL o, dicho de otro modo, propone una reconstrucción del método en dichas prácticas y sus efectos en el aprendizaje proyectual en términos de práctica reflexiva (Edelstein,2011). En este marco, surge interrogantes sobre cómo son las construcciones metodológicas cuando se plantean prácticas de involucramiento social en el aprendizaje proyectual donde cambian las lógicas procesuales, se incluyen a otros actores que se desempeñan en ámbitos no universitarios y se modifican los escenarios de aprendizaje. Estos "modos de hacer diseño" más alineados a las perspectivas de diseño colaborativo interpelan nuestras prácticas de enseñanza en la educación superior. Las mismas demandan un enfoque experiencial donde la práctica y la reflexión se entrelazan para generar un aprendizaje significativo y comprometido con la transformación social. Se recupera la noción de enseñanza basada en la experiencia (Dewey 1916 [1998]1938 [1958]) por plantear similitudes con la práctica profesional ya que permite a los estudiantes apropiarse de las lógicas disciplinares caracterizadas por el "aprender haciendo". A partir de una serie de interrogantes, la investigación se centra en los modos en que se desarrollan estas estrategias y cómo se construye conocimiento a partir de dichas prácticas para la formación de diseñadores responsables (Frascara, 2018). En este recorrido se recupera un corpus de análisis de Experiencias desarrolladas en la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual de la FADU-UNL durante el año 2023 y 2024 con el objetivo de develar su sentido y las dimensiones que implican estas estrategias desde la autoría docente.

COMISIÓN A30: PATRIMONIO E IDENTIDAD VISUAL

Coordinadora: Marina Piaggio
Martes 28 de julio, 10:00 - 12:00hs

Aproximaciones visuales para la exploración y estudio de paisajes culturales

Rafael Ángel-Bravo [Colombia]

El estudio de paisajes culturales y lugares de memoria, a través de la exploración fotográfica, desarrollando un registro formal y cromático de expresiones, patrones y entornos diversos, abre un amplio horizonte de temáticas y posibilidades en torno a la investigación y la creación, para disciplinas afines al diseño y las artes visuales. La exploración de estos territorios permite a estas disciplinas emprender nuevas aproximaciones o abordajes, desde líneas de investigación relacionadas con el patrimonio cultural y la configuración de

identidades culturales, con el registro de formas, colores, texturas, objetos, personajes y lugares.

Taller de Serigrafía René Portocarrero: cultura gráfica en el contexto cubano

Gabriela De Laurentis, Ana Coelho, Felipe Correia [Brasil]

Este artículo analiza, como estudio de caso, la trayectoria del Taller de Serigrafía René Portocarrero (La Habana, 1983) y sus transformaciones institucionales, técnicas y culturales. Inserto en el contexto político-económico cubano, el taller integra la tradición del cartel revolucionario con la autonomía de la serigrafía. La oficina operó como una estrategia de adaptación técnica frente a las crisis materiales, subvirtiendo la escasez de insumos en un lenguaje visual de resistencia y preservación de la memoria gráfica. El estudio contribuye al debate sobre cultura material e historia del diseño en América Latina.

Exploración y análisis de las motivaciones de los consumidores en la adquisición de productos que revalorizan la identidad cultural local en Argentina

Claudia Di Paola, Agustina Martínez Azpelicueta, Andrea Fabiana Moratti Serrichio [Argentina]

Desde la cátedra de Mercadotecnia Aplicada de la carrera de Diseño en Comunicación Visual de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata, se promueve una enseñanza del diseño vinculada no solo a la producción visual, sino también a la comprensión crítica del mercado y de los contextos socioculturales contemporáneos. A partir de una investigación sobre las motivaciones que llevan a consumidores argentinos, especialmente de la Generación Z, a valorar productos y servicios asociados a identidades culturales locales, se busca reflexionar sobre nuevas oportunidades para el ejercicio profesional del diseñador. En un escenario atravesado por la globalización, la hiperconectividad y la revalorización de lo local, emergen nichos donde el diseño, el branding y la comunicación estratégica adquieren un rol central en la construcción de valor simbólico. Este enfoque invita a los futuros diseñadores a desarrollar una mirada analítica y estratégica, capaz de identificar tendencias, interpretar consumos emergentes y generar propuestas culturalmente relevantes.

La impresión expandida: nuevas rutas del diseño contemporáneo

Omar Duarte Ballén [Colombia]

La transformación tecnológica de la impresión ha ampliado sus posibilidades expresivas y funcionales, integrando materiales innovadores, interacción y convergencia digital. Esta ponencia analiza cómo estos cambios reconfiguran el diseño gráfico contemporáneo y plantea la necesidad de fortalecer la formación académica para responder a escenarios donde lo impreso deja de ser soporte pasivo y se convierte en experiencia activa.

Ancestral

Carlos Mauricio Palacios Soto [Colombia]

La enseñanza del patrimonio cultural en las facultades de diseño suele enfrentar un desafío crítico: la desconexión emocional y creativa de las nuevas generaciones frente a contenidos percibidos como memorísticos o puramente históricos. ANCESTRAL surge como una respuesta pedagógica disruptiva que transforma al estudiante de un receptor pasivo de datos arqueológicos en un investigador y creador activo. La propuesta se fundamenta en la teoría de la reconversión cultural de Néstor García Canclini, proponiendo un puente entre el legado prehispánico colombiano y las narrativas contemporáneas del entretenimiento, como los videojuegos y la fantasía. El núcleo de la experiencia consiste en el diseño de un críptido ancestral: una criatura original que nace de una investigación profunda en las colecciones del Museo del Oro y el estudio de la simbología de culturas como la Muysca, Tolima o Tairona. Respecto de la metodología y los resultados, el proceso se desarrolla en cuatro fases clave: 1. Investigación y Moodboard: Curaduría visual de fuentes primarias y arte precolombino. 2. Narrativa: Construcción del origen, hábitat y significado del personaje bajo un lente fantástico. 3. Diseño de Personaje: Experimentación anatómica basada en la estética ancestral. 4. Producción transmedia interactiva: Creación de una ilustración digital de alta fidelidad y su publicación como experiencia de realidad aumentada con animación sonora asistida por Inteligencia Artificial #8232;. El resultado trasciende la identificación de formas; los estudiantes logran una apropiación crítica, siendo capaces de hibridar y dotar de nuevo significado a la cosmovisión antigua en un contexto de diseño actual. Con un alcance de éxito del 100% en el grupo participante, Ancestral demuestra que el patrimonio no es una reliquia del pasado, sino una fuente viva de innovación para el diseño contemporáneo.

Ver y pensar la ciudad en streaming

Yeimis Milton Palomino Pichihua [Perú]

Las plataformas de streaming del tipo TV on demand son parte de la cultura global. Esta modalidad de entretenimiento ha calado hondo en el público nacional, se estima que el 32% de los peruanos emplea de 2 a 6 horas semanales en plataformas como Netflix, Amazon Prime, Apple TV, HBO, entre otras (Omnicom, 2025). En consecuencia, son medios de información relevantes que crean subjetividades

o estereotipos capaces de explicar la sociedad peruana y por ende sus ciudades. El uso de series y películas en la educación superior dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que conecta la teoría académica con la realidad social de manera intuitiva, es decir, sin la intermediación de conceptos abstractos (Cerdan Martinez, 2018). Los recursos audiovisuales fomentan una actitud reflexiva y empoderamiento de los estudiantes ante problemas sociales actuales. En el ámbito del planeamiento urbano, estos recursos muestran fenómenos socioculturales complejos y su relación con la regulación del paisaje urbano. El docente emplea deliberadamente estos ejemplos para la comprensión de situaciones reales, las cuales son difíciles de explicar mediante textos escritos (Nijhuis et al., 2017). Experiencia didáctica La experiencia se fundamenta en una actividad denominada "Spoiler Urbano", aplicada en cursos formativos de especialidad como Urbanismo I y Urbanismo II. Asignaturas que buscan introducir a estudiantes en las teorías de la ciudad y los instrumentos regulatorios contemporáneos. En este sentido, el estudiante es invitado a elegir una serie favorita o la serie que actualmente viene siguiendo. Asimismo, se solicita analizar la trama general y las escenas particulares desde la óptica de las teorías desarrolladas en clase. El reto es descubrir la mayor cantidad de estos conceptos en el desarrollo de la serie, para lo cual se solicita no perder el enfoque físico-espacial puesto que los acontecimientos se desarrollan en un "lugar" concreto. Finalmente, se desarrolla una presentación pública donde se muestran los descubrimientos en una exposición oral sostenida por presentaciones del tipo diapositiva o fragmentos de video. A continuación, se detalla una pequeña muestra de la diversidad de series y conceptos urbanos relacionados. Last Of Us: Ciudades en declive y la renaturalización de los espacios urbanos. Bridgerton: Espacios públicos y residencias palaciegas y segregación socioeconómica en las grandes metrópolis. Dark: Ciudades intermedias, bosques urbanos y compatibilidades de usos industriales. Gossip Girl: Segregación urbana, proximidad urbana para las élites, movilidad urbana dominada por el automóvil. Bonus Track Peruano: "Al fondo hay sitio (AFHS)" y el mito de la movilidad social en el Perú. Bonus Track Peruano: "Misterio", los barrios populares y teoría de los cristales rotos.

———————

Todos Santos: diseño, memoria y narrativa cultural en el aula

Juan José Salas Mayta, Alejandra Abigail Montano Mendoza, Nathalie Brenda Ramirez Olivera, Alejandra Maria Rene Garcia Ordonez, Luciana Garces Amador, Daniela Fernanda Espinel Chalco, Karen Selena Quispe Arancibia, Camila Nazaret Solano Flores [Bolivia]

Todos Santos: diseño, memoria y narrativa cultural en el aula presenta una experiencia pedagógica desarrollada con estudiantes de diseño que explora la tradición boliviana de Todos Santos como fuente de aprendizaje creativo, reflexión cultural y producción visual. A partir de investigación cultural y análisis simbólico, los estudiantes reinterpretan elementos de esta festividad —memoria, ritual, identidad y relación con los ancestros— para transformarlos en propuestas visuales contemporáneas. El proyecto integra técnicas tradicionales de representación gráfica con herramientas digitales actuales, incorporando el uso del anaglifo como recurso visual que permite generar experiencias perceptivas e inmersivas dentro del proceso de diseño. La experiencia propone el aula como un espacio de exploración cultural donde el diseño funciona como herramienta para comprender, preservar y resignificar tradiciones locales. El proyecto fomenta el pensamiento crítico, la experimentación técnica y la construcción de identidad desde el diseño. La presentación comparte el enfoque metodológico, las estrategias pedagógicas utilizadas y los resultados obtenidos, evidenciando cómo la cultura y la memoria colectiva pueden convertirse en motores de innovación en la enseñanza del diseño.

———————

El diseño más allá de la pantalla: Ecosistemas de experiencia

Julián Salcedo Maldonado [Colombia]

El presente trabajo introduce el Modelo del Ecosistema de Experiencia Centrada en las Personas (MEECP), una propuesta conceptual que reencuadra el rol del diseño en la era digital. El modelo articula cinco niveles de escala experiencial — micro, meso, macro, meta y magno — que van desde las microinteracciones de una interfaz hasta los sistemas sociotécnicos que condicionan toda experiencia humana con la tecnología. El argumento central es que ninguna decisión de diseño existe de manera aislada: cada elección micro está inscrita en sistemas más amplios que la condicionan y que, a su vez, ella transforma. Esta perspectiva dialoga con investigaciones consolidadas en el campo, incluyendo el trabajo de Hassenzahl (2010) sobre la experiencia como fenómeno emergente, el Fogg Behavior Model (2009) sobre diseño persuasivo, y los principios holistas del diseño de servicios formulados por Stickdorn y Schneider (2010). El MEECP propone una visión integradora que permite a diseñadores, investigadores y educadores comprender las implicaciones éticas, estratégicas y sociales de sus decisiones, con especial atención a los desafíos que plantea la integración de sistemas de inteligencia artificial en el diseño de experiencias.

———————

El maximalismo en el modelado 3D de personajes: una propuesta creativa para el desarrollo de identidades visuales complejas

Diego Fernando Toro Gutiérrez [Colombia]

El maximalismo se ha consolidado como una tendencia contemporánea dentro del diseño y modelado de personajes digitales, caracterizada por la incorporación de múltiples elementos visuales, formas complejas y una elevada carga narrativa. Este ensayo analiza la aplicación del maximalismo en la creación de personajes tridimensionales mediante Blender 3D, destacando las fases de conceptualización, modelado, escultura digital, texturizado y presentación final. Se aborda cómo la acumulación intencionada de detalles, accesorios, patrones y elementos ornamentales permite construir personajes con una identidad visual sólida y altamente expresiva. Asimismo, se examina el valor pedagógico de esta tendencia en los procesos de enseñanza del diseño tridimensional, al fomentar la creatividad, el pensamiento visual y la experimentación artística. Finalmente, se reflexiona sobre la influencia del maximalismo en la industria del entretenimiento digital y sobre las posibilidades futuras que ofrecen las tecnologías emergentes para la creación de personajes cada vez más complejos e inmersivos.

COMISIÓN A09: DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Coordinadora: Valeria Delgado

Martes 28 de julio, 12:30 - 14:30hs

Modelos para el diseño de la comunicación gráfica

Martha Patricia Alcaraz Flores [México]

Los modelos de comunicación, parten de la noción general que remite a una representación en pequeña escala de objetos o procesos, y plantean una estructura o un flujo organizado de acciones, que ejemplifican las condiciones óptimas para efectuar una actividad, en este caso, para garantizar una comunicación efectiva, que generalmente se plasma de forma visual, mediante esquemas teóricos que definen los elementos y su relacionamiento dentro de un proceso dialógico. Los modelos de comunicación como puntos de referencia para la comprensión de las interacciones humanas, suelen funcionar en dos vías, como representaciones de la realidad, o como ideales y aspiraciones de una realidad a construir, y en cualquiera de ambos casos, los modelos encuentran su principal utilidad, en la extracción de un fragmento del mundo para su estudio y reflexión. Por lo anterior, esta aportación busca realizar un recorrido sobre los principales modelos aplicables a las disciplinas creativas de orden visual, y encontrar los puntos de convergencia útiles para el reconocimiento del contexto, la caracterización de los usuarios y los público, así como la retroalimentación de los procesos de diseño y de co-creación, entre otros.

Repositorio visual para preservación de la historia del diseño gráfico de un país

Daniela Barra [Ecuador]

La creación de un repositorio de la preservación de la historia del diseño gráfico en el Ecuador es el rescate patrimonial que trasciende el archivo digital. Su relevancia se basa en tres pilares: 1. Narrativa Cultural: permite construir una narrativa visual rescatando hitos, técnicas (como la litografía) y autores que plantearon una identidad del Ecuador antes de la globalización digital; 2. Recurso Académico y Creativo: sirve como referente para investigadores y estudiantes y fomentan una estética conectada con el contexto histórico y social nacional; 3. Preservación Histórica: documenta la evolución del diseño y las primeras imprentas hasta la profesionalización del diseño, evitando la pérdida definitiva de archivos físicos vulnerables. En conclusión, este repositorio actúa como un puente entre el pasado físico y el futuro creativo. De esta manera se garantiza que el legado visual del Ecuador sea accesible, estudiado y valorado.

Mediaciones del saber: el diseño instruccional como dispositivo editorial para la construcción de experiencias de aprendizaje

Vanina Beviglia [Argentina]

La creciente complejidad en la producción, circulación y apropiación del conocimiento en contextos educativos contemporáneos exige repensar las figuras que intervienen en estos procesos. En este marco, la presente ponencia propone conceptualizar el diseño instruccional como un dispositivo editorial que opera en la construcción de experiencias de aprendizaje, articulando dimensiones propias del diseño, la edición y la pedagogía. El problema que orienta este trabajo radica en la persistente reducción del diseño instruccional a una función técnica o instrumental, centrada en la organización de contenidos y la planificación de secuencias didácticas. Frente a ello, se plantea la siguiente pregunta: ¿cómo pensar el diseño instruccional como una práctica de mediación que no solo organiza saberes, sino que también interviene en la producción de sentido y en la configuración de modos de lectura y aprendizaje? Se sostiene como hipótesis que el diseño instruccional puede ser comprendido como un dispositivo editorial en tanto despliega operaciones análogas a las del campo de la edición: selección, jerarquización, secuenciación, adaptación y puesta en forma de los contenidos en función de un destinatario situado. Estas operaciones no son neutrales, sino que configuran

recorridos posibles de lectura, delimitan interpretaciones y habilitan —o restringen— determinadas formas de apropiación del conocimiento. El marco teórico articula, por un lado, los aportes de Roger Chartier en torno a las prácticas de lectura y las mediaciones materiales del texto, junto con las nociones de paratexto desarrolladas por Gérard Genette. Por otro, se recuperan modelos del diseño instruccional (Robert Gagné; Walter Dick y Lou Carey), en diálogo con perspectivas pedagógicas críticas como la de Paulo Freire, que permiten pensar la enseñanza como práctica situada y transformadora. Metodológicamente, se propone un análisis conceptual que pone en relación operaciones editoriales y decisiones de diseño instruccional, con el objetivo de identificar regularidades, tensiones y potencialidades en la configuración de materiales y entornos de aprendizaje. Como resultado, se busca contribuir a una redefinición del diseño instruccional como práctica de mediación cultural, capaz de intervenir no solo en la organización del contenido, sino en la producción de experiencias de aprendizaje significativas. Esta perspectiva permite desplazar la mirada desde la mera transmisión hacia la construcción de sentidos, habilitando un enfoque más crítico y reflexivo sobre las prácticas educativas contemporáneas.

Diseñar para comprender: análisis de un instructivo desde los principios del diseño de información

Diana Duran [México]

Este trabajo se inscribe dentro del área de diseño de información y se centra en el análisis de materiales instructivos como artefactos fundamentales en la mediación del conocimiento, especialmente en entornos educativos. Desde una perspectiva interdisciplinaria, se invita a reflexionar sobre cómo los procesos de diseño impactan directamente en la comprensión, interpretación y utilización de la información por parte de los usuarios. El estudio comienza con la premisa de que los materiales didácticos no son únicamente soportes visuales o contenedores de contenido, sino sistemas complejos donde entrelazan decisiones cognitivas, comunicativas y estéticas. Estas decisiones moldean la forma en que los usuarios se relacionan con la información, afectando tanto la claridad del mensaje como la efectividad en su asimilación. En este contexto, el trabajo propone un enfoque metodológico fundamentado en la observación estructurada y el análisis sistemático de un artefacto instructivo, entendido como un objeto de diseño que orienta acciones específicas. Mediante este enfoque, se pretende descubrir cómo los principios de diseño de la información se reflejan en la práctica y cómo impactan en la experiencia del usuario. El análisis se centra en tres dimensiones fundamentales, en primer lugar, la dimensión cognitiva, que examina los procesos mentales que intervienen en la comprensión de la información, incluyendo la percepción, la memoria y el reconocimiento. En segundo lugar, la dimensión comunicativa, enfocada en la claridad del mensaje, la organización del contenido y la capacidad del artefacto para guiar acciones específicas. Por último, la dimensión estética, que considera la organización visual, la jerarquía y la coherencia gráfica como elementos esenciales para facilitar la lectura y la interpretación. A partir de este enfoque integral, el estudio pone en evidencia que la efectividad de un material instructivo no depende únicamente en la exactitud de su contenido, sino también en la forma en que se organiza y se presenta. La interacción entre el texto e imagen, la segmentación de la información, de la secuencialidad de las instrucciones y la organización visual son factores clave que pueden tanto disminuir como aumentar la carga cognitiva del usuario. Además, se plantea que el diseño de la información posee una dimensión ética, ya que su objetivo es reducir la confusión, prevenir errores y favorecer la autonomía del usuario. Desde esta perspectiva, el diseñador no solo se encarga de organizar la información, sino que también influye en la manera en que las personas acceden al conocimiento y lo utilizan en situaciones específicas. Finalmente, este trabajo se relaciona con la investigación en el campo educativo, especialmente en el diseño de materiales didácticos para la enseñanza de inglés en la infancia. En este contexto, entender cómo se organizan los artefactos informativos facilita la creación de recursos más claros, accesibles y eficaces, adaptados a las capacidades cognitivas de los usuarios. En conjunto, esta propuesta tiene como objetivo fomentar la reflexión sobre los métodos de producción sobre los métodos de producción en el diseño. Resalta la relevancia de incorporar procesos metodológicos de análisis que faciliten la evaluación y mejora de la calidad de los materiales informativos, todo desde una perspectiva centrada en el usuario.

Diseñar la experiencia: tramas proyectuales en el inicio de la formación en Diseño de la Comunicación Visual

Flavio René Giarratana Narváez, Mercedes Nicolini
[Argentina]

El presente trabajo expone la experiencia de enseñanza-aprendizaje desarrollada en el marco de la asignatura Práctica Proyectual Integrada (PPI), como instancia introductoria del recorrido formativo de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual (FADU-UNL). En este contexto, el trabajo se focaliza en el rol del módulo Proyecto como eje estructurante, entendiendo la formación inicial como una experiencia diseñada a partir de tramas que articulan y entrelazan saberes, prácticas y sentidos. Desde la reciente

reformulación del plan curricular se ha consolidado un marco pedagógico que articula dispositivos proyectuales integradores tanto al inicio como al cierre de la carrera. En este sentido, la PPI se configura como un espacio de ambientación universitaria y de iniciación disciplinar, organizado en torno al desarrollo de un proceso de aprendizaje basado en la experiencia (Dewey, 1916) que vincula las áreas de Diseño, Ciencias Sociales y Humanidades, y Tecnología. La propuesta didáctica se basa en una estrategia unificadora que promueve el desarrollo de un proyecto a partir de la identificación y abordaje de problemáticas de la comunicación visual en un contexto cultural y urbano contemporáneo. Desde el área de Diseño se introducen los fundamentos sobre la proyectualidad, los lenguajes visuales y los sistemas de representación; Ciencias Sociales y Humanidades aportan marcos para comprender la comunicación como práctica social e histórica y los procesos de significación; mientras que Tecnología incorpora la dimensión técnica, material y ambiental del diseño. Estas articulaciones configuran una trama que habilita una comprensión articulada e integral del campo disciplinar del Diseño. La experiencia promueve una mirada sensible y crítica como punto de partida del proceso proyectual, incentivando la construcción de problemas y el desarrollo de respuestas fundamentadas, así como la autonomía y la reflexión sobre las prácticas. Se concluye que diseñar la experiencia formativa desde una lógica de integración proyectual no solo fortalece la coherencia del trayecto formativo, sino que además favorece la construcción temprana de una mirada disciplinar desde el diseño con orientación hacia el abordaje de la complejidad.

Innovación en la recolección de información en aulas de diseño gráfico

Paola Pimienta, Edier Becerra, Sara Campos [Colombia]

La recolección de información en educación suele apoyarse en instrumentos estandarizados que limitan la participación y la pertinencia cultural, especialmente en disciplinas como el diseño gráfico. Esta ponencia propone una estrategia innovadora que redefine estos procesos mediante la integración de herramientas digitales, lenguaje contemporáneo y enfoques analíticos. El método parte de la definición de variables clave asociadas a la experiencia estudiantil, como percepción, emociones y toma de decisiones. Se implementa un ecosistema de recolección basado en Google Forms y Miro, que transforma cuestionarios tradicionales en experiencias interactivas y visuales. Como aporte central, se plantea la adaptación de la escala Likert a formatos visuales propios del entorno digital actual, incluyendo el uso de memes como recurso de identificación cultural, mejorando la comprensión y la calidad de las respuestas. Finalmente, los datos obtenidos se integran en procesos de analítica educativa, permitiendo retroalimentar decisiones pedagógicas y mejorar la experiencia de aprendizaje en contextos de diseño gráfico.

Códigos del diseño

Agustín René Solano Andrade [México]

El diseño no es solo una práctica técnica, sino una actividad crítica y compleja que articula el conocimiento a profundidad de varios códigos de los elementos de un objeto de diseño, desde esta perspectiva, se hace una propuesta teórico-metodológica que permite diseñar, entender y evaluar objetos desde una perspectiva crítica e integral. Esto es, la propuesta que se presenta se articula como un modelo teórico, pero también metodológico, permitiendo que el diseñador piense en el objeto de diseño desde ambas materias. Este trabajo desarrolla cada uno de los siete Códigos del diseño (morfológico, cromático, semiótico-estético, ergonómico, de materiales, tipográfico y de imagen), ofreciendo otra manera de acercarse al Diseño y a la creación de sus objetos.

Metalenguaje en el proceso de diseño gráfico

Monserrat Tamayo Parra, Salvador Fierro Silva [México]

El diseñador gráfico constantemente se encuentra inmerso en la ampliación de sus horizontes creativos, lo que lo motiva a buscar referencias y continuar nutriendo su conocimiento, en ocasiones la respuesta gráfica aparece de manera inmediata en la mente, integrada en su propio proceso de aprendizaje y experiencia formativa, pero hace falta profundizar en significados y temas desconocidos para poder combinar la experiencia gráfica con la resolución de problemas y proyectar mensajes claros. El presente trabajo tiene como objetivo analizar cómo el metalenguaje opera como una herramienta creativa dentro del proceso de diseño gráfico y de qué manera el conocimiento de temas ajenos o poco familiares, como la inclusión, contribuye a la apropiación de un lenguaje visual empático. Cuando la teoría se articula con la práctica, propicia una vivencia directa, el aprendizaje se consolida y se traduce en mensajes visuales más responsables y pertinentes, capaces de comunicar de manera efectiva valores de inclusión que favorecen la participación social. Desde un enfoque cualitativo y reflexivo, se analizan las experiencias que vivieron los alumnos de diseño gráfico al interactuar con la comunidad Down; por medio del modelo de observación, se analizan los procesos, decisiones y recursos visuales que, empleados en la construcción del mensaje gráfico, resultan formativos para la práctica del diseño. En este sentido, el análisis del metalenguaje se consolida como una estrategia para fortalecer la toma de decisiones y la construcción de mensajes gráficos con mayor intención y claridad comunicativa.

Proyecto Wayruru: Experiencia multicultural de pedagogía del diseño implementada en ilustración
Heiler Bladimir Torres Fuentes [Colombia]
Esta propuesta dinamiza experiencias pedagógicas de proyecto de aula a partir de la autonomía y comprensión que genera un laboratorio de diseño en el campo de la Ilustración. Es gestionado interculturalmente porque reúne a dos instituciones como son la Universidad Nacional de Colombia sede Amazonia y en Bogotà la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca con el programa Diseño Digital y Multimedia, específicamente la asignatura Ilustración Avanzada. Desde este contexto se hace una propuesta de diseño entre estas dos estancias, como usuario o cliente se gestiona la química farmacéutica Adriana Jiménez, quien además de vivir en la región amazónica realiza una introspección del conocimiento farmacéutico Y cultural de los pueblos originarios, desarrollando la propuesta de productos farmacéuticos Wayruru. teniendo en cuenta estas instancias se da el reto de diseño acudiendo al uso de herramientas digitales, como computadoras y los programas de diseño, al uso de teléfonos móviles que tiene instalada la aplicación WhatsApp que comúnmente es utilizada para comunicarse, pero en este caso sirve para compartir información, hacer seguimiento del proceso y también para responder a algo muy importante dentro de la filosofía del cliente como es el valor de la oralidad, también se da importancia al reto de desarrollar una estrategia de diseño responsable con el medio ambiente ya que el proyecto lo exige. A partir de las conversaciones que se tienen con el cliente se consigue una aproximación a la creación de cliente para que éste entienda en alguna medida cómo es una comunicación efectiva con el diseñador-ilustrador. En cuanto al diseño se hace énfasis al enfoque Diseño Centrado en el Usuario (DCU) el cual tiene la característica de abarcar o invitar a tantas disciplinas como la propuesta amerite o gestione, encontrando que con esta participación se pueda conseguir una mejor propuesta de productos y o servicios, porque ayuda a identificar con mayor facilidad las necesidades, deseos e incluso las limitaciones del usuario-cliente sin que este se vea forzado a cambios de comportamiento o pensamiento con respecto a sus necesidades de diseño, pero sí le aporta estrategias de usabilidad de los productos realizados a manera de ilustración para que sean utilizados en los escenarios que este determine. Por último el DCU encontrará durante el proceso experiencias significativas que aportan a los participantes del proyecto herramientas y metodologías para implementar en próximas oportunidades. Con todo esto se busca hacer una aproximación pedagógica del estudiante al sector productivo, para que este entienda las particularidades que puede tener un cliente y por lo tanto cada uno exige pensar en una estrategia de diálogo diferente y tiene necesidades de diseño particulares. En este proyecto se abordan temas como: Ilustración realista infográfica narrativa Diseño Diseño centrado en el usuario. Diseñar con el usuario. Diseñar para el usuario. Creación de usuario. Green design Pedagogía Enseñanza para la comprensión Enseñanza de las artes Diseño con dispositivos móviles. Escuela sin aulas.

Identidad visual en coros: análisis semiótico y estrategia
Kerry Velasco [Ecuador]
Esta ponencia propone una mirada investigativa sobre cómo la identidad visual influye en la percepción, el prestigio y la accesibilidad del canto coral. Desde la experiencia coral en la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, analizaremos piezas de comunicación (afiches, programas, redes, fotografía y códigos de presentación) como signos culturales que construyen significado y segmentan audiencias. Se presentará una metodología aplicable para diseñadores: auditoría visual, análisis semiótico (tipografía, color, retórica visual), mapeo de audiencias, entrevistas breves y síntesis de hallazgos en un sistema gráfico con lineamientos estratégicos. El objetivo es abrir debate profesional sobre tradición, elitización, memoria visual y cómo diseñar para ampliar audiencias sin borrar la identidad cultural del coro.

COMISIÓN A23: DISEÑO Y TERRITORIO

Coordinadora: Agostina Curcio
Martes 28 de julio, 12:30 - 14:30hs

Diseño, territorio y universidad pública: sistematización de impactos en una experiencia triádica
Jaime Alzérreca Pérez [Bolivia]
Entre 2022 y 2025, las experiencias en los contextos de La Maica, Parada Cero y Sacaba en Cochabamba Bolivia, fueron mostrando que el diseño gráfico cuando se compromete con la lectura del territorio puede ir mucho más allá de la resolución formal. Este proyecto, sistematiza ese recorrido desarrollado desde la universidad pública boliviana, donde las Representaciones Sociales, en el sentido de Moscovici y Jodelet, ayudaron a reconocer formas de sentido común territorial; mientras que las toporepresentaciones en diálogo con Yi-Fu Tuan, permitieron identificar afectos, tensiones, rechazos y apegos vinculados al lugar. Esa mirada hizo visible la vocación territorial de cada caso y desde allí fue posible construir el concepto para una identidad visual de lugar para luego proyectarla en señalética pensada no solo para dirigir, sino también para educar en cultura ciudadana. Ese primer momento abrió un segundo: la socialización con actores civiles, la circulación académica en espacios

indexados y la formación de estudiantes que empezaron a entender que mirar la sociedad y su territorio también es una forma de intervenir; en esa articulación se reconoce el triple impacto, social, científico y formativo y desde ella se perfila una guía metodológica capaz de replicarse en otras realidades semejantes. Palabras clave: Representaciones sociales, toporepresentaciones, identidad visual de lugar, triple impacto, guía metodológica.

Diseño, territorio y memorias femeninas desde la cartografía social

Mariela Coral, María Raquel Freire Bravo, Marcela Raquel Triviño Tauriz [Ecuador]

Esta ponencia presenta una experiencia de diseño situado desarrollada a partir de procesos de cartografía social con mujeres de una comunidad de manglar en la costa ecuatoriana. La propuesta se enfoca en el mapeo colectivo como práctica relacional que permite explorar vínculos entre territorio, memoria y prácticas cotidianas, reconociendo el rol de las mujeres como portadoras de saberes y agentes activas en la configuración del espacio. El proceso se construyó mediante dinámicas participativas, talleres creativos y ejercicios visuales colaborativos, que propiciaron la emergencia de relatos espaciales, símbolos locales y narrativas territoriales. Desde esta experiencia, el arte cartográfico se entiende como una práctica expresiva que trasciende la función representacional del mapa y se posiciona como un medio para narrar el territorio desde lo vivido. La ponencia reflexiona sobre el potencial del diseño para activar procesos de escucha, mediación y traducción visual en contextos comunitarios, destacando su aporte a la construcción de memorias colectivas, a la valoración del patrimonio cultural inmaterial y a la incorporación de enfoques de género en prácticas creativas vinculadas al territorio.

Resistencia a la mercantilización en el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto

Gina María Hidalgo [Colombia]

Esta investigación analiza las transformaciones en la gestión económica y cultural de los artistas del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto (Colombia) frente a los crecientes avances de los procesos de mercantilización del Patrimonio Cultural Inmaterial. El estudio conceptualiza las estrategias de multiesfuerzo: alianzas de colaboración recíproca entre colectivos coreográficos y emprendimientos locales que operan como mecanismos de resistencia cultural, dinamizadores de posicionamiento de marca y exploración artística interdisciplinaria. Mediante una metodología cualitativa de análisis documental de redes sociales y entrevistas semiestructuradas, se examinará el caso de estudio la alianza entre el colectivo coreográfico Indoamericanto y la marca Cupacán Joyería entre 2018 y 2022. El trabajo cuestiona cómo estas alianzas estratégicas configuran modelos de gestión autónoma que desafían la dependencia de entidades estatales y operadores logísticos. Los hallazgos demuestran que, ante la insuficiencia de los modelos de redistribución oficial, los artistas capitalizan los saberes tradicionales y la simbología del festejo para generar nuevas fuentes de ingresos sin comprometer la integridad estética de la obra y del festejo. Se concluye que el marketing colaborativo y la co-creación artística permite captar recursos y visibilidad desplazando la retribución comercial y la exposición invasiva de marcas comerciales fuera de la Senda del Carnaval. Palabras clave: Carnaval de Negros y Blancos; Marketing colaborativo; Resistencia cultural; Patrimonio Cultural Inmaterial.

Pedagogías del diseño para economías creativas y patrimoniales

Claudia Marsella Molina Dorado [Colombia]

La propuesta desarrolla una pedagogía del diseño orientada a la creación y fortalecimiento de proyectos productivos artesanales que integran economías naranja y púrpura desde una perspectiva comunitaria, identitaria y patrimonial. Se analizan metodologías educativas que articulan saberes tradicionales, sostenibilidad económica y procesos de innovación social, promoviendo modelos de enseñanza que impulsan la estabilidad, viabilidad y competitividad de emprendimientos creativos. El enfoque combina aprendizaje situado, gestión cultural y diseño estratégico para consolidar ecosistemas productivos basados en el Patrimonio Cultural Inmaterial, la creatividad y el cuidado colectivo.

Diseño y patrimonio cultural inmaterial en el eje andino Aproximación fenomenológica a sistemas simbólicos contemporáneos en Colombia, Bolivia y Argentina

Claudia Marsella Molina Dorado, Rómulo Andrés Gallego Torres [Colombia]

El proyecto analiza el papel del diseño en la mediación del patrimonio cultural inmaterial (PCI) en el eje andino —Colombia, Bolivia y Argentina— en el contexto de la expansión de infraestructuras digitales globales. Parte del reconocimiento de una transformación estructural: los saberes artesanales circulan en plataformas que operan bajo lógicas de extracción de datos, generando procesos de colonialidad digital y pérdida de soberanía informacional. A partir de una revisión crítica del estado del arte, se identifican cinco vacíos estructurales — informacional, económico, digital, generacional y narrativo— que evidencian la ausencia de modelos que articulen estas dimensiones de forma integrada. Como respuesta, el proyecto propone un modelo de archivo

vivo comunitario orientado a la soberanía informacional del PCI, que reconfigura al artesano como agente de gobernanza de sus datos y saberes. Dado su alcance de tres meses, la investigación se desarrolla como un piloto metodológico, centrado en el diseño conceptual y la validación preliminar del modelo. Su aporte radica en establecer una base transferible para futuras fases de implementación en contextos del Sur Global.

Cartografías críticas desde la imagen y el folclore digital

Nuria Rey Somoza [España]

El contexto de vidas hiperconectadas online es el entorno idóneo para poner en marcha investigaciones que relacionan transversalmente los aspectos sociales, culturales, artísticos y comunicativos. Los contenidos gráficos, imágenes digitales y mecanismos sociodigitales para la interacción son protagonistas en las experiencias cotidianas y, por tanto, pueden ser también pilares para estudiar fenómenos que arrojen datos relevantes para profundizar en las problemáticas o necesidades sociales. Y, así enmarcar el folclore digital como un universo que retrata los malestares colectivos actuales. Sobre este tema se plantea un proyecto de investigación que reflexiona en torno a las formas de expresión y experiencia social en el audiovisual expandido y la red digital y, a su vez, propone un análisis cualitativo y artístico que pueda dar lugar a interpretaciones visuales de los vínculos comunicativos. Para ello, se contempla un proceso de investigación y producción artístico-gráfica donde las principales estrategias vislumbren tres casos de estudio en Argentina entre los años 2021-2025 y, después, las cartografías críticas puedan interpretar los elementos comunicativos y de folclore digital en redes sociales y espacios online sobre esos casos. Las claves metodológicas para el análisis desde la cultura visual son fórmulas narrativas como la relatoría gráfica, la webnografía y los mapeos.

El café como artefacto para intercambio social y cultural

Julián Matías Roldán [Argentina]

Esta investigación se propone analizar el café como artefacto cultural y articulador social característico de la ciudad de Buenos Aires de mediados de siglo XX, tomando como caso de estudio el Florida Garden durante la década de 1960. Situado a escasos metros del Instituto Di Tella y de la Galería del Este, este café constituyó un foro público privilegiado donde convergió la vanguardia artística porteña que hicieron de sus mesas un espacio cotidiano de producción, debate y sociabilidad. Se pretende desplazar el foco de análisis desde los espacios institucionales del arte hacia los espacios informales de la vida urbana, reconociendo en estos últimos una función activa en la configuración de la cultura. Se espera demostrar que el Florida Garden no fue un mero escenario pasivo, sino un dispositivo espacial que, desde su arquitectura vidriada, produjo condiciones específicas de visibilidad, intercambio y creación. El alcance de la investigación comprende el período 1962- 1970, desde la inauguración del local hasta el declive del proyecto institucional del Di Tella. Es fundamental incorporar al estudio de la arquitectura, el diseño y la cultura urbana el análisis de aquellos espacios que, sin ser formalmente instituciones culturales, operan como verdaderos laboratorios de la práctica artística urbana.

Eco Memorias Cerámicas. Dispositivos cerámicos hídricos enfocados en el bienestar de los polinizadores de la Universidad del Valle-Colombia.

Sandra Silva [Colombia]

Este es un proyecto de creación que se interesa en potenciar las relaciones bioculturales que emanan dentro del campus de la Universidad del Valle, sede Meléndez, a partir de la producción de artefactos y experiencias cerámicas que sirven como interfaces de pensamiento ambiental, como herramienta para la construcción de prácticas artísticas bioestéticas y como vehículo para memorar la biodiversidad de un territorio en el que confluye una porción del jardín planetario. Se trata de un entorno que integra lo natural y lo cultural, en el cual interactúan seres vivos de distintas especies animales, vegetales y humanas.

Integración entre la artesanía y nuevas técnicas de fabricación digital a partir de procesos co-creativos en Bucaramanga, Santander (2025-2026)

Ernesto Vidal [Colombia]

El problema de investigación gira en torno al concepto de Neoartesanía o Artesanía 3.0, entendiendo este término como la unión entre los saberes tradicionales artesanales, la conceptualización desde el diseño y el arte, y el uso de nuevas metodologías y tecnologías para la generación de productos innovadores. Este abordaje plantea un escenario complejo lleno de tensiones y complejas relaciones, particularmente desde el ámbito cultural respecto a la preservación de la identidad cultural. En el escenario local, ejemplificado mediante los artesanos de Bucaramanga (Santander), reconocidos a nivel nacional por la calidad de sus trabajos y materias primas, esta relación y conjunción desde la práctica real, evidencia brechas significativas debido particularmente al acceso y comprensión de las nuevas tecnologías, así como la dificultad de encontrar formas adecuadas de incorporar dichas tecnologías dentro del proceso artesanal

tradicional, sin desvirtuar aspectos como la identidad, el trabajo manual o el impacto social de los procesos artesanales.

COMISIÓN A17: ARQUITECTURA Y ENSEÑANZA

Coordinador: Alejandro Murga
Martes 28 de julio, 15:00 - 17:00hs

IbDesign: a experiência de uma liga acadêmica como laboratório de prática profissional em arquitetura e design

Patricia Abreu [Brasil]

As ligas acadêmicas vêm se consolidando como importantes espaços de aprendizagem complementar ao ensino superior, aproximando os estudantes de graduação das demandas reais do mercado profissional e estimulando o desenvolvimento de competências técnicas, criativas e de gestão. A Liga Acadêmica de Arquitetura de Interiores do Centro Universitário Ibmec Belo Horizonte (IbDesign) foi criada com o propósito de proporcionar experiências práticas aos estudantes de Arquitetura e Urbanismo, funcionando como um ambiente de experimentação que se aproxima da dinâmica de um escritório real. Ao longo dos últimos quatro semestres, a IbDesign desenvolveu uma série de iniciativas que contribuíram para consolidar sua atuação como um espaço de formação prática. Destacam-se projetos de arquitetura de interiores destinados à comunidade acadêmica, projetos de decoração natalina para empresas parceiras e a criação de conteúdos para redes sociais. A experiência mais recente ocorreu em parceria com a Liga de Robótica do Ibmec (Ibbot), por meio do desenvolvimento do projeto "Ibby", demonstrando o potencial da colaboração interdisciplinar na construção de soluções inovadoras.

De la experimentación material al proyecto arquitectónico inicial

María del Pilar Caldas Vílchez, César Augusto Irigoyen Changllio [Perú]

La presente experiencia pedagógica se desarrolla en los primeros ciclos de la carrera de Arquitectura y se centra en la utilización de materiales no convencionales como herramienta didáctica para la creación de composiciones espaciales. El objetivo principal es estimular en el estudiante la exploración sensorial, la creatividad y la comprensión temprana del espacio arquitectónico, más allá del uso tradicional de materiales constructivos normativos. La metodología aplicada combina ejercicios prácticos de experimentación material — como cartón, textiles, plásticos reciclados, papel, fibras naturales y elementos reutilizados— con procesos de análisis espacial, maqueta conceptual y reflexión crítica. A través del trabajo manual y la manipulación directa de los materiales, los estudiantes desarrollan nociones fundamentales de escala, forma, textura, luz, vacío y estructura, fortaleciendo su pensamiento proyectual desde una aproximación lúdica y exploratoria. Los resultados evidencian una mejora significativa en la capacidad de abstracción, expresión espacial y autonomía creativa del estudiante, así como un mayor compromiso con el proceso de aprendizaje. Esta experiencia demuestra que el uso de materiales no convencionales en los primeros ciclos favorece una formación integral, sensible y crítica, sentando bases sólidas para el desarrollo del proyecto arquitectónico en etapas posteriores de la carrera.

Convergencia Curricular entre Arquitectura y Gastronomía_ Implementación del Modelo MIES

Rixi Estrada Arteaga, Valery Ochoa Perdomo [Honduras]

La afinidad histórica entre la arquitectura y la gastronomía se ha consolidado como un eje fundamental para proyectos sociales y culturales, actuando como un facilitador pedagógico que integra la precisión técnica con la creatividad. Sin embargo, la simple coexistencia física de ambas facultades no garantiza por sí sola una colaboración interdisciplinar efectiva. Por esta razón, se diseñó el Modelo de Integración Espacio-Sabor (MIES), una propuesta metodológica que articula actividades integradoras en la evaluación formativa y sumativa para diseñar experiencias espaciales alimentarias. Este modelo se fundamenta en cinco dimensiones comunes identificadas mediante un análisis comparativo: educativa, cultural, profesional, ambiental y empresarial. La primera fase de implementación del modelo MIES se centró en una actividad de investigación cualitativa interdisciplinar aplicada a las etnias Lenca y Garífuna de Honduras. En esta experiencia participaron estudiantes de las asignaturas de Teoría de la Arquitectura y Turismo e Historia de la Gastronomía, quienes se organizaron en cuatro equipos de trabajo conjuntos. El objetivo principal fue explorar la relación entre el entorno construido y el patrimonio alimentario, utilizando la Teoría Fundamentada como enfoque reflexivo- propositivo para identificar cómo el estilo de vida de estas comunidades se manifiesta en su cultura y tradiciones. Para estandarizar el proceso, los alumnos utilizaron una plantilla de investigación compartida que facilitó la revisión documental y la realización de entrevistas a conocedores de estas culturas. Esta herramienta guio a los equipos a través de un análisis integral que incluyó la ubicación geográfica, la cosmovisión y los ritos de las etnias. Mientras los estudiantes de arquitectura profundizaron en el programa de espacios, la materialidad y las técnicas constructivas tradicionales, los de gastronomía se enfocaron en los ingredientes, las técnicas de cocción y los platos típicos, logrando una com-

prensión holística del territorio y su gente. Los resultados de esta convergencia curricular demuestran que es posible innovar en las metodologías de enseñanza-aprendizaje mediante espacios de experimentación conjunta. Al integrar la sostenibilidad, el emprendimiento y la identidad cultural en proyectos competitivos, se potencia significativamente el aprendizaje experiencial y la empleabilidad de los futuros egresados. La lección más relevante de este ejercicio es que la colaboración interdisciplinar estructurada no solo fortalece el perfil profesional, sino que también prepara a los estudiantes para los retos actuales en sectores estratégicos como el turismo y la hospitalidad. Este proyecto piloto confirma que la separación tradicional entre disciplinas limita el potencial creativo en el nivel educativo. Implementar el modelo MIES permite que el estudiante deje de ser un receptor pasivo y se convierta en un generador de contenido con un fuerte sentido de pertenencia y responsabilidad social. La experiencia acumulada con las culturas Lenca y Garífuna sirve ahora como base para expandir esta metodología a las diversas asignaturas identificadas con potencial de colaboración en ambas carreras.

———————

Metodología BIM aplicada al proceso proyectual arquitectónico FAU-URP 2025-I

Vanessa Patricia Hoyos Dulanto [Perú]

Este estudio presenta una experiencia de innovación pedagógica aplicada en la asignatura Expresión Arquitectónica IV de la FAU-URP (2025-I), orientada a integrar la metodología BIM al proceso proyectual arquitectónico en entornos digitales. A partir de la reestructuración de las Unidades 1 y 2, se incorporaron herramientas como Archicad, BIMcloud–Teamwork y entornos colaborativos en red, vinculadas progresivamente a las etapas de investigación, conceptualización, desarrollo, validación y comunicación del proyecto. La experiencia evidencia que el uso del BIM, comprendido como sistema informacional y no solo como herramienta de modelado, permite articular la toma de decisiones proyectuales mediante procesos de parametrización, interoperabilidad y trabajo colaborativo. En este marco, los principios del pensamiento computacional —como la descomposición, la abstracción, la iteración y la lógica algorítmica— se integran al proceso de diseño, favoreciendo un enfoque sistémico, iterativo y adaptativo. Los resultados muestran una evolución desde un aprendizaje instrumental hacia un aprendizaje metodológico y reflexivo, fortaleciendo competencias proyectuales, digitales y colaborativas, así como la comprensión del diseño como proceso sistémico. Se propone así una articulación entre metodología BIM, proceso proyectual y formación por competencias, en correspondencia con las demandas de la transformación digital en la arquitectura y el contexto de la industria 4.0.

Nota: Esta propuesta fue ganadora del primer lugar en el Concurso de Innovación Pedagógica 2025 de la Universidad Ricardo Palma, Lima.

———————

Lógicas proyectuales en viviendas urbanas y extraurbanas en Lima

Vanessa Patricia Hoyos Dulanto, Mónica Amelia Fuentes Rocha, Manuel Guillermo Tisoc Yupanqui [Perú]

Esta investigación tiene como tema el análisis de las lógicas proyectuales aplicadas a la vivienda urbana y extraurbana en Lima, Perú, en relación con sus condicionantes internos y externos, los procesos proyectuales y las expresiones de la morfología y el lenguaje arquitectónico, en el contexto de transformación digital entre 1998 y 2024. Se busca comprender cómo las lógicas proyectuales tipologistas, contextualistas, fenomenologistas y tecnologistas estructuran modos de proyectar diferenciados en los ámbitos urbano y extraurbano de Lima. Asimismo, se explora cómo estas lógicas han sido reconfiguradas por el impacto progresivo de las herramientas digitales. La investigación parte de la pregunta: ¿Cómo se conciben los modos de proyectar viviendas urbanas y extraurbanas en Lima, Perú, entre 1998 y 2024? La hipótesis plantea que los modos de proyectar la vivienda urbana y extraurbana responden a lógicas proyectuales diferenciadas que integran los condicionantes internos y externos del proyecto, generando morfologías y lenguajes arquitectónicos diversos y adaptativos en el contexto de la transformación digital.

———————

El habitat mestizo como matriz de analisis patrimonial en la arquitectura Latinoamericana: El enfoque de historia III (FAUD, UNMdP)

Pablo Mastropasqua, Octavio Garcia Bazano, Eric Kosoblik [Argentina]

El Taller de Historia de la Arquitectura de la FAUD, UNMdP, tiene como objetivo introducir a los estudiantes en la problemática particular de la construcción del hábitat latinoamericano en todas sus escalas. Nuestro espacio de Historia III lleva esta exploración a un nivel de profundidad crítico. El foco está puesto en la investigación de los procesos de hibridación y la consecuente conformación de un hábitat mestizo y su patrimonio en la región. Este análisis no es solo histórico, sino integral, abordando la forma singular en que se articulan La pedagogía de la hibridación La enseñanza de la Historia de la Arquitectura en el Cono Sur ha estado históricamente signada por una mirada eurocéntrica o, en su defecto, por una compartimentación estanca entre lo “precolombino”, lo “colonial” y lo “moderno”. Desde el Taller de Historia de la FAUD, UNMdP, proponemos una ruptura con

esta genealogía lineal. El concepto de hábitat mestizo no se presenta solo como un objeto de estudio, sino como una matriz epistemológica. Entendemos que la arquitectura latinoamericana no es una copia degradada de modelos transatlánticos, sino un proceso de síntesis crítica donde la forma, la técnica y el territorio se funden en una realidad nueva.

Habitar la mente: cómo el entorno habitacional moldea la experiencia humana

Cynthia Estefanía Montes Villalva [Ecuador]

La ponencia Habitar la mente: cómo el entorno habitacional moldea la experiencia humana propone incorporar los aportes de la neuroarquitectura en la enseñanza de la arquitectura, ampliando la comprensión del espacio más allá de sus dimensiones físicas. A partir de una revisión teórica, se evidencia que el entorno construido actúa como un modulador de procesos emocionales, cognitivos y fisiológicos, a través de variables como la luz natural, las visuales, el ruido y la calidad ambiental percibida. Se abordan conceptos como el estrés ambiental, la restauración atencional y la biofilia, que explican la relación entre entorno y bienestar. Como aporte, se plantea la necesidad de integrar una perspectiva neurosensorial en los procesos formativos, orientada a diseñar espacios que promuevan la salud mental y la calidad de vida.

Estrategias creativas de aprendizaje situado: aula expandida desde la movilidad urbana en arquitectura

Jhonny Iván Oporto Berrios, Jhonny Iván Oporto Berrios [Bolivia]

El artículo analiza una experiencia de movilidad urbana trabajada como aula expandida en el Taller de Diseño Arquitectónico V de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Técnica de Oruro, con el objetivo de comprender cómo este dispositivo incide en el aprendizaje creativo situado en la formación de arquitectos. Desde un enfoque cualitativo, interpretativo y de estudio de caso, se diseñó un dispositivo pedagógico híbrido estructurado mediante el modelo ADDIE y los principios de Merrill, que articuló recorridos urbanos guiados y autónomos, bitácoras de campo, mapeos colaborativos, cartografías críticas, rúbricas analíticas, diarios reflexivos y foros en plataforma digital. Sobre un horizonte epistémico sustentado en pensamiento complejo, pedagogía urbana y educación para la sostenibilidad, los resultados evidencian transformaciones en la lectura crítica del territorio, el desarrollo de una creatividad proyectual situada, la conformación de comunidades de aprendizaje urbano y el fortalecimiento de la sensibilidad socioambiental y de la ciudadanía crítica, junto con tensiones ligadas a tiempos curriculares y logística de recorridos. La discusión subraya la relevancia de integrar ciudad, movilidad y diseño instruccional en escuelas de arquitectura latinoamericanas y concluye con recomendaciones para docentes y gestores curriculares, así como con líneas futuras de investigación sobre impactos de largo plazo y transferibilidad del dispositivo.

Del dato al relato: el viaje como herramienta de aprendizaje en arquitectura

Pavel Sànchez, Juan David Atuesta Reyes [Colombia]

La ponencia reflexiona sobre el viaje académico como herramienta de aprendizaje en la formación en arquitectura, entendiéndolo como un dispositivo pedagógico que transforma el dato empírico en relato crítico. A partir de experiencias intersemestrales, se analiza cómo la observación directa, el dibujo y la fotografía, junto con el registro escrito, permiten a los estudiantes interpretar el territorio y construir narrativas espaciales significativas. Estas herramientas de representación operan como mediadoras entre experiencia y pensamiento proyectual. El viaje se concibe no solo como desplazamiento físico, sino como proceso cognitivo que articula experiencia, análisis y síntesis, fortaleciendo la lectura del contexto, la memoria visual y la construcción de conocimiento situado.

COMISIÓN A34: DISEÑO SENSORIAL Y CUERPO

Coordinadora: Cristina Amalia Lopez
Martes 28 de julio, 15:00 - 17:00hs

Sensorium: epistemologías sensibles y diseño sostenible desde la propiocepción corporal

David Bermúdez Taborda, Jairo Madrigal Argáez [Colombia]

Este ensayo explora la noción de Sensorium como un marco epistemológico para el diseño contemporáneo, enfatizando la percepción corporal y las ecologías sensibles como mediaciones entre materia, tecnología y pensamiento. A partir de la fenomenología de la percepción (Merleau-Ponty, 1945) y el enfoque ecológico de Gibson (1979), se plantea una comprensión del diseño como una extensión sensorial que traduce la experiencia en conocimiento. Articular los fundamentos teóricos, implicaciones pedagógicas y perspectivas sostenibles, permiten repensar el diseño como un campo cognitivo, relacional y ambientalmente consciente. Se propone que el Sensorium actúa como una infraestructura perceptiva en la cual el cuerpo, la técnica y el entorno se interconectan, generando nuevas formas de sensibilidad y sostenibilidad en la práctica del diseño.

El tránsito reflexivo hacia la evolución: la construcción consciente del aprendizaje

Cristina Amalia Lopez [Argentina]

En una época caracterizada por la inmediatez, la hiperconectividad y la fragmentación del conocimiento, la educación enfrenta el desafío de volver a colocar en el centro al ser humano y su capacidad reflexiva. El aula, como espacio simbólico y físico, puede convertirse en un laboratorio de conciencia donde se ejercite el pensamiento crítico, la colaboración y la autorreflexión. El docente cumple un rol de mediador y guía, no como transmisor de certezas, sino como facilitador de procesos de búsqueda. La educación reflexiva fomenta la curiosidad, la pregunta y la duda, comprendidas como motores de la evolución intelectual. En este sentido, el tránsito reflexivo se manifiesta en la práctica educativa, cuando el estudiante deja de ser un receptor pasivo y se convierte en sujeto epistémico. Este cambio paradigmático implica valorar la experiencia como fuente legítima de conocimiento y promover la integración entre teoría y práctica.

———————

El diseño como puente o barrera para la inclusión

Sebastián Malizia [Argentina]

El diseño nunca es neutral: cada decisión metodológica tiene el poder de levantar o derribar barreras sociales. Históricamente, la disciplina del diseño operó bajo la búsqueda de una "normalidad" estadística que aliena a gran parte de la diversidad humana. Frente a esto, se vuelve imperativo un cambio de paradigma que distinga la accesibilidad (enfocada en normas y resultados) y el diseño universal (soluciones rígidas de "talle único"), del diseño inclusivo, entendido como un proceso que aborda la discapacidad no como un problema de salud personal, sino como un desajuste interactivo generado por el entorno. Bajo la premisa de "resolver para uno y extender a muchos", se analiza el impacto del Espectro de Personas desarrollado por Kat Holmes. Diseñar para exclusiones permanentes genera innovaciones que benefician a una escala exponencial de la población afectada por limitaciones temporales o situacionales. Este enfoque teórico se valida mediante un caso pedagógico práctico: el codiseño de una aplicación bancaria para adultos mayores. Al confrontar las dificultades de usuarios reales, los estudiantes rompen con el diseño autorreferencial. Las interfaces resultantes —claras, minimalistas y enfocadas en lo esencial— optimizan la experiencia de uso para toda la población en contextos cotidianos de prisa o baja visibilidad. En conclusión, el diseño inclusivo no se presenta como un acto de caridad, sino como una inversión ética y estratégica para el futuro común, asumiendo que todas las personas somos, inevitablemente, usuarios temporalmente capaces.

———————

Entornos Virtuales para la enseñanza y aprendizaje del diseño en el ITM

Alejandra Maria Perez Montoya [Colombia]

Exposición y socialización del aula maestra, que es un prototipo en realidad virtual diseñado como un entorno para los procesos de enseñanza y aprendizaje del diseño en el Instituto Tecnológico Metropolitano; en el cual se han dispuesto estratégicamente objetos, mobiliario y recursos físicos y tecnológicos, con la intención específica de explorar cómo el entorno de clase puede ser concebido como un espacio para incentivar emociones positivas que fortalezcan y potencien los procesos cognitivos favoreciendo el aprendizaje.

———————

Prácticas divergentes en la enseñanza del diseño en el ITM

Alejandra Maria Perez Montoya, Juan Pablo Parra Arcila [Colombia]

Exposición de una obra procesual que esquematiza las prácticas divergentes de la enseñanza del diseño en el ITM.

———————

Extensión Digital para el Acompañamiento Integral del Estudiante de Doctorado

Miriambelen Aldana Pirela [España]

El presente proyecto desarrolla PhiBi, una extensión digital concebida para el acompañamiento integral de los estudiantes de doctorado, articulando la gestión académica y el bienestar emocional desde una perspectiva empática, situacional y accesible. Su origen se fundamenta en la constatación de que la experiencia doctoral, aunque intelectualmente enriquecedora, suele estar atravesada por altos niveles de estrés, ansiedad, síndrome del impostor y sobrecarga de trabajo, lo que impacta negativamente en la salud mental del estudiantado y en la calidad de su desempeño académico. Mediante una investigación mixta que combinó cuestionarios y sesiones de cocreación con doctorandos de distintas disciplinas, se identificaron necesidades prioritarias en cuatro áreas: gestión flexible de tareas y proyectos, bienestar integral y autocuidado, acompañamiento adaptativo mediado por inteligencia artificial y accesibilidad contextual y situacional. A partir de estos hallazgos, la metodología Design Thinking guió el proceso a lo largo de las fases de empatizar, definir, idear, prototipar y validar, asegurando que la propuesta respondiera a las realidades situadas y cambiantes de los usuarios. El resultado es PhiBi, una extensión que integra funcionalidades de planificación académica con módulos de apoyo emocional, un chatbot de acompañamiento y opciones de accesibilidad situacional, todo ello diseñado bajo principios de empatía, respeto a la autonomía y amabilidad en la interacción. Su objetivo es transformar la narrativa del doctorado de una experiencia de

mera supervivencia hacia un proceso de thriving, en el que el estudiante pueda crecer personal y profesionalmente en condiciones más humanas y sostenibles.

Corporeidades mediadas

Arcadio Alexander Aldana Rincón, Díaz Molina Luis Alexander, González Santos Erinson Fernando, Menjura Cucunubá Ana Ximena [Colombia]

Esta propuesta presenta las reflexiones sobre el eje teórico y los resultados parciales del proyecto de investigación Corporeidades mediadas, fundamentado en la estética, la percepción, la tecnología y el humanismo digital. El proyecto aborda las manifestaciones culturales contemporáneas desde el cuerpo como mediador entre la experiencia sensorial y la imagen digital, como clave para analizar prácticas cotidianas, culturales, laborales y creativas en la intersección entre lo físico y lo virtual. Desde enfoque el cuerpo se concibe como un dispositivo cultural donde se relacionan dimensiones estéticas, tecnológicas y simbólicas, que se reconfiguran en espacios híbridos de comunicación. El proyecto analiza la corporeidad como espacio de construcción cultural y sensible, la alteridad como reconocimiento de múltiples formas de presencia y la imagen digital como territorio simbólico que redefine las formas de representación y relación social. Desde el humanismo digital, propone una lectura crítica de estas transformaciones, situando el cuerpo como una interfaz viva dentro múltiples medios y formas perceptivas. El proyecto igualmente aplica con la comunidad estudiantil, diversas metodologías, talleres y reflexiones críticas sobre estos ejes, resultando en procesos creativos que abordan diversos aspectos del Diseño Visual y la comunicación, pretendiendo aportar a la enseñanza del diseño una epistemología de la sensibilidad, articulada mediante la investigación-creación y el Aprendizaje Basado en Proyectos, promoviendo metodologías interdisciplinarias, y tecnológica acorde a los contextos contemporáneos.

El movimiento corporal como restaurador del proceso creativo

Mariel Beltran [Alemania]

Este estudio investiga cómo el movimiento corporal puede ser una fuente de conocimiento profundo y una guía hacia procesos creativos más conscientes dentro del campo del diseño. Surge a partir del modelo de taller desarrollado en el marco de mi maestría orientada a futuros sustentables, donde se aplicó la técnica de presencia social del U-Lab, basada en la inteligencia corporal y el Liderazgo desde el futuro emergente. La investigación parte de la hipótesis de que el cuerpo, al ser percibido como un sistema sensible e interconectado, puede revelar información valiosa para la toma de decisiones creativas y sostenibles. Durante las experiencias del taller, los participantes exploraron movimientos corporales como medio de autoconocimiento, identificando bloqueos personales y emocionales que influyen en su práctica profesional. Los resultados muestran que esta conexión corporal propicia una mayor claridad interior, empatía y apertura hacia nuevas perspectivas de diseño. Los diseñadores reportaron sentirse más presentes y alineados con sus valores, incorporando la intuición corporal dentro del resto del taller. En conclusión, el estudio demuestra que la conciencia corporal no solo enriquece la práctica del diseño, sino que también fomenta una comprensión más profunda de la interdependencia entre mente, cuerpo y entorno, promoviendo decisiones regenerativas y socialmente responsables.

COMISIÓN A29: PATRIMONIO E IDENTIDAD VISUAL

Coordinadora: María Alejandra Martínez
Martes 28 de julio, 17:30 - 19:30hs

El diseño de objetos en la línea costera urbana y la identidad cultural a partir del tsunami 2010 en la ciudad de Viña del Mar

Wolfgang Alejandro Breuer Narváez [Chile]

La presente investigación doctoral aborda las relaciones entre los diseños de objetos de uso público de áreas costeras, en torno al desarrollo de la cultura y las prácticas sociales, a lo largo de la línea de costa afectada por eventos naturales como los tsunamis. En Chile, las ciudades costeras tampoco escapan a esta condición de renovación. Es en este contexto que ocurrió el terremoto tsunamigénico 8.8Mw de 27 de febrero del 2010 que cambia profundamente la dinámica de vida de la población de todo Chile. La delimitación del área de estudio empírico se define como la línea de diseño costero urbano (LDCU). La pregunta de investigación es ¿Cómo la relación del diseño y el territorio se incluyen en la identidad cultural en la línea costera urbana de uso público, a partir del tsunami del 2010 en Viña del Mar? El objetivo general es comprender la identidad del borde costero posterior al tsunami 2010, a partir del análisis de la relación de los objetos de diseño público en la línea costera urbana.

El artefacto como régimen de ordenamiento semiótico: hacia un modelo de creación de interfaces multimodales desde el acto performativo

Julián Santiago Delgadillo Aponte [Colombia]

El punto de partida es la observación de que, al comunicarnos a través de dispositivos técnicos contemporáneos, se pierde sistemáticamente información no verbal fundamental que sí está presente en las interacciones presenciales cara a cara. El autor argumenta que esta pérdida no correspon-

de a un simple fallo técnico que pueda solucionarse con mayor resolución, sino que es una propiedad estructural fundamental de los dispositivos. El artefacto tecnológico funciona como un "régimen semiótico monomodal" que separa la comunicación en canales independientes y paralelos (como texto, audio y video), descartando de manera inevitable la información que solo existe cuando múltiples modos se presentan de forma integrada y simultánea durante un acto performativo. Teóricos como Kittler y Galloway fundamentan que estos protocolos digitales dictan y controlan estrictamente qué puede comunicarse y de qué manera. La investigación se ubica en la intersección de tres áreas disciplinares: la ciencia, el diseño de la comunicación y el arte. Se apoya sólidamente en los conceptos de multimodalidad, comprendiendo que la comunicación humana natural integra todos los sentidos a la vez, y en la teoría del acto performativo de Austin, la cual establece que la forma en que se enuncia un mensaje es una parte inseparable de su contenido. Para abordar esta problemática, se propone una metodología integradora de "investigación- creación", la cual articula en diálogo constante la teoría con la práctica. Este riguroso proceso consta de cuatro fases: fundamentación teórico-crítica, análisis etnográfico multimodal, diseño y desarrollo de prototipos críticos, y una síntesis final. Como resultado integral, el proyecto entregará un sistema de cuatro partes: una tesis escrita, un modelo conceptual de creación de interfaces multimodales, una serie de prototipos físicos que materializan la teoría y la documentación de los actos performativos evaluados. El objetivo último es reconfigurar la arquitectura de los artefactos tecnológicos para integrar genuinamente la comunicación no lingüística.

Análisis del diseño de información como dispositivo mediador de acceso a la información pública entre 2011-2025 en instituciones públicas uruguayas

Ximena Insua [Uruguay]

Esta investigación analiza el papel del diseño de información como dispositivo mediador entre la disponibilidad de la información pública y su acceso efectivo por parte de la ciudadanía en instituciones públicas uruguayas entre 2011 y 2025. El estudio se inscribe en el contexto de las políticas de transparencia, gobierno abierto y gobierno digital impulsadas en Uruguay, que ampliaron la producción, publicación y acceso a datos e información institucional. Sin embargo, la mera disponibilidad de la información no garantiza su comprensión ni su uso, lo que sitúa al diseño de información y a la visualización de datos como elementos clave para traducir la complejidad institucional en representaciones comprensibles y útiles. La investigación parte de la hipótesis de que las decisiones visuales, discursivas, estructurales y de interfaz influyen en las condiciones de interpretación y apropiación ciudadana. Propone analizar cómo se materializa la información pública y caracterizar las configuraciones de diseño que pueden favorecer o limitar su comprensión y utilización.

Grabados de la ciudad de Guayaquil: Modos de visualidad, conocimiento y mecanismos en la construcción de las imágenes de las expediciones del siglo XVIII

Félix Jaramillo Valle [Ecuador]

Durante el siglo XVIII se produce un notable impulso exploratorio para registrar el conocimiento de estos territorios. La investigación se propone realizar el análisis de los testimonios escritos y visuales de dos de las más importantes expediciones españolas que arribaron a Guayaquil en el siglo XVIII, mediante la descripción iconográfica e identificación de los modos de visualidad, conocimiento y mirada política de los grabados realizados como medio para mostrar las miradas europeas sobre América y su incidencia en las propias miradas del imaginario guayaquileño. El papel que se les asignó a las imágenes de lo observado y vivido por estas dos expediciones científicas es fundamental para entender cómo se construyó la visualidad de la ciudad ante los ojos de Europa. El núcleo del problema consiste en examinar las modalidades particulares de visualización del mundo iberoamericano, cuestionando cómo las representaciones icónicas se apoyan en la confianza de la vista y en las imágenes grabadas como fuentes de conocimiento e instrumentos de poder y dominio.

Narrativa en la imagen gráfica presidencial de Menem

Carolina Agustina Klein [Argentina]

La presente investigación se desarrolla en un contexto en el cual prima la convergencia mediática y las plataformas digitales adquieren un sol central en la producción de sentido político. Así, podemos decir que las audiencias están imbricadas en un rol activo donde la circulación y resignificación de contenidos que se hacen presentes dando lugar al nuevo prosumidor (Scolari, 2013; Jenkins, 2008). En este contexto, la comunicación política es un espacio en el cual se construyen identidades y legitimidades insertadas en un escenario de disputa simbólica. En este sentido resulta pertinente recuperar al autor Carl Schmitt (2009), quien expone el relato amigo-enemigo produciendo una relación de antagonismo. Esta idea organiza las relaciones sociales y políticas que son llevadas también en la actualidad donde esta disputa se traslada al entorno digital y redes sociales. La actual política se imbrica en plataformas digitales donde la circulación de discursos, imágenes y emociones ocupa un lugar central en la producción de sentido político. De esta forma, Chang Yánez y Estrella Chang (2025) señalan que las

plataformas digitales favorecen la viralización de contenidos cuyo contenido es principalmente emocional.

Análisis de la representación de la interacción en videojuegos independientes latinoamericanos

Laura Amalia Martínez Alcántar [México]

En las últimas décadas, el videojuego se ha establecido como un medio de comunicación complejo, cuya capacidad para articular mundos narrativos trasciende sus funciones lúdicas. Dentro de este ecosistema, la narrativa ambiental se erige como un eje rector que organiza la experiencia del jugador, transformando el espacio virtual en un sistema de significación. El presente trabajo se centra en el género point & click como un campo de estudio privilegiado para analizar estas dinámicas. El estudio se propone analizar cómo, en los videojuegos independientes latinoamericanos desarrollados entre 2010 y 2025, los componentes de la gramática visual son empleados para representar dicha interacción. Asimismo, se pretende analizar cómo la gramática visual responde al contexto situacional de la narrativa ambiental en los videojuegos independientes point & click. El presente trabajo se fundamenta en tres principales enfoques epistémicos: la Psicología Cognitivo-Conductual, la Semiótica Estructural y la Ludonarrativa, abordando la interacción, la gramática visual, la narrativa ambiental y los videojuegos.

Marca País Bolivia propuestas

Ada Rosa Rodrigo Sandoval [Bolivia]

El marco académico sería: Las propuestas de marca país - Bolivia, se desarrollaron en el marco de la materia imagen e identidad corporativa de la carrera de Diseño Gráfico y Producción Crossmedia de la Universidad Franz Tamayo, con estudiantes de séptimo semestre (último año). El marco metodológico usado fue creado basado en un enfoque práctico, buscando generar un aprendizaje basado en proyectos, que buscaba representar la identidad gráfica de un país para representarlo a sus propios habitantes y turistas, y también para fomentar el comercio internacional. Se trabajó en grupos de dos a tres personas, con un tiempo aproximado de dos semanas de trabajo (desde el bocetaje hasta la presentación final del proyecto en aula) La presentación será virtual, ya que yo resido en la ciudad de Santa Cruz, Bolivia. Para la presentación dispongo imágenes del proyecto para proyectar en pdf. Quedo atenta a sus comentarios.

El diseño de marca como estrategia en la comunicación multimedial de instituciones financieras ecuatorianas entre 2019-2024

Fausto Daniel Santos Tapia [Brasil]

Esta investigación analiza el diseño de marca como recurso estratégico de comunicación multimedia en el sector financiero ecuatoriano entre 2019 y 2024, mediante una comparación entre la banca tradicional y las cooperativas de origen indígena. Parte de la premisa de que las marcas son construcciones culturales y sistemas de significado que articulan dimensiones visuales, discursivas, tecnológicas y sociales, especialmente en contextos de transformación digital. El estudio se sitúa en un período marcado por la implementación de políticas de digitalización, la aceleración tecnológica derivada de la pandemia y la expansión de la inteligencia artificial, factores que modificaron las formas de comunicación institucional y de vinculación con las audiencias. Frente a este escenario, la investigación examina cómo las entidades financieras construyen confianza, identidad y pertenencia a través de sus estrategias de branding digital. Los hallazgos preliminares evidencian diferencias significativas entre ambos modelos. Mientras los bancos tradicionales privilegian estéticas asociadas a la solidez, estabilidad y rendimiento financiero mediante paletas sobrias y lenguajes corporativos, las cooperativas indígenas incorporan símbolos, colores y narrativas vinculadas a valores comunitarios y cosmovisiones culturales. Esta distinción revela que el diseño de marca funciona como un espacio de mediación cultural donde convergen diferentes visiones económicas y sociales. Desde un enfoque cualitativo e interpretativo, la investigación contribuye al campo del diseño gráfico al proponer una lectura intercultural del branding financiero, entendiéndolo como una práctica estratégica capaz de construir significado, fortalecer vínculos sociales y representar identidades diversas en los entornos digitales contemporáneos.

El diseño como dispositivo de legitimación cultural: gestión del diseño e industria cultural en los e-sports de KRÜ Esports

Lina Sofía Yu [Argentina]

La presente investigación aborda el fenómeno de los e-sports en Argentina desde la perspectiva de la Gestión del Diseño, analizando cómo estos espacios digitales se consolidan como modelos de industria cultural. A través del estudio del caso KRÜ Esports en la escena competitiva de Valorant, se examina de qué manera la gestión del diseño opera como dispositivo de legitimación cultural y cómo ese proceso tensiona las definiciones clásicas de industria cultural en el contexto argentino. La investigación propone que el diseño no es un elemento decorativo sino una práctica que articula identidad, comunicación, comunidad y valor simbólico en el desarrollo de los e-sports latinoamericanos.

COMISIÓN A38: GESTIÓN CURRICULAR E INSTITUCIONAL

Coordinadora: Alejandra Guardia-Manzur
Martes 28 de julio, 17:30 - 19:30hs

O Dilema do Ensino de Design: A Urgência da Prática e da Experiência Profissional na Formação do Designer
Gabriel Bergmann Borges Vieira [Brasil]
A proliferação de cursos de design em diversos formatos e a crescente busca por metodologias de ensino-aprendizagem contrastam com uma preocupante lacuna: a ausência de designers com experiência prática e formação acadêmica adequada no corpo docente. A partir do texto publicado no Foroalfa, refletindo sobre a eficácia de "ensinar design sem designers", levantando o debate sobre como desenvolver a aplicação prática em um processo de ensino-aprendizagem quando professores e alunos podem estar no mesmo estágio de construção do conhecimento. A atividade visa explorar as implicações dessa realidade para a qualidade da formação profissional, a segurança dos graduados no mercado de trabalho e a própria integridade da disciplina do design bem como inspirar a busca por modelos pedagógicos que permitam aos educadores manter uma prática profissional ativa e, assim, oferecer uma orientação de projeto mais rica e relevante. Ao confrontar o risco de reduzir o design a uma mera técnica de produção visual, a proposta visa fortalecer a disciplina e garantir que o design continue sendo uma força transformadora na América Latina.

O Design do Futuro do Design
Gabriel Bergmann Borges Vieira, Ana Valquiria Prudencio [Brasil]
Esta atividade apresenta relato de experiência docente de disciplina de Tópicos Avançados em Design, do Curso de Design da Universidade de Caxias do Sul. O tema de trabalho abordado foi a construção de cenários para o futuro do design, com a discussão do papel e a natureza do design nas próximas décadas. Quais serão as novas demandas éticas, sociais e ambientais que moldarão a prática do designer? E, fundamentalmente, como o ensino do design deve se adaptar para preparar os profissionais para um futuro ainda em construção? Serão compartilhados insights de de cenários futuros, tendências emergentes e as competências essenciais que os designers precisarão desenvolver para não apenas responder ao futuro, mas projetá-lo.

Laboratorio Tecnológico y de Educación del Diseño, CAMILLEH
Roberto Cabrera Olea [Chile]
La presente ponencia propone la transición del diseño basado en la manufactura hacia la Poiestopía: un modelo de creación agencial donde la tecnología no es una herramienta externa, sino un exocórtex pedagógico. Se introduce la Metodología del Diseño Cretastásico, un marco pedagógico que utiliza interfaces cerebro-computadora (BCI) y la IA de Resonancia Fractal para formar al Diseñador-Constructor Agencial bajo el sistema CAMILLEH (Conciencia de Apertura Mental en Imagen y Lenguajes no Lineales para la Evolución Humana). Se presenta el Laboratorio CAMILLEH como una instancia física y experimental dentro de la facultad, diseñada para que el estudiante de grado opere en el Infinacto —un espacio de flujo de posibilidades materiales infinitas—. A través de la IA de Resonancia Fractal (Tecnología propietaria RPI: 2026-A-1527), el laboratorio permite el ejercicio de la Semasiografía (escritura de significados directos) y la Decohergrafía (reducción de la latencia entre pensamiento y manifestación). El objetivo es que el alumno transite del quot;hacer quot; al quot;permitir quot;, gestionando su propia fenomenología y responsabilidad termodinámica. Esta propuesta busca el desarrollo evolutivo del humano, utilizando la tecnología como un instrumento para un desarrollo integral y de conciencia, transformando las relaciones sociales en una nueva sociedad respetuosa basada en el amor y el sentir como potencias y competencias energéticas, proyectivas y creativas.

Modelo pedagógico para el desarrollo de OVAS de materias instrumentales bajo resultados de aprendizaje. Caso Diseño Visual Universidad de Caldas
Carolina Calderon Franco, Yolima Sanchez Royo [Colombia]
Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAs) se han consolidado como herramientas fundamentales en la educación superior, especialmente debido al acelerado proceso de virtualización de los entornos educativos. No obstante, garantizar su efectividad, usabilidad y accesibilidad continúa representando un desafío significativo. En este contexto, el análisis y la comprensión de las necesidades y la pertinencia pedagógica de determinados contenidos académicos, propios de programas de formación profesional presencial, motivan la reflexión sobre cómo trasladar dichos contenidos hacia escenarios virtuales atractivos, interactivos y acordes con las actuales dinámicas de acceso a la información. Esta necesidad favorece el desarrollo de Objetos Virtuales de Aprendizaje en asignaturas instrumentales, como es el caso de la cátedra Herramientas Digitales I del Programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. A partir de esta indagación, se planteó una serie de fases orientadas al cumplimiento del objetivo principal de la investigación: generar un modelo pedagógico que permita aplicar de manera efectiva procesos de virtualización en asignaturas ins-

trumentales, articulados con resultados de aprendizaje en Colombia. Así, se propone un modelo iterativo compuesto por seis fases: Fase 1. Identificación de la necesidad Análisis de la realidad educativa actual y revisión curricular desde una propuesta híbrida, considerando el contexto de un programa académico de diseño con modalidad presencial. Fase 2. Revisión del contexto colombiano Análisis de la oferta de educación virtual en programas de Diseño Visual en Colombia, atendiendo su realidad pedagógica y educativa, así como los lineamientos relacionados con los resultados de aprendizaje establecidos por el Ministerio de Educación Nacional. Fase 3. Propuesta pedagógica y tecnológica Diseño de una propuesta pedagógica basada en competencias y en la estructura tecnológica de la Universidad de Caldas, considerando aspectos normativos, limitaciones técnicas y criterios de accesibilidad que respondan a las necesidades de virtualización. Fase 4. Desarrollo del prototipo Diseño y desarrollo del prototipo virtual de la asignatura Herramientas Digitales I del Programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. Fase 5. Evaluación de usabilidad Evaluación de la usabilidad del prototipo mediante el software Face Reader, con el propósito de analizar la experiencia y respuesta de los usuarios frente al entorno virtual desarrollado. Fase 6. Conclusiones y análisis Interpretación de los resultados obtenidos y formulación de conclusiones orientadas a fortalecer los procesos de virtualización en asignaturas instrumentales.

Soluções com Design: briefings reais no ensino universitário

Gisela Costa Pinheiro Monteiro, Mayanne Fernandes, Ignez Coutinho Jorge Lima, Ricardo Pereira Gonçalves [Brasil]

O presente artigo apresenta o projeto de extensão "Soluções com Design", desenvolvido no curso de Desenho Industrial da Universidade Federal Fluminense (UFF), como uma proposta de aproximação entre universidade e comunidade por meio da criação de um banco público de demandas e briefings estruturados. O estudo analisa o desenvolvimento de um site voltado à catalogação contínua de problemas, situações e oportunidades identificadas no entorno social da universidade, transformando solicitações dispersas em conteúdos acessíveis para atividades de ensino, pesquisa e extensão. A metodologia adotada baseia-se na estruturação de fichas padronizadas, na realização de visitas técnicas e na organização de demandas reais com potencial de aplicação em disciplinas e Trabalhos de Conclusão de Curso. A proposta fundamenta-se em fase de pilotagem iniciada em 2025, na qual foram testados formatos de catalogação e modelos de articulação com atividades acadêmicas. Como resultado, o projeto evidencia o potencial do uso de plataformas digitais como instrumentos de mediação entre território e ensino de design, contribuindo para a construção de práticas pedagógicas mais conectadas às realidades locais e às demandas contemporâneas da sociedade. Conclui-se que a organização pública e contínua de briefings pode ampliar o repertório projetual dos estudantes e fortalecer a integração entre extensão universitária e formação em design.

Design, Espaço e Pertencimento: Estratégias Projetuais para o Vínculo dos Estudantes no Ambiente Universitário

Gabriela Dias, Fernanda Henriques [Brasil]

As universidades podem ser compreendidas como sistemas espaciais complexos, semelhantes a pequenas cidades, nos quais convivem indivíduos de diferentes origens culturais, sociais e etárias, compartilhando infraestruturas, serviços e experiências cotidianas. Nesse contexto, o design assume papel central na mediação da relação entre os estudantes e o espaço universitário, influenciando diretamente a orientação, o conforto, a interação social e o sentimento de pertencimento. Este trabalho pretende discutir, a partir de uma revisão bibliográfica, como estratégias de design (especialmente do ambiente construído, do design da informação e da experiência do usuário) contribuem para o fortalecimento do vínculo dos estudantes com a universidade. São analisados estudos que abordam desafios psicossociais enfrentados pelos universitários, com destaque para os estudantes ingressantes, cujos primeiros contatos com o campus são decisivos para a construção de memórias afetivas e para sua adaptação acadêmica. O texto também discute iniciativas institucionais que favorecem a integração e a participação ativa dos estudantes, como monitorias acadêmicas e projetos de comunicação universitária, entendidos como dispositivos de design organizacional e comunicacional que ampliam o engajamento e a sensação de pertencimento. Além disso, são apresentadas contribuições do design biofílico no ambiente universitário, evidenciando como a presença de elementos naturais, a valorização da luz natural e a criação de espaços dinâmicos e ao ar livre impactam positivamente a experiência espacial, despertando emoções como satisfação, relaxamento e encantamento. A partir dessas análises, argumenta-se que o design, ao articular aspectos funcionais, simbólicos e emocionais do espaço, constitui um elemento estratégico para a construção de ambientes universitários mais legíveis, acolhedores e humanizados, capazes de promover bem-estar, autonomia e identificação dos estudantes com o campus.

Diálogos em design: intercambio de saberes e praticas pedagógicas no ensino do design

Adriana Dornas, Rafael Neder Barroca, Bruna Finelli, Bárbara Lima Falqueto [Brasil]

O evento Diálogos em Design, promovido pelo curso de Design da Universidade FUMEC, foi concebido como uma atividade acadêmica voltada à ampliação do repertório crítico, cultural e profissional de estudantes e docentes. A iniciativa buscou aproximar o ambiente universitário das dinâmicas contemporâneas do design, promovendo trocas com pesquisadores e profissionais e estimulando reflexões sobre os desafios e responsabilidades sociais da área. A programação incluiu palestras, mesas- redondas, oficinas práticas e apresentações acadêmicas, abordando temas como processos criativos, cultura visual, inovação e trajetórias profissionais. Entre os destaques, estiveram debates sobre interdisciplinaridade, design autoral e experiências de egressos, além de oficinas voltadas ao desenvolvimento de habilidades práticas, como fotografia, prototipagem e ilustração. Fundamentado na compreensão do design como campo interdisciplinar e socialmente comprometido, o evento dialoga com autores que destacam seu papel estratégico na mediação entre tecnologia, cultura e sociedade. A proposta pedagógica priorizou uma abordagem participativa, incentivando o pensamento crítico e a construção coletiva do conhecimento. Como resultado, observou-se maior engajamento dos estudantes e fortalecimento da relação entre formação acadêmica e prática profissional. O evento evidencia o potencial de iniciativas que articulam ensino, pesquisa e extensão, contribuindo para uma formação mais crítica e alinhada às demandas contemporâneas do design.

———————

Diseño en red: actividad colaborativa entre UNNOBA y UNL

Cecilia Fladung, Agustina Fonti, Sofía Ginestra, Mercedes de los M. Nicolini, Estefanía Schneider, María Joaquina Turdo [Argentina]

La actividad colaborativa tuvo como propósito fortalecer el intercambio académico, pedagógico y cultural entre estudiantes de Diseño de la Comunicación Visual de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral y la Escuela de Tecnología de la Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires. En este marco, los equipos de cátedra articularon un espacio de trabajo conjunto orientado a promover la reflexión crítica, la experimentación proyectual y la construcción colectiva del conocimiento, a partir de los puntos de convergencia entre las planificaciones de ambas instituciones. El enfoque metodológico se sustentó en las “experiencias puente” (Lion, 2020), integrando dimensiones vivenciales, digitales y presenciales en procesos dinámicos de enseñanza y aprendizaje. En este marco, el abordaje de una problemática social actual operó como eje articulador para analizar perspectivas locales, comprender la incidencia del contexto en las propuestas de diseño y favorecer el diálogo interdisciplinario. El objetivo general fue promover una experiencia de intercambio centrada en la reflexión y resolución proyectual de una problemática concreta, integrando diversos enfoques pedagógicos y metodológicos, fomentando una mirada crítica sobre el rol del diseño, el trabajo interdisciplinario y el desarrollo de habilidades de comunicación y colaboración en entornos virtuales. La modalidad de trabajo fue híbrida, combinando encuentros virtuales con instancias presenciales. Incluyó trabajos prácticos, clases teóricas conjuntas, tutorías y equipos mixtos. Como resultado, los estudiantes desarrollaron propuestas —digitales, gráficas y espaciales— vinculadas a identidades locales, diversidad cultural, sostenibilidad y espacios públicos, como: la Asociación por los Derechos Humanos de Pergamino, la iniciativa Zurciendo el planeta, el proyecto Comunicar salud, la Bienal de Arte Joven, el encuentro de Ictiología y los 40 años de FADU. La evaluación se realizó de manera conjunta mediante una rúbrica que contempló la investigación sobre el tema, la toma de partido conceptual, la estrategia comunicacional, la narrativa transmedia, el sistema visual, los recursos gráficos y constructivos de cada propuesta.

———————

Entre letras e cidade: design e tipografia latino-americana em experiências educativas no urbano de Goiânia (Brasil)

Nicolas Gualtieri [Brasil]

A apresentação propõe compartilhar uma experiência educativa desenvolvida a partir do diálogo entre design, tipografia latino- americana e cidade, tomando como campo de investigação o espaço urbano de Goiânia (Brasil). A fala parte das ações realizadas no projeto de extensão Metila – Memória e Tipografia Latino-americana, desenvolvido na Universidade Federal de Goiás (UFG), que articula práticas de observação, registro fotográfico e análise de tipografias presentes no cotidiano urbano. A proposta centra-se na catalogação e análise de fotografias de tipografias urbanas, compreendidas não apenas como registros visuais, mas como dispositivos pedagógicos que ativam memória cultural, educação artística e reflexão crítica sobre o design no contexto latino- americano. Ao percorrer cartazes, letreiros e inscrições tipográficas populares da cidade, a experiência educativa estimula estudantes a reconhecerem o urbano como espaço de aprendizagem, produção de conhecimento e construção de repertórios visuais situados. Durante a apresentação, serão discutidas as estratégias metodológi-

cas visuais adotadas no projeto, que integram olhar atento, fotografia, leitura tipográfica e escrita narrativa, enfatizando o potencial dessas práticas para o ensino de design e para a formação de uma consciência crítica e decolonial. A experiência evidencia como a educação em design pode valorizar saberes locais, visualidades populares e memórias urbanas frequentemente marginalizadas pelos discursos hegemônicos. A fala também aborda os desdobramentos pedagógicos, culturais e tecnológicos da iniciativa, como a criação de acervos visuais digitais, a experimentação tipográfica autóctone e o desenvolvimento de ferramentas educativas voltadas à preservação e à reinterpretação contemporânea desses repertórios urbanos. Nesse contexto, o design é apresentado como campo de mediação cultural, capaz de articular educação, memória, território e cidadania. Por fim, a apresentação propõe refletir sobre os desafios e potências do design e da educação na relação com a sociedade urbana contemporânea, destacando como a aproximação entre tipografia popular, práticas educativas e cidade contribui para a valorização da diversidade visual latino-americana e para a construção de repertórios interculturais sensíveis às realidades locais.

Excursiones. Fanzines para reinventar lecturas y escrituras universitarias

Sara Guitelman, Analía De Matteo, Valeria Lagunas, Manuel Vidal Moreta [Argentina]

"Excursiones, donde nos vinimos a encontrar" es una colección de fanzines que ensaya la apertura de una zona aún inexplorada en la que se articulan nuevas formas de pensar, sentir, leer y escribir en artes, diseño, cultura visual. La colección surge en 2025 como una convocatoria impulsada por el equipo de investigación Diseños de disenso (IHAAA, Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata), integrado por docentes de Diseño en Comunicación Visual C y de Historia del Arte. Desde allí, el fanzine se asume como un gesto editorial y pedagógico: un modo de producir y poner en circulación pensamiento desde registros heterogéneos. La convocatoria se caracteriza por su apertura al interior y exterior de la universidad, convocando a docentes de otras cátedras, facultades y universidades, a editores, productores gráficos y agentes afines. Esta diversidad de voces es constitutiva del proyecto porque habilita relatos que promueven la interdisciplinariedad y manifiestan las vertiginosas dinámicas de la cultura visual del presente. Buscamos la producción de narraciones en sincronía con los modos de leer de las nuevas generaciones de estudiantes. Excursiones está destinada a poner en circulación materiales de lectura novedosos y disruptivos, proyectados a partir de procedimientos que se inscriben en lógicas de ver y leer actuales. Si bien es insumo para la enseñanza en artes y diseño, su sentido trasciende la universidad. Los fanzines circulan en versión impresa y digital, entre el ámbito de la Facultad de Artes y más allá del espacio universitario. Los 31 títulos editados en 2025 son de acceso libre y están alojados en el sitio del Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano (IHAAA). El formato fanzine convoca la introspección y habilita registros discursivos verbales y visuales disímiles. Es una invitación a hablar desde subjetividades diversas para que podamos transformar curiosidades, gustos y pasiones propias en pensamiento crítico acerca de lo que hacemos. A modo de archivo catálogo múltiple, reunir ideas en torno a la producción teórica, la lectura académica y la práctica docente y estudiantil. Cada autor elige de qué hablará su fanzine. La producción de cada entregable está a cargo de los autores (tanto la edición del contenido verbal visual como su diseño). La reproducción impresa y la sistematización de las portadas con la identidad de Excursiones está a cargo del equipo de investigación. La propuesta es tan libre como libre es el registro de un fanzine. Sin embargo, distribuimos un documento con orientaciones básicas sobre su formato. Año a año se reabrirá la convocatoria, por lo que resultará un catálogo abierto, siempre en movimiento.

Diseño de información aplicado en láminas científicas sobre artrópodos

Gerardo Luna-Gijón, Ana Zazil Lara Contreras, Jaqueline Mata Santel, Mariana Sánchez Olguin [México]

Vivimos en una cultura inmersa en códigos gráficos que nos permiten relacionarnos con la información, así, la comunicación de la ciencia adquiere mayor efectividad cuando lo que decimos lo hacemos mediante una forma visual. Esta investigación surge a partir de detectar un área de oportunidad en la práctica del diseño, pues debido a muchas convergencias tanto sociales como culturales, se da una sinergia en donde el diseño de explicaciones visuales mediante láminas científicas que apoyen la comunicación de la ciencia está en auge. El objetivo de este proyecto es estudiar la naturaleza narrativa e ilustrada de las láminas científicas, para proponer desde el diseño de información una estrategia para elaborar visualizaciones eficientes para la comunicación de la ciencia. Se presentan los avances de un proyecto que desarrolla una serie de láminas científicas para un libro de comunicación de la ciencia sobre artrópodos de Zacapoaxtla, Puebla.

Comunicación pública de la ciencia mediante ilustración científica e infodiseño

Gerardo Luna-Gijón, Ana Zazil Lara Contreras, Jaqueline Mata Santel, Mariana Sánchez Olguin [México]

La sociedad occidental tiene una gran preferencia hacia la imagen, tan es así que podemos decir que vivimos en una cultura visual, la cual aprovecha una plétora de diversos tipos de gráficos que permiten relacionarnos en distintos niveles con la información. Esto nos dice que la comunicación de la ciencia adquiere un enorme potencial de efectividad cuando lo que decimos lo hacemos mediante una forma visual. La ilustración científica es información visual especializada, que por medio de un storytelling posee un potencial lúdico que tiene un impacto en la memoria, facilitando el comunicar un tema complejo y la formación de nuevo conocimiento. Sin embargo, se requieren más estudios acerca de los mecanismos que producen una experiencia informativa exitosa dentro de la comunicación de la ciencia, específicamente para comprender el funcionamiento de la ilustración científica al incorporarse en explicaciones visuales para producir una divulgación accesible al público. Se presenta en este proyecto avances de un caso de estudio sobre el desarrollo de ilustraciones científicas de varios artrópodos de Puebla, México.

COMISIÓN A1: DISEÑO INDUSTRIAL, METODOLOGÍA Y FORMACIÓN PROYECTUAL

Coordinador: Ibar Federico Anderson
Miércoles 29 de julio, 10:00 - 12:00hs

Bidimensionalidad metodológica de la producción del diseño: claves para el aula

Lorena Noyola, Emma Yanet Flores Zamorano [México]

Uno de los desafíos actuales en la enseñanza del diseño consiste en precisar la diferencia entre las metodologías orientadas a la teorización y conceptualización del diseño y aquellas indispensables para su producción. La necesidad de un proceso riguroso que permita complejizar el diseño en relación con lo social, lo cultural y lo contextual suele verse opacada por la centralidad otorgada a las metodologías de producción en el aula. En las licenciaturas en diseño se prioriza con frecuencia una teoría vinculada a la técnica y la tecnología; sin embargo, un diseño producido sin una comprensión adecuada del contexto sociocultural está destinado a no cumplir plenamente su función. Este trabajo plantea claves para que esta separación entre dichas dimensiones sea superada a través de una dicotomía integradora para mejorar la enseñanza del diseño y los productos resultados del mismo.

Enseñar y enseñar Morfología en disciplinas proyectuales

Moriana Abraham, Soledad Simín [Argentina]

El trabajo de cátedra que realizamos en Morfología I y Morfología II de la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional del Litoral, está fundado en la relación del diseño con la morfología y de ésta con el diseño industrial. Sudjic (2009) que opina que “los objetos no están en el vacío, sino que forman parte de una compleja coreografía de interacciones. El diseño es el instrumento para crear la percepción de nuestra propia identidad, ya sea ésta cívica, política, económica o personal. Entonces no es solo el significado del diseño lo que importa. Si combinamos la perspectiva tecnológica (el cómo) y el contexto cultural en el que opera el diseño (el que), obtendremos una herramienta particularmente poderosa para observar y comprender el mundo”. En otras palabras, el diseño es una construcción de lenguajes y significados que se manifiestan a través del estudio y producción de formas. Este lenguaje de los objetos asume una responsabilidad funcional referida a la prestación de usos de un objeto y una responsabilidad significativa que comprende las distintas aspiraciones sociales y valores culturales en él proyectadas y que muchas veces exceden a su función esencial. Los objetos, como portadores de significados, expresan sus mensajes a través de diversas formas. Al interpretar estos mensajes, podemos reconstruir la historia humana y sus necesidades, descubriendo así nuevas perspectivas para observar y comprender nuestro entorno y crear a partir de una mirada morfológica las percepciones posibles. En el ámbito de las comunidades académicas de las disciplinas proyectuales, es fundamental comprender que el proceso de enseñanza-aprendizaje se centra en el hacer y que la articulación entre la educación y la profesión es un tema complejo. Ronald Barnett (2004) considera que “las habilidades construyen siempre a las capacidades y ellas comportan un logro valedero para nuestros recursos humanos y sus respuestas eficaces, comprometidas, llenas de inteligencia y sabiduría”. Los saberes disciplinares relacionados a la práctica morfológica se encuentran en continua transformación debido a las múltiples influencias que los contienen, se resignifican y han determinado a lo largo de su construcción y consolidación, etapas muy variadas que dejaron su impronta en los modos de concebir los perfiles profesionales. La morfología es una disciplina proyectual inherente a las carreras de diseño y se ha afianzado de manera tal que podemos reconocer sus contribuciones a la investigación, exploración y experimentación del conocimiento de la forma habilitando a que los que se involucran con ella lo hagan de manera abarcativa y multidisciplinar.

El uso de una metodología de administración de proyectos adaptada al diseño

Alejandra Alfaro Suzán [México]

El objetivo general es explorar los beneficios del uso de una metodología de administración de proyectos adaptada a la gestión de proyectos de diseño en contextos de enseñanza. Lo que hace este proceso diferente es que previo a empezar el proceso de diseño tradicional hay un proceso de planeación que facilita la gestión, parte de la Administración del proyecto, que lo define y clarifica. Esta metodología es adaptada, porque es parte de la metodología del Project Management Institute. Retomamos los elementos que son más útiles para un Proyecto de Diseño y tienen también pequeñas modificaciones para hacerlas más digeribles para los alumnos de industrias creativas. El libro de Administración de Proyectos en que me baso es "Kloppenborg, T. J. (2015). Contemporary project management (4th ed.). Cengage Learning." En gestión de proyectos, la planeación es uno de los procesos fundamentales porque establece el alcance, los objetivos, las actividades, los recursos, el tiempo y los riesgos del proyecto. Al definir estos elementos con anticipación, la planeación proporciona una base clara para coordinar, monitorear y tomar decisiones durante la ejecución, lo cual facilita la gestión del proyecto (Project Management Institute, 2021; Kloppenborg, 2015).

———————

Experiencia de Diseño Industrial, con alumnos de la Escuela Técnica

Ibar Federico Anderson [Argentina]

En un contexto educativo marcado por la transición desde los modelos pedagógicos heredados de la Industria 2.0 hacia los desafíos de la Industria 4.0, la enseñanza del diseño técnico en las escuelas secundarias técnicas argentinas enfrenta la necesidad de renovarse sin perder su rigor disciplinar. En la Escuela Técnica Nacional Nº 2 "Independencia" de Concordia, Entre Ríos, esta transformación se materializa en proyectos interdisciplinarios que vinculan el dibujo técnico, la historia del arte, la tecnología digital y la identidad latinoamericana. Uno de estos proyectos emblemáticos es el diseño de la silla Curuxu, cuyo nombre proviene del vocablo guaraní que alude a la constelación de la Cruz del Sur —referente astronómico, cultural y simbólico del hemisferio sur— e incorporado en emblemas regionales como la bandera del MERCOSUR. Este mobiliario no es solamente un ejercicio de representación técnica o de modelado tridimensional; constituye una propuesta pedagógica que busca articular la creatividad con la precisión del lenguaje gráfico, la reflexión histórica con la innovación tecnológica, y la identidad local con los lenguajes del diseño industrial contemporáneo. A través del uso de herramientas digitales como SketchUp, impresión 3D y metodologías de prototipado rápido, los estudiantes no solo aprenden a representar objetos, sino a concebirlos dentro de una lógica de diseño integral: desde la idea generadora hasta su materialización física. Este proceso se alinea con normativas educativas nacionales y provinciales, y demuestra que es posible transformar el aula en un laboratorio de innovación donde la identidad regional se proyecta hacia el futuro tecnológico.

———————

Aplicación conceptual de las Estructuras Modulares

Micaela Anabel Delaloye, Dana Laura Dietz [Argentina]

La investigación se centra en uno de los ejes conceptuales abordados en la cátedra de Forma y Representación, Estructuras Modulares, en la Licenciatura en Diseño en la Comunicación Visual, FADU UNL. Se analizan los principios de este concepto, sus aplicaciones generales en arquitectura, diseño industrial y diseño gráfico — incluyendo indumentaria, tipografía, murales y packaging—, para luego focalizar en la aplicación de estos principios por los estudiantes en trabajos prácticos de la cátedra. El objetivo principal es observar cómo los alumnos comprenden, interpretan y materializan los principios de la estructura modular, utilizando como base teórica los planteamientos de Wucius Wong, complementados por la perspectiva de Guillermo González Ruiz.

———————

El rol del diseño en la valorización de objetos reutilizados

Maximiliano Drager [Argentina]

En este trabajo de investigación se analiza el rol del diseño en la valorización de objetos producidos a partir de materiales reutilizados en el corredor ferial de San Telmo entre 2023 y 2026, abordando al diseño simultáneamente como práctica técnica, producción de significados y condición de posibilidad para el empleo autogestionado en la economía popular urbana. En un contexto de crisis económicas recurrentes, precarización laboral y expansión de estrategias de subsistencia basadas en el reciclaje y la reutilización de residuos, la tesis se centra en los "objetos vernáculos mestizos" que emergen de la recolección, clasificación y transformación de materiales como madera, metal, vidrio, cartón o textil, para su posterior comercialización en ferias autogestivas ((Manzini, 2025; Pegels et al., 2021; Blanco, 2020). Mediante una biografía objetual y un enfoque pluridimensional del objeto (De Ponti, 2016)., el estudio reconstruye la trama sociotécnica que vincula materia recuperada, operaciones proyectuales, semiosis y generación de ingresos, mostrando cómo el diseño contribuye a reconfigurar el valor material y simbólico de los residuos y a sostener formas de trabajo asociativo y autoorganizado en los márgenes del mercado formal.

———————

Productividad versus calidad en el aula de diseño y la industria

Sebastian Giraldo [Colombia]

La industria del diseño exige cada vez más velocidad y "productividad": múltiples entregas en plazos mínimos, equipos reducidos y expectativas de respuesta inmediata ante cambios constantes. Cuando esa lógica se traslada sin filtro al aula de diseño, aparecen briefs urgentes, sobrecarga de entregas y una presión por "hacer más con menos" que puede vaciar de sentido la experiencia formativa y relegar la reflexión crítica a un segundo plano. Esta ponencia propone abrir un espacio de interrogación sobre qué entendemos por productividad y por calidad cuando enseñamos diseño, y qué lugar le damos al tiempo, al error y a la profundidad en los procesos de aprendizaje. Más que ofrecer un conjunto de técnicas, la presentación invita a los educadores a revisar sus propios criterios de evaluación, las señales que envían a los estudiantes cuando privilegian la cantidad de piezas sobre la construcción de criterio, y las tensiones que viven al intentar responder a las demandas del mercado desde la responsabilidad pedagógica.

Del problema complejo al aprendizaje integrado: fundamentos del trabajo interdisciplinario

Norma Alejandra González Vega, Ana Margarita Ávila Ochoa, José Luis González Cabrero [México]

La Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, tiene como una de sus principales preocupaciones la formación integral de sus egresados. Esto se refleja en el Perfil de Egreso que destaca la capacidad del egresado para trabajar de manera interdisciplinaria y gestionar cambios responsables en el entorno habitable, con miras a la sustentabilidad. Para ello la institución promueve el abordaje de problemas reales con el fin de sensibilizar a los estudiantes sobre aspectos que contribuyan al desarrollo del sentido de comunidad. El Taller Interdisciplinar de Diseño es clave para alcanzar este objetivo, a través de dos enfoques: el Diseño participativo, donde la democratización del conocimiento implica involucrar a las comunidades en el proceso de diseño de espacios públicos y edificios, evitando la toma decisiones unilaterales y promoviendo la participación de la comunidad. Y el desarrollo del pensamiento y trabajo interdisciplinar, en el cual el estudiante que está por concluir su formación comparte y colabora con las otras disciplinas del diseño, para abordar problemas complejos de carácter social, que le permitan poner en juego sus conocimientos en interacción con otras disciplinas. Aquí presentamos la estrategia pedagógica que se diseña para que el alumnado aborde proyectos complejos de índole social de forma inter y transdisciplinaria. Este documento, resalta el proceso de trabajo en el desarrollo de la Innovación social, vía un problema complejo y un reto interdisciplinar en diálogo con la sociedad, lo que le permite ofrecer respuestas sensibles, pertinentes, factibles y necesarias. Se comparte el proceso que va desde la selección y construcción del tema de carácter complejo, el proceso de trabajo en aula y fuera de ella, el retro del trabajo colaborativo, los instrumentos didácticos y los mecanismos de seguimiento y evaluación que nos permiten dar seguimiento al trabajo, desarrollo de habilidades y pensamiento interdisciplinar. La innovación social y la colaboración son elementos clave en el diseño orientado al cambio social y la inclusión. Implica resolver problemas sociales mediante enfoques creativos y colaborativos, como la creación de productos accesibles o programas educativos inclusivos. El desafío de educar en la práctica interdisciplinaria implica fomentar la constante exposición y el intercambio de conocimientos y experiencias entre los participantes. Compartir saberes y haceres basados en problemas sociales y superar enfoques fragmentados y desconectados de la realidad cotidiana. El taller interdisciplinar es un trabajo realizado fundamentalmente por el alumnado, desde una dinámica disciplinar, interdisciplinar y transdisciplinar, que, dentro de los estudios de la innovación social, se enfoca en el campo del desarrollo urbano y regional, la comunicación, el objeto y el hábitat. El taller adopta la interdisciplinariedad auxiliar o metodológica y la interdisciplina instrumental, que ocurren cuando una disciplina utiliza el método de otra o se apoya en los hallazgos de disciplinas diferentes. El conocimiento transdisciplinario no excluye las disciplinas existentes, sino que se nutre de ellas para enriquecerlas, superando los límites y el predominio de los enfoques disciplinarios. Los proyectos complejos abordados nacen de la prioridad de intercambiar conocimientos en entornos de aprendizaje mutuo, enriqueciendo la cultura humana a través del diálogo y la convivencia. No todos los problemas requieren un enfoque interdisciplinario; la integración disciplinaria puede no ser necesaria. El trabajo interdisciplinar es relevante para problemas complejos, y los problemas sociales comunitarios lo son, por lo cual, el Taller Interdisciplinario diseña y construye una estrategia pedagógica que permite a los alumnos desarrollar este pensamiento y habilidades interdisciplinarias, a la par que diagnostican, proponen y dan viabilidad a soluciones factibles a la sociedad. El Taller tiene un impacto significativo en la comunidad y la sociedad, abordando aspectos como la accesibilidad, seguridad, salud, educación, marginación, territorialidad, cultura y cohesión social.

Balance

Carlos Gutierrez, Giovanni Barrera Torres [Colombia]

Como resultado del proyecto de investigación "Pensamiento

sistémico de diseño. Interrelaciones transdisciplinares entre los componentes de la Línea de Investigación de Diseño y Materiales del Instituto Tecnológico Metropolitano", en la obra Balance, aparecen reflejados los principios de diseño. Simetría bilateral, en donde al trazar un eje horizontal o vertical se obtiene el reflejo simétrico. Ritmo, a partir del movimiento visual. Contraste, generado por la disposición de los colores. Proporción, con el manejo de los tamaños de las diagonales. Textura, no solo táctil sino también visual. Color, al presentar propuestas de generación de nuevas combinaciones. Estructura, representada por la forma como se sostienen los hilos en el tejido y la aparición de elementos adicionales al hilo como los palos de bambú aportando sostén al tejido. Balance se concibe con la intención de estudiar las relaciones existentes entre los elementos que conforman una estructura. Es así como se definen intencionalmente los colores, la posición de estos, la técnica de tejido (Sprang) y la puntada a utilizar. La técnica genera un tejido de red, elástico. La puntada genera cruces de colores. Los colores al mezclase producen nuevas sensaciones de colores, unos más claros, otros más resaltados, y otros, colores nuevos -como el verde en los cruces de azul y amarillo-. Las diagonales en azul llevan la mirada al centro de la obra incluyendo movimiento.

Didáctica de la física aplicada al diseño industrial

Claudio Hansberg Pastor, Humberto Ángel Albornoz Delgado [México]

El presente trabajo expone una propuesta de innovación educativa desarrollada en el marco del proyecto PAPIME Didáctica de Principios de Física en Diseño Industrial, con el objetivo de transformar la enseñanza de conceptos fundamentales de física en la formación de diseñadores industriales del Centro de Investigaciones de Diseño Industrial de la UNAM. El tema tratado se centra en la exploración de una estrategia didáctica utilizada en la asignatura Función para fomentar la percepción de algunos principios de física a través de una combinación de materiales didácticos tangibles y digitales. La intención es abordar el estudio de los principios de la física desde un enfoque profundo y significativo, en contraste con la enseñanza tradicional, que suele presentarlos de forma desvinculada del mundo que nos rodea, dificultando así su aplicación en la práctica proyectual. Para lograrlo es fundamental el diseño y desarrollo de prototipos interactivos como herramientas de aprendizaje, que permiten la experimentación directa de fenómenos físicos relevantes para la disciplina. Se diseñaron algunos materiales didácticos para la asignatura Función en colaboración con estudiantes de la asignatura de Diseño para la Educación. En la que se integra una dinámica de aprendizaje activo orientada a la resolución de problemas reales presentes en la resolución de proyectos de diseño. Los estudiantes no sólo aportan ideas desde la comprensión de los fenómenos a estudiar, también desde su experiencia como estudiantes. De esta manera se cierra el círculo virtuoso trazado en el Proyecto PAPIME, pues los alumnos que participan en los proyectos de esta asignatura han cursado previamente la otra. Los resultados preliminares de la estrategia didáctica evidencian una mejora en la comprensión conceptual por parte de los estudiantes, lo que incide en su capacidad para vincular la teoría física con decisiones de diseño. Asimismo, se observa un incremento de emociones positivas, que se reflejan en una mayor participación en la construcción grupal del conocimiento a través de la interacción con los prototipos y una intención genuina por comprender los fenómenos a analizar. Se percibe que el uso de prototipos didácticos mediante la estrategia pedagógica propuesta constituye una innovación educativa que favorece la articulación entre teoría y práctica, con potencial para replicarse en otros contextos de educación del diseño. Esta propuesta contribuye al desarrollo de modelos pedagógicos interdisciplinarios que integran ciencia y diseño desde una perspectiva aplicada, ofrece un modelo replicable que contribuye a la formación de diseñadores industriales en contextos latinoamericanos, integrando ciencia y práctica proyectual.

Experiencias académicas en estudiantes de la carrera de Diseño industrial

Gabriel Angel Rosete Lima, Eduardo Santillan Gutiérrez [Argentina]

La investigación en la praxis del diseño industrial trasciende la mera recolección de datos para consolidarse como un ejercicio de empatía y rigor intelectual, cuyo fin es decodificar las realidades de los actores sociales y mitigar el riesgo de alienación entre la solución proyectada y su contexto. Bajo esta premisa, el presente estudio exploró las dinámicas investigativas en la formación de estudiantes de la Universidad de Colima, empleando un enfoque cuantitativo que permitió vislumbrar un cambio de paradigma en la disciplina. Los hallazgos revelan una transición significativa de la creación de artefactos hacia el diseño de experiencias, con un 51.4% de la muestra enfocándose en el servicio como objeto primordial, apoyándose predominantemente en la metodología Design Thinking y en el uso de la entrevista y la encuesta como puentes de comprensión humana. Este panorama académico subraya que la investigación en diseño no solo busca validar objetos, sino articular un diálogo coherente entre la teoría y la práctica, donde la exploración y la validación son los pilares de una responsabilidad profesional compartida.

COMISIÓN A26: DISEÑO Y TERRITORIO

Coordinadora: Romina Rovagnati
Miércoles 29 de julio, 10:00 - 12:00hs

Semillero Punto D: Investigación Formativa, Diseño Transformador e Innovación Social

Sandra Patricia Carvajal Cantor [Colombia]

El Semillero de Investigación Punto D del programa Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria del Área Andina, propone un modelo innovador de investigación formativa en diseño que da énfasis en la construcción de procesos colaborativos, críticos y contextualizados. Se concibe como un ecosistema de co-creación que integra estudiantes, docentes, egresados y actores externos en el desarrollo de soluciones reales con impacto sociocultural. Su principal aporte radica en entender el diseño como un proceso sistémico, donde la investigación–creación articula experimentación, pensamiento crítico y compromiso social. Esta perspectiva se concreta en siete grupos temáticos que abordan de manera holística el quehacer del desde la gestión, emprendimiento creativo, innovación editorial, Food Media, Cultura gastronómica, lenguaje audiovisual, percepción y diseño, diseño participativo, Diseño de información, Diseño generativo e inteligencia artificial, haciendo que el semillero actúe de manera prospectiva y resignifique el sentido de la investigación – creación en los estudiantes. En el semestre actual se logró una inscripción de 87 estudiantes de todos los semestres. Se encuentra en construcción el Modelo de Valoración Procesual, que redefine la evaluación como acompañamiento pedagógico, promoviendo la flexibilidad, el aprendizaje desde la incertidumbre y una ética del cuidado que trasciende lo antropocéntrico. Así, el semillero fortalece la autonomía, el trabajo colaborativo y la responsabilidad social del diseñador. En síntesis, el Semillero de Investigación Punto D se consolida como una práctica académica innovadora que integra investigación, creación e innovación con enfoque social, aportando un modelo replicable para la formación en diseño en contextos contemporáneos.

Empatía educativa

Manuel Ignacio Garcia Aviles, Darwin Suarez [Ecuador]

Aplicar un Entorno educativo inclusivo mediante el uso de programas virtuales y recursos técnicos, que garantice una participación integral y equitativa de los estudiantes. Planteamiento del problema En los contextos educativos actuales se observa una limitada incorporación de la empatía como eje transversal del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta situación se manifiesta en dificultades en la convivencia escolar, baja participación estudiantil y escasa atención a las dimensiones emocionales y sociales del aprendizaje, lo que incide negativamente en el desarrollo integral de los estudiantes. La ausencia de prácticas pedagógicas basadas en la empatía educativa dificulta la construcción de entornos inclusivos, donde se reconozcan y valoren las diferencias individuales, los ritmos de aprendizaje y las realidades socioculturales del estudiantado. En consecuencia, se generan barreras que afectan la equidad, la participación y el clima escolar. Frente a esta problemática, resulta necesario implementar estrategias educativas que fortalezcan la empatía como elemento fundamental para promover una educación inclusiva, equitativa y humanizada. Justificación La empatía educativa es un componente esencial para el desarrollo de relaciones interpersonales positivas y para la construcción de ambientes de aprendizaje inclusivos. Su fortalecimiento permite mejorar la convivencia escolar, favorecer la participación activa de los estudiantes y atender de manera más efectiva la diversidad presente en el aula. Este proyecto se justifica por la necesidad de integrar la empatía en la práctica pedagógica a través de estrategias didácticas apoyadas en recursos técnicos y entornos virtuales, los cuales facilitan la interacción, la reflexión y el aprendizaje colaborativo. De este modo, se busca contribuir al fortalecimiento de una educación centrada en la persona, que responda a los desafíos actuales del sistema educativo y promueva una formación integral, equitativa y respetuosa de la diversidad. Objetivo general: Fortalecer la empatía educativa mediante la implementación de estrategias pedagógicas apoyadas en recursos técnicos y entornos virtuales, que promuevan una participación integral y equitativa de los estudiantes. Objetivos específicos: Promover el reconocimiento y la valoración de las emociones propias y de los demás dentro del entorno educativo. Implementar estrategias pedagógicas que fomenten la participación activa y el respeto a la diversidad. Utilizar recursos técnicos y entornos virtuales como apoyo para el desarrollo de prácticas educativas inclusivas. Favorecer un clima escolar basado en la empatía, la colaboración y la equidad. Propuesta La propuesta consiste en desarrollar una experiencia pedagógica orientada al fortalecimiento de la empatía educativa mediante la aplicación de actividades reflexivas, dinámicas colaborativas y el uso de recursos técnicos y entornos virtuales accesibles. Estas estrategias permitirán generar espacios de diálogo, escucha activa y participación, en los que los estudiantes puedan expresar sus ideas, emociones y experiencias de manera respetuosa y constructiva. El rol del docente será el de mediador del aprendizaje, promoviendo un enfoque empático e inclusivo que atienda las necesidades y características del grupo. La propuesta busca consolidar prácticas pedagógicas replicables que contribuyan a la construcción de entornos educativos más humanos, inclusivos y participativos, fortaleciendo la equidad y la convivencia escolar.

InCore: una experiencia para estrechar la brecha entre academia y sector productivo

Laura Liliana González Sañudo, Lina María Zapata [Colombia]

Esta ponencia presenta la sistematización de la experiencia InCore como un modelo de articulación entre academia y sector productivo. A partir del trabajo con organizaciones reales, el semillero permite que los estudiantes de mercadeo apliquen sus conocimientos en escenarios concretos, fortalezcan competencias investigativas, creativas y de gestión, y aporten soluciones a necesidades empresariales del entorno. La propuesta busca evidenciar cómo InCore contribuye a estrechar la brecha entre la formación universitaria y las dinámicas reales del sector productivo, generando una relación de doble vía: estudiantes que aprenden haciendo y organizaciones que se benefician del talento joven, la investigación aplicada y nuevas miradas estratégicas.

Casaprisma

Dayra Carolina Ibañez Cely [Colombia]

Casaprisma se consolida como un espacio colaborativo y creativo para la generación, transferencia y aplicación del conocimiento, promoviendo una interacción constante entre la comunidad académica y el sector externo, desde un enfoque de proyección social, innovación, gestión del conocimiento e investigación aplicada. Su propósito es construir una cultura de diseño orientada a la transformación social, que responda de manera crítica y creativa a los desafíos contemporáneos de los sectores productivos, culturales y sociales.

Experiencias vivenciales y contextos culturales en un entorno glocal

Sialia Karina Mellink Méndez [México]

Empleando como elemento significativo “el objeto” u “arte instalación” y aplicando alguna de las manifestaciones de “el performance” los estudiantes generaron piezas de intervención pública en donde el espectador fuese un participante activo de la obra. Además, la solicitud didáctica indicaba que la pieza abordara algún tema contemporáneo de inclusión social planteando un mejor futuro o sociedad mediante el respeto. Para generar su propuesta, los estudiantes estuvieron expuestos a la obra de diversos artistas de Arte objeto, Arte instalación, Performance, así como compartieron con dos artistas ensenadenses de la corporeidad, Ana Daessle y Marisol Ibarra, en dicho foro también tuvieron la oportunidad de desarrollar un títere explorando la capacidad del objeto para significar experiencias humanas. La pieza aquí presentada se titula “Fast Fashion en el aire” propuesta por un equipo de 4 estudiantes multidisciplinario, de las carreras de Diseño Gráfico (Aritzaith Ambrosio y Suhey Ibarra), Mercadotecnia (Andrea Pacheco) e Ingeniería Mecánica (Raquel Haro), y aborda como tema la posible esclavitud contemporánea de la industria del fast fashion, indicando que su problemática opera como un sistema global que reproduce explotación laboral a diferentes escalas. A nivel internacional, el Global Slavery Index (Walk Free Foundation, 2023) registra que en países como Bangladesh, China e India millones de trabajadores, incluyendo menores de edad, laboran en condiciones de explotación extrema, teniendo salarios por debajo del mínimo vital, con jornadas de más de 12 horas en espacios insalubres. Particularmente en Ensenada, Baja California, México se expuso un caso que refleja dichas dinámicas de abuso, en el que organismos internacionales como Organización Internacional del Trabajo (OIT), Organización Internacional para las Migraciones (OIM) y el Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR) investigan a la empresa Lather Fashion por trata laboral al retener los pasaportes de trabajadores nicaragüenses obligándolos a vivir dentro de la planta y sin otorgarles salarios fijos (Baja News, 2025). Tristemente, esta situación se vuelve invisible para el consumidor final, por lo que se requiere evidenciar el verdadero costo humano detrás de cada prenda generada. Este proyecto se inspira en artistas que han utilizado el arte para denunciar la explotación laboral, la producción masiva y la deshumanización detrás de la moda, tales como, Elina Chauvet, Lucy Horta, Andrea Zittel y el colectivo Fashion Revolution. La obra se concibe como una pieza de arte instalación participativo, “en el que las prendas, más allá de ser objetos de consumo, se convierten en testimonios visibles de la explotación laboral silenciada por la industria de la moda rápida” (Ambrosio, et.al.). Se intervino un pasillo de la escuela (CETYS Universidad campus Internacional Ensenada), con ropa colgada en un “tendedero” gesto cotidiano y familiar que buscaba generar cercanía y curiosidad en el público. Sin embargo, tras esa primera lectura, cotidiana y agradable, se encuentra una siguiente capa de significación, más sutil y profunda, para observarla el espectador debe acercarse e interactuar con la pieza, descubriendo en ellas etiquetas intervenidas, que revelan información vinculada a la explotación laboral en la moda rápida. La obra provoca una ruptura emocional que va de la sorpresa inicial a la incomodidad y de la curiosidad al cuestionamiento. Pretende, en el mejor de los casos, pasar del acto pasivo de la contemplación a un acto activo de toma de conciencia comprometiendo al espectador con el origen de lo que viste y conectándolo con las vidas invisibles que sostienen la industria del fast fashion. Algunas de las reacciones del público confirmaron la fuerza emocional y crítica de la pieza, la cual provocó conciencia sobre un problema

internacional, que pudiésemos pensar lejano, a partir de una escena cotidiana en la que se aprecia la interconexión de nuestras propias prendas con un problema social que se sigue procurando invisibilizar.

Práctica de producción de eventos especiales
Mariesther Muñoz [Puerto Rico]
Los estudiantes del Sagrado Corazón ejercen prácticas sobre temas estudiados en clases, llevando a soluciones de problemas hasta producir un evento especial al final del semestre. La presentación mostrará el proceso del grupo, las dificultades y soluciones presentadas para lograr un producto final donde se incluye al público que disfrute del evento especial planificado y trabajado por los estudiantes.

European Futures Literacy Incubator for Research and Transformation (E-FLIRT): un ecosistema transdisciplinar para jóvenes investigadores
Graciela Padilla Castillo, Elisa Brey, María Prieto Muñiz [Argentina]
E-FLIRT es un programa transdisciplinar de formación e incubación, financiado en concurrencia competitiva por UNA Europa, y diseñado para dotar a la nueva generación de investigadores de competencias en alfabetización de futuros y prospectiva, permitiéndoles abordar de forma más creativa y responsable los desafíos sociales complejos. A través de iniciativas locales en KU Leuven, University of Edinburgh, Universidad Complutense de Madrid y Universidad de Helsinki, el programa integra metodologías de futuros en la formación doctoral y posdoctoral, combinando el acompañamiento de personal investigador sénior con la experimentación basada en escenarios y la reflexión colaborativa. Los talleres conjuntos sirven a los partners para alinear conceptos, herramientas y principios éticos en toda la red, mientras que un taller final de coescritura permite consolidar resultados y aprendizajes compartidos. Más allá de sus objetivos educativos inmediatos, E-FLIRT actúa como incubadora estratégica, preparando el terreno para una red doctoral competitiva o una propuesta de investigación en Horizon Europe que genere plazas financiadas y oportunidades a largo plazo para jóvenes investigadores comprometidos con sociedades futuras más sostenibles, inclusivas y compasivas.

Semilla compartida
Diego Alejandro Rodriguez Rubio, María Alejandra Giraldo Giraldo, María Paula Gomez Cardona, Nicolas Esteban Robayo Mosquera [Colombia]
Semilla Compartida es una propuesta de innovación educativa y diseño social que busca fortalecer el aprendizaje vivencial en la Escuela Rural Caicedo, ubicada en San Antonio del Tequendama. A través de la metodología COROLA CIP, el proyecto integra participación comunitaria, sostenibilidad e innovación frugal para crear una huerta sensorial con componente teatral, donde los niños aprenden mediante el juego, los sentidos, el cuidado del entorno y el trabajo colaborativo. La propuesta incluye recursos pedagógicos y gráficos como guías, cartillas, fichas, roles, personajes y señalética, diseñados para apoyar a la docente y motivar la participación de los estudiantes. En conjunto, el proyecto convierte el territorio rural en un espacio vivo de aprendizaje, fortaleciendo la relación entre escuela, comunidad, naturaleza e identidad local.

COMISIÓN A36: DISEÑO E INVESTIGACIÓN INTERDISCIPLINAR

Coordinadora: Erika Rivera Gutiérrez
Miércoles 29 de julio, 10:00 - 12:00hs

Design Analítico e Crítico: Práticas de Reflexão e Ação
Gabriel Bergmann Borges Vieira, Gustavo Luiz Pozza [Brasil]
O design contemporâneo, especialmente em contextos de complexidade social, ambiental e tecnológica, exige muito mais do que habilidades projetuais e domínio de ferramentas. Exige uma postura analítica e crítica capaz de questionar pressupostos, colocar em questão práticas estabelecidas e imaginar futuros alternativos. Esta atividade discute sobre "design analítico e crítico" como campo de reflexão e ação, considerando o design não apenas como solução de problemas, mas como prática de investigação, questionamento e proposição de cenários.

Artografia e cartografia: Metodologias de pesquisa em arte e design
Claudia Carvalho Gaspar Cimino, Juliana Marcondes Bussolotti [Brasil]
O presente estudo apresenta um recorte da pesquisa de doutorado que está sendo desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Educação, Conhecimento e Sociedade da Universidade do Vale do Sapucaí – UNIVÁS, Brasil. Busca refletir sobre a artografia e a cartografia como metodologias de pesquisa acadêmica, levando em consideração sua abordagem conceitual e processual. A artografia é uma forma de Pesquisa Educacional Baseada em Arte (PEBA) que surgiu nos Estados Unidos, entre os anos 1970-1980. Associada ao método da cartografia, que é um método inventivo e processual, possibilita explorar múltiplas conexões, alinhando-se à proposta rizomática de Deleuze e Guattari, na qual a realidade é percebida como um sistema em constante transformação. O método cartográfico não se

prende a regras, mas apresenta pistas e diretrizes a serem analisadas e observadas pelo pesquisador, que participa da pesquisa realizando uma intervenção na realidade. Por suas principais características, os métodos artográficos e cartográficos se tornam adequados quando o objeto de estudo aponta para uma análise e acompanhamento de processos e de produção de subjetividade, o que é o caso de criações e práticas em artes e design.

Entre ver e desenhar: a janela transparente como dispositivo de construção do olhar

Gisela Costa Pinheiro Monteiro, Kaique Ladoga Pereira Silva, Jennifer Sabino dos Santos [Brasil]

O presente artigo apresenta uma experiência didática desenvolvida na disciplina Desenho de Observação da Graduação em Design. A proposta investiga o uso de uma moldura de retroprojetor com transparência, utilizada pelos estudantes como uma "janela transparente" para o desenho de observação de construções arquitetônicas. O dispositivo busca favorecer a percepção do espaço a partir da observação direta, reduzindo a interferência do conhecimento prévio sobre o objeto representado e enfatizando a relação entre ver e desenhar como prática mediada. Nesse sentido, o exercício contribui para a compreensão da transposição do espaço tridimensional para o plano bidimensional a partir da observação guiada pelo enquadramento. A experiência é inspirada na gravura associada a Albrecht Dürer perspective device e em seus dispositivos de construção da perspectiva, nos quais a formação da imagem é mediada por um enquadramento estrutural do campo visual, reforçando a compreensão do desenho como processo de construção operado por dispositivos, e não apenas como cópia direta da realidade. Os estudantes utilizam a moldura para enquadrar o espaço e transpor as principais linhas estruturais da arquitetura observada para o suporte. O procedimento é antecedido por exposição teórica e demonstração do método, sendo complementado por registro fotográfico como forma de documentação e reflexão do processo. O uso de materiais reaproveitados de retroprojetores introduz uma dimensão de experimentação material e sustentabilidade no ensino do desenho. Como resultado, a experiência evidencia o potencial do dispositivo como mediador do ensino da perspectiva e da percepção espacial, promovendo uma aprendizagem situada e corporal. Observa-se o fortalecimento da relação entre olhar, gesto e construção gráfica. Conclui-se que a "janela transparente" opera como um dispositivo didático que reconfigura o ensino do desenho de observação ao integrar corpo, espaço e técnica em uma prática expandida.

Docencia, extensión e investigación: articulaciones y diseño

Silvina Amalia Herrera [Argentina]

La presente ponencia tiene como propósito presentar la propuesta destinada a afianzar el equipo de colaboración entre docentes y estudiantes de la UNRN con el Museo Provincial Carlos Ameghino, de la ciudad de Cipolletti. Las acciones programadas surgieron en el marco del proyecto de Investigación "Producciones del diseño gráfico regional: tiempo, espacios y discursos", a raíz del diagnóstico efectuado con respecto al sistema de comunicación visual del museo. En este sentido, no sólo se advirtió la coexistencia de dos logotipos, sino la ausencia de un sistema de comunicación visual acorde con las necesidades de la institución, razón por la que propone esta instancia de trabajo e intercambio destinada al rediseño del logotipo del museo y a la elaboración de una propuesta de identidad visual del mismo, en el marco de un Programa de Trabajo Social. La propuesta surgió en el contexto del Proyecto referido y forma parte del accionar coordinado por docentes de distintas asignaturas de la Licenciatura en Diseño Visual y del equipo de investigación, como una instancia articuladora de las tres funciones esenciales de la universidad: docencia, extensión e investigación. El objetivo general del PTS consiste en promover en los estudiantes la internalización de la función social del diseño, enfatizando el trasfondo ético de la práctica profesional desarrollada en contextos concretos con problemáticas específicas de la comunidad y de sus instituciones, sobre todo públicas.

O caráter projetual por trás dos mecanismos pop-up da engenharia do papel

Julia Machado Faial, Gisela Costa Pinheiro Monteiro [Brasil]

Esse estudo é desenvolvido a partir dos livros móveis, artefatos gráficos compostos por mecanismos de papel que se revelam e desaparecem como uma magia ao folhear uma publicação deste tipo. Seu encantamento é associado ao efeito visual das estruturas, também conhecidas como mecanismos pop-up. O presente estudo propõe investigar o caráter projetual envolvido na construção dessas estruturas mecânicas. A partir da revisão bibliográfica comparativa de Hiner (1985) e Birmingham (2019) são estudados os princípios do pop-up enquanto engenharia do papel, mapeando as etapas de produção gráfica e os principais mecanismos, dentre básicos e avançados. A partir dessa análise, o estudo busca compreender de que maneira o domínio da produção gráfica pode contribuir na formação do designer para a criação de projetos deste tipo, ampliando possibilidades de aplicação para além do livro e alcançando outros campos do design de produto.

Instructional Design and STEAM for inovation in education

Lucas Mendes, Ricardo Morais Lopes, Ivan Santos [Brasil]

The objective of this study of concept reviews is to establish connections that approximate instructional design and STEAM, aiming to prospect project possibilities that impact education in a novel way. To achieve this goal, a non-systematic literature review was conducted, focusing on specific topics and guiding questions. The sources utilized throughout the development of this research can be rigidly classified in four categories, each one bringing different levels of strength, applicability and credibility to educational projects and technical development. The analysis of the revised texts aimed, firstly, to comprehend important components of the two academic fields, their historical factors, benefits and fundamentals. Next, we selected aspects that answered the following questions: What is the importance of STEAM in education, regarding generated career impacts and opportunities for students? What are the possibilities and benefits of using Instruction Design methods in STEAM educational projects and which frameworks would be more appropriate? The results present relevant data about the STEAM's impact in students' careers and opportunities, with referenced examples from Brazil. Additionally, it was possible to identify benefits and possibilities to use Instructional Design methods to amplify a project's impact. Especially when associated with Design Thinking and other methodological approaches, the examples found in literature lean towards a synergy with current technology. In conclusion, it is possible to point out a natural predisposition for joint use of these two fields, in the creation of projects and educational technologies with the potential to significantly improve the impacts on students educational outcomes.

———————

Pensando las prácticas educativas en el profesorado de Educación Inicial desde múltiples lenguajes

Mayra Monti [Argentina]

Nos interesa pensar en las experiencias estéticas que se propician a los niños y niñas y ello nos remite a repensar ciertas cuestiones necesarias a revisar y profundizar en la formación docente, ya que como dice Hargreaves (1991: p.21) "los procesos estéticos y creativos no se limitan de ningún modo a los temas artísticos".

———————

Entre dados e decisões: Um modelo integrado de Gestão de Aprendizagem no Design

Everaldo Pereira, Vinicius da Silva Carvalho [Brasil]

Este artigo apresenta uma investigação sobre a gestão das aprendizagens no curso de Design do Instituto Mauá de Tecnologia, tomando como recorte o ciclo avaliativo institucional entre 2023 e 2025. Busca-se compreender de que modo a análise sistematizada de dados de aprendizagem pode orientar ações estratégicas de melhoria contínua e promover maior alinhamento pedagógico. Para isso, adotou-se uma abordagem metodológica mista, composta por levantamento documental, análise de indicadores de desempenho institucional, entrevistas com egressos e aplicação de simulados. Os resultados indicam que o uso integrado de dados internos e externos como instrumento de gestão favorece processos de revisão curricular, o aperfeiçoamento das práticas docentes e o aumento do engajamento discente. O estudo apresenta ainda um modelo de ciclo avaliativo integrado, articulando diagnóstico, planejamento, ação, análise e intervenção pedagógica, ressaltando o papel da gestão acadêmica como processo orientador de tomadas de decisão, para além da mensuração de desempenho.

———————

El impacto de la transformación digital y el diseño en la Didáctica

Natalia Janet Ruiz Diaz [Argentina]

Ante la aparición de la digitalización los educadores se han visto en la necesidad de repensar la didáctica en términos de enseñanza no solo para dar respuesta a nuevas formas de subjetividad sino para promover la apropiación de nuevas habilidades. Esto ha puesto en escena la imperante importancia del diseño. Qué es el diseño, por qué tenemos que aprender a diseñar y que herramientas tenemos hoy para pensar el uso de la cultura digital. Es en este sentido que la didáctica afronta un nuevo desafío: incorporar el diseño digital en la agenda educativa.

———————

La práctica fotográfica alternativa como experiencia reflexiva en el taller

Mariana Torres Luyo, Estefanía Fantini [Argentina]

La fotografía alternativa constituye una dimensión esencial en la experimentación visual contemporánea, explorando el registro de la imagen mediante diversos recursos químicos y emulsiones de origen tanto sintético como natural. Esta disciplina no solo rescata técnicas fotográficas históricas, sino que las resignifica en el contexto actual, permitiendo posibilidades creativas que los medios digitales convencionales suelen limitar. En este sentido, la presente propuesta analiza de manera detallada una serie de prácticas de enseñanza centradas en la experiencia fotográfica alternativa y sus múltiples potencialidades expresivas. Al integrar procesos artesanales, como los antotipos, se fomenta un aprendizaje significativo donde el estudiante interactúa directamente con la materia. De este modo, la producción de la imagen se transforma en un espacio de reflexión crítica sobre la tecnología, la temporalidad del proceso artístico y

la sostenibilidad, promoviendo una formación integral que valora tanto el resultado estético como el proceso técnico y conceptual de la creación.

Hospitalidades en diseño: conexiones, saberes y aprendizajes desde el trabajo colaborativo

María Martha Tsuru [Argentina]

En el espacio curricular denominado hoy Investigación y Crítica del Proyecto de la carrera de Diseño Industrial en FAUD UNC, trabajamos desde la metodología de investigación-acción proyectual, entendida como un proceso en el cual observar, analizar y proyectar constituyen un ciclo continuo. Este enfoque concibe al diseño como una práctica capaz de producir conocimiento situado, en diálogo con problemáticas reales, actores concretos y contextos específicos, y en la que cada hipótesis, análisis y ensayo proyectual forma parte del proceso investigativo. En este sentido, la investigación no precede al proyecto ni se limita a fundamentarlo: se construye en la práctica, mediante la formulación de interrogantes, la exploración de posibilidades y el desarrollo de condicionantes o premisas que orientan la intervención proyectual. Lo distintivo de este tramo del taller fue la articulación entre las lecturas disparadoras y la presencia de profesionales provenientes de otro campo disciplinar. Esta conjunción abrió una perspectiva lateral que permitió profundizar las nociones de hospitalidad, hostilidad y cohabitación (Ávila, 2017), y evidenció cómo estos conceptos adquieren densidad cuando se vinculan con investigaciones científicas situadas. Esta convergencia entre teoría y experticia externa amplió el marco desde el cual los estudiantes pudieron leer, analizar y proyectar durante el proceso.

COMISIÓN A15: ARQUITECTURA Y ENSEÑANZA

Coordinadora: Mónica Avelar Bribiesca
Miércoles 29 de julio, 12:30 - 14:30hs

La investigación como espacio de formación en Arquitectura

Laura Gurría, Florencia Grillo [Argentina]

El Centro de Estudios de Hábitat y Vivienda, que inicialmente fue creado bajo la denominación de Equipo para el Estudio de la Vivienda en el año 1981, comenzó sus actividades de manera ininterrumpida en 1985, y adoptó su actual denominación en 2016. Actualmente, desarrolla actividades de investigación, extensión y formación, enfocadas en el hábitat y vivienda social con un enfoque integral. En el año 2022 el equipo del CEHAVI, definió una nueva investigación, considerando que la misma proporcionara un espacio de formación para futuros profesionales que podrían integrarse laboralmente en oficinas técnicas del estado o dar sus primeros pasos en la investigación, en un tema que propuesto en un espacio optativo no lograría captar el interés del estudiantado. Dicha investigación partió de la hipótesis de que, en desarrollos de viviendas financiadas por el Estado en Rosario, la preocupación por la dimensión cuantitativa soslaya aspectos cualitativos vinculados al desarrollo urbano-habitacional sostenible. Su objetivo general es analizar las estrategias de sostenibilidad urbana, en hábitat social, en el contexto de un área de desarrollo urbano reciente, como es el caso del Parque Habitacional Ibarlucea. La investigación se planteó a partir de observar con preocupación un desarrollo de 4.500 viviendas, en un área de borde urbano de Rosario, que comprende 150 hectáreas, pues retomaba modelos de intervención a gran escala que resultaron problemáticos para la ciudad A instancia de la FAPyD se llamó a concurso con un cupo reducido, para realizar tareas de colaboración durante un año, pero dado el número de aspirantes, logramos que siete se sumaran a nuestro trabajo. Desde la premisa “aprender haciendo”, ellas y ellos fueron incorporados a los equipos liderados por un docente-investigador, coordinados por la dirección del proyecto. En paralelo se desarrollaron una serie de charlas sobre aspectos metodológicos, teóricos-conceptuales, referidos al enfoque de las investigaciones del CEHAVI y sobre ese proyecto en particular. Además de participar -con voz- en las reuniones de coordinación de tareas y debates; visitas al barrio y entrevistas realizadas a vecinos y técnicos. Seis de las y los estudiantes que comenzaron su colaboración en 2023, al concluir el periodo establecido por la facultad, solicitaron ser incorporados al proyecto para continuar hasta su finalización en diciembre de 2026. Desde entonces han contribuido en las tareas desarrolladas en las cuatro etapas de la investigación- que ya se encuentra en su etapa final- así como participado de eventos científicos difundiendo los avances de la misma. En 2025 una de las estudiantes obtuvo una beca del Consejo de Interuniversitario Nacional, para desarrollar un proyecto propio, derivado del proyecto del centro, mientras que algunos se han incorporado a pasantías en oficinas técnicas del estado vinculadas al tema de estudio, otros han capitalizado la experiencia para poder presentar su proyecto final de carrera.

Transformación digital y pensamiento computacional en las competencias de Diseño Arquitectónico

Vanessa Patricia Hoyos Dulanto, Mónica Amelia Fuentes Rocha, Manuel Guillermo Tisoc Yupanqui [Perú]

Este estudio analiza el impacto del pensamiento computacional y las herramientas de transformación digital en el desarrollo de competencias proyectuales en asignaturas de Diseño Arquitectónico Integral de la FAU-URP (2023–2024),

a partir de experiencias pedagógicas en los ciclos 3, 8 y 10. Se identificaron herramientas como BIM, Inteligencia artificial, diseño generativo, realidad extendida (RV RA) y plataformas colaborativas, integradas progresivamente al proceso proyectual. La investigación evidencia que estas herramientas, alineadas con principios del pensamiento computacional - como la descomposición, la abstracción, la iteración y la lógica algorítmica-, favorecen un enfoque sistémico, iterativo y adaptativo del diseño. Favoreciendo el logro de competencias como la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la comunicación efectiva. Se propone así una articulación entre tecnología, proceso de diseño y modelo educativo por competencias, en consonancia con el contexto formativo de la industria 4.0.

Learning environment classification methods: a case study in Brazil

Lucas Mendes, Carlos Víctor Rosa De Lima, Ivan Santos [Brasil]

In the book "Learning Spaces" by Diana Oblinger (2006), a method is presented for classifying and evaluating learning spaces based on how they are used. The present case studies, such as the University of Indiana, Harvard University, and the implementation of SCALE-UP rooms, highlight the concept of "informal places." In these examples, informal spaces were modified to improve the users' learning experience. These interventions transformed transition spaces into useful environments for interaction and work. As a result, these spaces reportedly became frequented and helpful to students. This research aims to evaluate how the spaces in UFJF's Arts and Design Institute can integrate these concepts of "informal places." It analyzes how each environment is used for learning through "making", "talking", or "reflecting. This approach opened space to reflect on the implementation of changes to the space. Through the observation of how students occupy the space and make use of what is given to them, the method proposed was replicated in each of the building's 65 spaces, so that it could be classified by its use and allow for observing how the formal spaces satisfied the students' needs and how the informal ones could be adapted for formal use. It was possible to identify opportunities in underused spaces around the building that, with a few interventions, such as rearranging furniture and adding more seating options, could make studying more convenient and learning more comfortable for users.

El Dilema del Urbanista: Debate Ético-Político y Juego de Roles

Valery Anayansi Ochoa Perdomo [Honduras]

Esta ponencia presenta una innovación didáctica basada en la confrontación doctrinaria (Cartas de Atenas 1933 vs. 2003) para abordar conflictos reales en centros históricos latinoamericanos. A través del juego de roles entre tecnócratas y antropólogos, los estudiantes de arquitectura desarrollan pensamiento crítico sobre gentrificación, comercio informal y sostenibilidad. La experiencia demuestra cómo el abandono de la neutralidad pedagógica fomenta una visión humanista y política del diseño urbano, transformando la teoría en manifiestos de acción directa aplicables a realidades locales complejas como la de Tegucigalpa, su ciudad.

La enseñanza del diseño a través de la expresión urbana del graffiti

Aleida Rojas Barranco, Angel Martinez Lopez, Akemi Hernández [México]

La presente ponencia reflexiona sobre el potencial de la expresión urbana como recurso pedagógico en la enseñanza del diseño. Se plantea que el entorno urbano, con sus murales, grafitis, tipografías callejeras e intervenciones visuales, funciona como un aula expandida donde convergen creatividad, identidad y crítica social. A través del análisis de estas manifestaciones, los estudiantes pueden desarrollar una mirada más sensible y crítica hacia su entorno, comprendiendo el diseño no solo como una disciplina estética, sino también como un medio de comunicación y transformación social. De esta forma, se propone integrar la observación, interpretación y reinterpretación del espacio urbano dentro de las metodologías educativas del diseño, promoviendo una formación más consciente, participativa y vinculada con la realidad colectiva.

Paradigma de la Didáctica sistémica e interdisciplinaria en el diseño arquitectónico

Juan Andrés Sánchez García, Daniela Scarleth Curti Isidro [México]

La enseñanza contemporánea del diseño arquitectónico enfrenta el desafío de responder a contextos cada vez más complejos, caracterizados por la interacción de variables sociales, ambientales, tecnológicas y culturales. En este escenario, el proyecto arquitectónico se replantea desde la Teoría de sistemas como un sistema abierto capaz de articular múltiples disciplinas en la construcción de soluciones integrales. Experiencias académicas desarrolladas en diversas universidades evidencian que la incorporación de enfoques interdisciplinarios fortalece la formación del estudiante, al superar modelos tradicionales centrados en la intuición proyectual y transitar hacia procesos fundamentados, críticos y argumentados teóricamente. El objetivo de este trabajo es analizar y sistematizar una estrategia pedagógica basada en la integración de la teoría de sistemas y

la interdisciplinariedad en la enseñanza del diseño arquitectónico, orientada a la generación de propuestas sustentadas en argumentos provenientes de diversos campos del conocimiento. Esta metodología fomenta que el estudiante interrelacione saberes como la ecología, la sociología, la ingeniería y la estadística, construyendo una base teórica sólida que respalde sus decisiones proyectuales. Asimismo, el trabajo presenta ejemplos concretos de la construcción de paradigmas arquitectónicos en trabajos de fin de carrera, donde se expone la metodología aplicada, la secuencia lógica para arribar a la solución de diseño y la manera en que se estructura el proceso proyectual desde una perspectiva sistémica. Los hallazgos demuestran que este enfoque permite consolidar una lógica de diseño más robusta, en la cual la representación gráfica funciona como un dispositivo de síntesis que traduce la complejidad interdisciplinaria en propuestas coherentes. Se identifica una mejora significativa en la capacidad crítica, analítica y argumentativa del estudiante, así como en la generación de soluciones originales, contextualizadas y replicables. Además, se reconoce una apertura hacia nuevas líneas de investigación en diseño arquitectónico, derivadas de la integración de múltiples paradigmas y marcos teóricos. El impacto de esta propuesta radica en la construcción de una metodología aplicada, validada y robusta que contribuye a mantener el diseño arquitectónico como un paradigma complejo. Esta metodología se materializa en una fisonomía formal que no solo destaca por su originalidad, sino también por su eficiencia y capacidad de evidenciar la integración de diversos paradigmas en el proceso de diseño. En conclusión, la integración de la teoría de sistemas en la enseñanza del diseño arquitectónico configura un paradigma emergente que posiciona al proyecto como un nodo articulador de conocimientos, capaz de responder de manera innovadora, rigurosa y prospectiva a problemáticas complejas, consolidando nuevas rutas para la formación y la investigación en diseño de arquitectura.

Estrategias pedagógicas basadas en datos: SIG y gestión urbana centro Tradicional de Pereira

Alejandro Sepulveda Valencia [Paraguay]

Esta ponencia presenta una reflexión pedagógica sobre la implementación de Sistemas de Información Geográfica (SIG) en el taller de diseño arquitectónico y urbano. Se sistematiza la experiencia académica desarrollada en el taller de arquitectura 2022 en la Universidad Católica de Pereira, enfocada en la intervención del Centro Histórico de la ciudad. La metodología se estructuró trasladando al aula dos experiencias previas del docente: los modelos teóricos de humanización del espacio público derivados de una investigación de maestría (caso Cali) y la formulación del componente urbano del Plan Especial de Manejo y Protección - PEMP (caso Manizales). La ponencia incluye la visualización de los resultados proyectuales de los estudiantes, evidenciando la aplicación práctica de las metodologías propuestas. El ejercicio permitió validar cómo la transferencia de resultados de investigación y la aplicación de instrumentos normativos reales, facultan al estudiante para trascender la intuición, fundamentando sus decisiones en determinantes urbanas objetivas.

La inmersión como nueva frontera en la enseñanza del diseño arquitectónico

Bethsy Liliana Serrano Mariño [Perú]

La enseñanza del diseño arquitectónico enfrenta hoy el desafío de trascender la representación bidimensional para situar al estudiante dentro del espacio que imagina. Este trabajo explora la inmersión —entendida como experiencia cognitiva, sensorial y emocional— como frontera emergente en la formación arquitectónica. A partir de la aplicación de estrategias inmersivas en talleres iniciales, se analiza cómo la Realidad Aumentada (RA) y la Realidad Virtual (RV) transforman la comprensión del espacio, la escala y la relación cuerpo–entorno, permitiendo al estudiante habitar sus propias ideas proyectuales. La propuesta articula referentes teóricos del aprendizaje experiencial de Kolb, la teoría de los registros semióticos de Duval y la inteligencia espacial de Gardner, integrados en un modelo metodológico donde la percepción, la emoción y la acción convergen. Se presentan resultados cualitativos obtenidos de experiencias piloto en talleres de primer año, donde los estudiantes transitan del plano al volumen a través de secuencias inmersivas, la traducción simbólica y la experimentación digital. Los hallazgos evidencian un incremento en la comprensión de las relaciones espaciales y una mayor implicación emocional con el proceso creativo. Se concluye que diseñar dentro del espacio redefine la enseñanza del diseño arquitectónico: el aula se convierte en laboratorio perceptivo y el estudiante en explorador de realidades híbridas, donde la inmersión no es solo una herramienta tecnológica, sino una nueva poética pedagógica. Palabras clave: aprendizaje inmersivo, enseñanza del diseño, realidad aumentada, pensamiento espacial, pedagogía arquitectónica.

El espacio accesible como experiencia formativa en arquitectura

Natalia Cardona Rodríguez, Agnes Madeley Zapata Varela, María Victoria Castaño Sierra [Colombia]

La formación en arquitectura no ocurre únicamente en el aula: se produce en la experiencia cotidiana de los espacios que se habitan, se recorren y se interpretan. En este

sentido, el entorno universitario no es un soporte neutro del aprendizaje, sino una dimensión activa de la formación disciplinar. Este trabajo presenta los avances de una investigación que examina la accesibilidad física y la conectividad en instituciones universitarias distritales de Medellín, con el propósito de comprender cómo las condiciones materiales del espacio educativo configuran experiencias formativas diferenciadas y producen formas concretas de aprender —y de imaginar— la arquitectura. El estudio articula análisis espacial, evaluación de accesibilidad al medio físico y observación de prácticas de uso y circulación, entendiendo el campus como territorio vivido donde se materializan —o se tensionan— los principios de inclusión, equidad y derecho al espacio. Desde esta perspectiva, la accesibilidad deja de entenderse únicamente como cumplimiento normativo para asumirse como experiencia encarnada que modela percepciones del habitar, criterios de diseño y posicionamientos éticos frente al entorno construido. Se propone así comprender el espacio accesible como experiencia formativa, capaz de revelar coherencias y contradicciones entre lo que la arquitectura enseña y lo que materialmente posibilita. El espacio universitario emerge, entonces, como un laboratorio cotidiano donde la formación arquitectónica se produce tanto en el proyecto y el discurso como en la vivencia concreta de sus condiciones de acceso, tránsito y permanencia.

Pabellones arquitectónicos, comunidades e impacto territorial

Rubby Gnecco, Juan Pablo Morón Riveira, Jorge Andrés Ortiz Rodríguez [Colombia]

Investigación sobre el aprendizaje experiencial mediante la construcción de pabellones a escala real con diseño participativo y ejecución técnica en territorio para la generación de aprendizaje profundo en los estudiantes y apropiación social. Se exponen resultados de impacto social que fortalecen el vínculo entre academia, técnica constructiva y desarrollo comunitario.

COMISIÓN A08: DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Coordinadora: Romina Rovagnati
Miércoles 29 de julio, 12:30 - 14:30hs

Cuando los espacios aprenden a hablar: experiencias pedagógicas desde la visualidad, la memoria y el territorio

Diomer Alejandro Palacio Miranda [Colombia]

El proyecto se desarrolla como una experiencia académica con estudiantes de Diseño Gráfico, orientada a la resignificación simbólica de la arquitectura mediante la articulación entre lenguaje visual y análisis semiótico. La propuesta parte de comprender la arquitectura no únicamente como estructura funcional, sino como un sistema de signos que comunica memorias, relaciones de poder, usos sociales y experiencias históricas, susceptibles de ser leídas e interpretadas desde el diseño. A través de un ejercicio pedagógico guiado, los estudiantes abordan espacios arquitectónicos con alta carga simbólica como textos visuales. El proceso integra observación del entorno, registro fotográfico, análisis semiótico y producción gráfica, permitiendo identificar signos arquitectónicos —materialidad, recorridos, límites, huellas del uso— y reinterpretarlos mediante recursos del diseño gráfico. En este cruce, la semiótica aporta herramientas de lectura crítica, mientras que el diseño opera como mediador visual para la construcción de nuevas narrativas sobre el espacio. La experiencia no persigue resultados formales definitivos, sino el fortalecimiento de competencias académicas como la lectura visual, el pensamiento crítico y la producción simbólica en estudiantes de diseño. De este modo, el aula se configura como un laboratorio pedagógico donde el diseño gráfico, apoyado en la semiótica, permite resignificar la arquitectura y reflexionar sobre su papel en la construcción de memoria, identidad y experiencia educativa.

Diseño gráfico como lenguaje simbólico: resignificar el espacio para comprender el texto

Diomer Alejandro Palacio Miranda [Colombia]

En la educación superior, particularmente en los programas de diseño, la comprensión lectora de textos especializados continúa siendo un desafío significativo. La densidad conceptual, el lenguaje técnico y abstracto, así como la escasa incorporación de recursos visuales didácticos, dificultan una apropiación profunda y significativa del conocimiento. Ante este escenario, el diseño gráfico se plantea como una herramienta pedagógica con alto potencial transformador, al ofrecer estrategias visuales que median entre el texto técnico y el lector. Estas estrategias permiten traducir, simplificar y resignificar la información, facilitando su comprensión y favoreciendo procesos de aprendizaje más accesibles y significativos. Desde esta perspectiva, la imagen deja de ser un elemento meramente decorativo para consolidarse como un lenguaje visual capaz de activar la reflexión crítica, estimular la interpretación profunda y fortalecer el pensamiento simbólico. En este marco, el proyecto Diseño Gráfico en Acción: Innovación Visual para Fortalecer la Comprensión Lectora en la Educación Superior propone una metodología fundamentada en la investigación-creación, que integra la exploración simbólica del entorno, la producción visual y el diseño de materiales gráficos adaptados a contextos académicos especializados. La experiencia desarrollada en la Institución Universitaria Pascual Bravo demuestra cómo el diseño