

V Foro de Miembros de la Red de Investigadores en Diseño 2026

Investigación en Diseño [Plataforma Colaborativa]

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

El V Foro de Miembros de la Red de Investigadores en Diseño se realiza en la modalidad virtual el lunes 23, martes 24, miércoles 25, jueves 26 y viernes 27 de febrero 2026.

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

El Foro como las otras acciones de la Red está destinado a presentar, difundir y vincular a investigadores, autoridades, académicos y profesores que contribuyen con sus investigaciones (y la de sus estudiantes), con sus reflexiones y ensayos en la consolidación de la disciplina en sus instituciones, ciudades y países. La Red cuenta con más de 1100 investigadores, autoridades, académicos, otros, adheridos individual y/o institucionalmente. El V Foro de la Red de Investigadores en Diseño 2026 se organiza en 50 comisiones en cinco días con más de 750 expositores de 25 países. A continuación se transcriben las presentaciones organizadas por Día y Comisión:

- **Comisión 1: Medios, lenguajes y discursos**
23 de febrero, 9:00 (Arg) - Sala 1

RI 01. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autores: Chantal Arduini Amaya

Contacto: chantal.a.arduini@unab.edu.ar - Argentina

De lo multiplataforma a lo transmedia. De la telenovela a la serie, 20 años después

Subtítulo: El caso de la ficción latinoamericana Pasión de Gavilanes

En el marco de mi investigación posdoctoral desarrollada en el Posdoctorado multidisciplinario de la Universidad de Palermo, el presente estudio busca ser un aporte al campo latinoamericano y, por ello, elige analizar la dimensión transmedia de la ficción Pasión de Gavilanes

que, por un lado, ha sido adaptada y expandida en varios medios y, por otro, ha despertado el cariño y afecto de muchos seguidores, desde hace más de dos décadas, los cuales no solo han consumido, sino también producido contenidos originales alrededor del canon oficial. Este caso es un ejemplo que permite ilustrar las transformaciones del escenario mediático tanto al nivel de decisiones de las industrias mediáticas como al nivel de compromiso y actividades de los fanáticos. Inspirada en la telenovela de 1994 llamada Aguas Mansas, la historia se adaptó para una nueva versión estrenada en 2002. Y en 2021 lanzó la segunda temporada que pronto llegó a Netflix.

RI 02. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autores: Agostina Curcio

Contacto: curcio.agostinad@gmail.com - Argentina

Nostalgia y construcción de sentido en el diseño contemporáneo

Subtítulo: Una lectura ética, estética e identitaria desde el campo de la indumentaria

La moda se configura como un sistema cíclico, en el que ciertos elementos reaparecen con el paso del tiempo, resignificados según el contexto histórico y cultural. Esta recurrencia no responde únicamente a dinámicas internas de la industria, sino que se vincula con procesos sociales, económicos y simbólicos más amplios. En este marco, al abordar la indumentaria como fenómeno cultural, la nostalgia emerge no solo como un componente de dicha dinámica, sino como un eje estructurante en la construcción de la identidad colectiva e individual. En esta investigación, la nostalgia se entiende como un vehículo de memoria, afecto y cultura en la indumentaria contemporánea. A su vez, se plantea como una forma de resistencia cultural frente a las modas fugaces y carentes de contenido, y como un modo de articular lo íntimo con lo colectivo. Desde esta perspectiva, la indumentaria se concibe como un archivo vivo, mientras que el cuerpo se presenta como soporte de identidad tanto individual como colectiva. Retomando los planteos de Reynolds (2013) y Huyssen (2002), la nostalgia se interpreta aquí como un anclaje simbólico frente a la superficialidad y la aceleración contemporáneas. Lo táctil, lo visual, la morfología, las texturas y los colores se transforman en activadores de la memoria afectiva y, por tanto, de la nostalgia. Desde esta mirada, determinados disparadores de memoria funcionan no solo como punto de partida para el diseño, sino también como pilares de storytelling, capaces de conectar con

los usuarios desde una dimensión íntima y sensible. De esta manera, la nostalgia no se convierte en una tendencia, sino en una forma de pensar, concebir y habitar la indumentaria.

RI 03. Unifranz, sede El Alto

Autores: Leslie María Miranda Monzón - Efrain Edwin Mamani Acero - Mauricio Lugo Pizarro - Nils Mark Mamani Franco - Saul Huanca Sucojaya - Fabiola Belen Martinez Laura - Nickol Angeles Contreras Alba

Contacto: doc.lesliemaria.miranda.mo@unifranz.edu.bo - Bolivia

Muestra fotográfica como testimonio de la ausencia de los sombreros tradicionales borsalinos en nuestras señoras de pollera “La Chola Paceña” y adaptación de nuevas tendencias de sombreros.

Subtítulo: Transformación del sombrero tradicional de la mujer paceña: un estudio fotográfico sobre la evolución estética, cultural y simbólica del atuendo de la “Chola” en el contexto contemporáneo urbano.

La presente investigación analiza la transformación del sombrero tradicional de la mujer paceña, conocido como “Borsalino”, un ícono representativo del vestuario de la Chola, figura femenina emblemática de la identidad cultural boliviana y latinoamericana. A través de una metodología mixta, que combina análisis fotográfico, encuestas y observación sociocultural, el estudio evidencia cómo este accesorio, antes símbolo de estatus y elegancia por la historia del país y en relación a la colonización de la que Bolivia ha sido parte, ha sido reemplazado progresivamente por alternativas más prácticas y accesibles, como sombreros de tela, paja o materiales sintéticos. Los resultados reflejan una evolución estética impulsada por factores económicos, funcionales y de tendencia en el continente, en la que la tradición dialoga con la modernidad. Esta transición no implica la pérdida del símbolo, sino su reconfiguración como elemento de diseño identitario y expresión contemporánea. La investigación propone una lectura desde el diseño visual y la antropología cultural, explorando cómo los objetos de vestir pueden narrar procesos de cambio social, reinterpretación simbólica y adaptación estética en el contexto urbano latinoamericano.

RI 04. Escuela de Arte de Jerez de la Frontera

Autor: Claudio Molina

Contacto: c.molinamoral@gmail.com - España

Jornadas Tipográficas

Subtítulo: Democratización tipográfica

Vivimos inmersos en un universo visual en constante expansión. Sin embargo, aunque la tipografía está presente en todo lo que escribimos, leemos y comunicamos, su verdadero significado sigue siendo, para la mayoría, un territorio desconocido. Cada día producimos y consumimos textos —presentaciones, proyectos, mensajes, informes— sin detenernos a pensar que detrás de cada palabra impresa o digital hay una elección tipográfica que moldea la manera en que percibimos y entendemos el mundo. La tipografía no es un mero adorno: es una herramienta esencial de comunicación. Nos acompaña a cada paso —en los libros que leemos, las calles que recorremos, las pantallas que observamos y hasta en los

sueños que proyectamos—. Comprenderla es comprender una parte fundamental de nuestra cultura visual. En estas jornadas proponemos un viaje a través de la historia y evolución de la tipografía. Exploraremos cómo los tipógrafos crean, piensan y diseñan las letras que nos rodean. Además, analizaremos cómo estas decisiones influyen en distintos campos del conocimiento: las ciencias, las humanidades, la ingeniería, la educación, la arquitectura o la gestión pública. Democratizar la tipografía significa reconocerla como patrimonio común, accesible y comprensible para todos. Solo entendiendo su origen, su evolución y su función podremos proyectar una comunicación más consciente, inclusiva y culturalmente diversa.

RI 05. Universidad Complutense de Madrid

Autores: Graciela Padilla Castillo - María Prieto Muñoz - Ana Velasco Molpeceres

Contacto: gracielp@ucm.es - España

Título: El traje de flamenca: diseño, tradición y redes sociales en España. Narrativas, visibilidad y controversias digitales

Este trabajo explora el impacto de las redes sociales en la visibilidad y evolución del traje de flamenca, icono del diseño tradicional español y símbolo identitario de la cultura andaluza. Analiza cómo influencers, diseñadores y portadoras del traje fomentan nuevas narrativas digitales que revalorizan, reinventan o desafían la tradición, enfrentándose frecuentemente a discursos de odio por motivos de género, estética o defensa de lo genuino. Se abordan las tensiones entre innovación y preservación cultural, la creatividad proyectual en moda flamenca y el papel de las redes en la construcción y transformación de imaginarios sociales. El estudio destaca los procesos de viralización, los retos éticos ante la exposición mediática y la polarización que experimentan las figuras públicas que defienden la identidad flamenca ante críticas por mantener tradiciones percibidas como anacrónicas. Propuesta filiada al Proyecto I+D «Proyectos de Generación de Conocimiento» del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, Referencia PID2022-141877NB-I00. 2023-2027.

RI 06. Northeastern University London,

Departamento de Diseño

Autor: María Isabel Patiño Barón

Contacto: m.patinobaron@nulondon.ac.uk - Reino Unido

Cartografías Tipográficas de Londres: Identidad Urbana, Migración Visual y Prácticas de Diseño Inter-cultural

Subtítulo: Infografía y Design Thinking para la lectura crítica de la ciudad desde la mirada del visitante y la persona migrante

Esta ponencia presenta una investigación pedagógica aplicada en el ámbito del diseño con estudiantes de intercambio de Estados Unidos, orientada a la lectura crítica de Londres mediante su cultura tipográfica. Enmarcada en metodologías de Design Thinking, la propuesta explora sistemas tipográficos históricos, funcionales y expresivos en el espacio público —señalética de transporte, patrimonio arquitectónico, marcas culturales y soportes urbanos— para analizar cómo la materia-

lidad de la letra opera como dispositivo de identidad, memoria y afecto. ¿De qué manera las materialidades tipográficas median la lectura intercultural de la ciudad y configuran una “voz” urbana que facilita (o dificulta) la orientación, la pertenencia y la sensibilidad patrimonial en visitantes y migrantes? La metodología combina registro fotográfico in situ, bocetación analógica, análisis comparativo y síntesis visual en una infografía A3. Se discuten hallazgos sobre coherencias institucionales y variabilidad barrial, tensiones entre conservación y contemporaneidad, y manifestaciones de diversidad cultural. Los resultados pretenden evidenciar mejoras en alfabetización visual, sensibilidad intercultural y pensamiento crítico, y proponen una guía replicable para la enseñanza del diseño situada en contextos urbanos.

RI 07. CONICET - Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas / CEAR - Universidad Nacional de Quilmes

Autor: Marina Poggi

Contacto: marinapoggicarter@gmail.com - Argentina

El discurso de las telecomunicaciones en el espacio rural en la Revista Postas Argentinas (1937-1989)

El estudio reconstruye la trayectoria de la revista Postas Argentinas, publicación oficial de la Dirección de Correos y Telégrafos, que circuló entre 1937 y 1989. Durante cinco décadas funcionó como registro estatal de las telecomunicaciones y como espacio de formación técnica para sus profesionales. A través de sus páginas, la revista promovió un discurso centrado en el progreso, la ciencia y la tecnología, abordando temas diversos, desde la historia hasta el humor (Poggi, 2015, 2023). La investigación analiza los discursos y modos enunciativos empleados para representar los espacios rurales, especialmente en relación con el progreso y las necesidades locales frente al contexto de un mercado mundial competitivo. Se adopta un enfoque interdisciplinario que combina comunicación, lingüística e historia, basado en el Análisis del Discurso (Fairclough, 1992; Voloshinov, 2009; Wodak, 2003). El análisis utiliza, a modo de primer acercamiento, los índices de la revista para identificar temas, categorías y estrategias discursivas, observando cómo se construyen y legitiman representaciones del espacio rural. El estudio busca aportar a la historia de los medios en Argentina y destacar el valor de las publicaciones oficiales como fuentes históricas (Calavaro, 1996; Borrat & Foncuberta, 2006), evidenciando su papel en la configuración de imaginarios sobre el progreso tecnológico.

• **Comisión 6: Comunicación, educación y epistemología**
23 de febrero, 9:00 (Arg) - Sala 2 -

RI 08. Departamento de Artes y Letras, Universidad de La Serena

Autores: Eugenia Álvarez - Ricardo Baeza Correa - Pamela Cartes Araya

Contacto: eugenia.alvarez@userena.cl - lbaeza@userena.cl - Chile

Renovación Diseño. Creación de carreras de Artes y Pedagogía en Artes, 2026 - 2027

El año 2025 la escuela de Diseño de la Universidad de La Serena cumplió 30 años, momento propicio de detenernos y mirar el camino andado para ver donde estamos situados y hacia donde debemos dirigir nuestros pasos en éste nuevo cuarto de siglo que se inicia.

Renovar la carrera de Diseño y crear las carreras de Artes y de pedagogía en Artes con sus correspondientes licenciaturas. Cada carrera contempla un ingreso por separado y compartirán una propuesta de plan de estudio asociado a las expresiones creativas. El estudiante cursará 30 créditos por nivel, donde tendrá asignaturas obligatorias (70%) y optativas (30%). El aprender desde el hacer les permitirá obtener una vez cursado los 120 créditos (4 semestres), obtener el BACHILLER en Expresiones Creativas. Las asignaturas del Bachiller responderán al perfil de las tres carreras, allí se alcanzarán competencias asociadas a la teoría del arte, del diseño y de la educación artística, a las técnicas expresivas y a procesos de producción.

RI 09. Escola d'Art i Superior de Disseny de València · ISEA

Autores: Alicia Bonillo Calero

Contacto: a.bonillocalero@isea.gva.es - España

Análisis competencial de los estudios de Diseño de Moda en 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.

RI 10. EUCD-FADU (Udelar) y CFE (ANEP), Uruguay

Autores: Alejandra Capocasale Bruno

Contacto: alecapocasale@gmail.com - Uruguay

El diseño de videos didácticos en la modalidad híbrida de Enseñanza en educación superior

Subtítulo: El caso de enseñanza de la Sociología en la Licenciatura en Diseño Industrial en la Escuela Universitaria de Diseño-FADU-Udelar

En la Educación Superior en Uruguay, específicamente en las carreras de grado que brinda la Universidad de la República, a partir del contexto de pandemia por COVID-19 desde el año 2020 se comenzó a implementar la modalidad virtual de enseñanza. En un inicio, el proceso fue muy difícil pues todo el sistema educativo de enseñanza universitaria estaba formateado de acuerdo a una cultura escolar basada en la modalidad de enseñanza presencial. Entre los años 2020 y 2021 la modalidad virtual fue la que predominó, y posteriormente, se transitó hacia la modalidad híbrida de enseñanza principalmente en las unidades curriculares teóricas. La Licenciatura en Diseño Industrial de la Escuela Universitaria de Diseño de la FADU (Udelar) no fue ajena a este proceso de innovación curricular. Dentro de esta nueva gramática escolar, con una nueva concepción del tiempo y espacio curricular, como responsable de la unidad curricular Sociología de la carrera he ido incorporando en las cursadas los videos didácticos de mi autoría. Entiendo que vale la pena compartir algunas reflexiones críticas acerca de su uso e implicancias pedagógico-didácticas para la formación de diseñadores a inicios del siglo XXI.

RI 11. Carrera de Arquitectura, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

Autores: Liliana D'Angeli - Susana Parravicini

Contacto: ldangeli@yahoo.com.ar - Argentina

La dialéctica Matemática – Arquitectura, centrándonos en los procesos creativos del aprendizaje.

Esta propuesta parte de la identificación de dificultades persistentes en la comprensión geométrica, observadas en la práctica docente. Los saberes geométricos suelen ser fácilmente olvidables y presentan escasa continuidad en su aplicación conceptual. Sostenemos que los enfoques tradicionales de enseñanza de la Matemática, y en particular de la Geometría, generan representaciones típicas que limitan comprensiones profundas, dando lugar a lo que Brousseau denomina “obstáculos didácticos”, producidos por la propia implementación docente. Estas dificultades inciden en el rechazo de la asignatura y en la imposibilidad de alcanzar una comprensión significativa.

A ello se suma la escasa articulación entre los contenidos geométricos y el campo proyectual de la carrera de Arquitectura, lo que impide su integración en prácticas creativas y resolutorias. En este contexto, proponemos resignificar la Matemática en la formación arquitectónica, replanteando las dificultades de aprendizaje desde una perspectiva que vincule los saberes matemáticos con su proyección profesional.

RI 12. Facultad de Arquitectura y Urbanismo (FAU). Universidad Nacional del Nordeste (UNNE).

Autores: Álvaro Di Bernardo - Mario Merino - Mauricio Ortiz - Emiliano Prez

Contacto: alvaro.dibernardo@arq.unne.edu.ar - Argentina

Fortalecer competencias mediante enfoques experimentales en el diseño arquitectónico. Implementación de estrategias pedagógicas en el Trabajo Final de Carrera.

Esta presentación aborda un conjunto de estrategias pedagógicas y didácticas implementadas en la asignatura Trabajo Final de Carrera (TFC) de la Unidad Pedagógica “C” de la carrera de Arquitectura, Universidad Nacional del Nordeste (FAU-UNNE), en respuesta a debilidades metodológicas y argumentativas detectadas en estudiantes próximos a culminar su formación. Se evidenció una tendencia a concebir el diseño arquitectónico de manera lineal y fragmentada, con escasa integración entre función, forma, estructura y materialidad, y dificultades para sostener una línea conceptual coherente. Ante ello, se propusieron tres ejercicios exploratorios de carácter reflexivo y un workshop constructivo colectivo, orientados a promover una mirada integral del proceso de diseño. Las experiencias incluyeron exploraciones espaciales mediante luz y materia, ensayos estructurales que indagaron en la relación espacio-gravedad, y un trabajo final integrador. Los resultados reflejaron cambios significativos en la actitud proyectual: mayor conciencia metodológica, apertura a la experimentación, mejor argumentación conceptual y disposición al trabajo colaborativo. Se concluye que estas estrategias favorecen la consolidación de competencias clave para el ejercicio profesional, al estimular una aproximación crítica, sensible y multidimensional al diseño. Asimismo, se destaca el valor de las maquetas y la discusión colectiva como dispositivos que potencian la comprensión empírica del espacio y la formación integral del arquitecto.

RI 13. Carrera de Diseño de Interiores y Mobiliario. Escuela de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional de Río Negro

Autores: Ana Lía Frank - Mauro Edel Sánchez

Contacto: alfrank@unrn.edu.ar - mesanchez@unrn.edu.ar - Argentina

Elaboración audio visual de los fundamentos teóricos básicos en Diseño de Interiores y Mobiliario

La presente ponencia tiene como objetivo exponer la propuesta de investigación del proyecto denominado “Hacia una aproximación visual y no lineal del Diseño Interior. Fundamentos teóricos para el diseño de la Espacialidad Interior” a realizarse en la Universidad Nacional de Río Negro para la carrera de Diseño de Interiores y Mobiliario.

A partir de los requisitos del plan de estudios de la carrera y de las necesidades derivadas para las asignaturas del área teórico-histórica; de los diagnósticos del equipo docente referidos a las habituales dificultades y preferencias estudiantiles -registradas tras años de cursadas- en sus modos de aprendizaje; del necesario compromiso formativo con rigurosidad académica abarcando multiplicidad de posicionamientos teóricos, se propone una investigación que pretende construir una iniciática guía cartográfica de una docena de básicos conceptos teóricos indispensables para el aprendizaje del diseño de la espacialidad interior arquitectónica. Para ello, se persigue el diseño de un inusual producto didáctico de formato audio-visual, aunque con apoyatura textual; ilustrado con diseños de interiores referenciales; construido a partir del aporte de fuentes de consulta externas variadas académicamente reconocidas; y

estructurado a partir de un orden de tipo rizomático, es decir no-lineal, con una estructura de libre navegación.

RI 14. Autor: María José Martínez Gonzales

Contacto: mariajosemartinezgonzales@gmail.com - Perú

¿Cómo aplicar la economía circular como docente universitario?

Subtítulo: La aplicación de la economía circular como un enfoque pedagógico para resignificar contenidos, metodologías y aprendizajes que se brindan a través de la docencia universitaria.

La economía circular ha sido tradicionalmente abordada desde el ámbito empresarial como un modelo orientado a optimizar recursos, reducir residuos y extender el ciclo de vida de los productos. No obstante, siendo una disciplina que busca dar una nueva vida a los productos o servicio, este no se ha visto aplicado en un enfoque pedagógico en la educación superior. Este artículo propone una mirada innovadora sobre la aplicación de los principios de la economía circular en la docencia universitaria, no solo como contenido de enseñanza, sino como una práctica pedagógica en sí misma. Desde una perspectiva reflexiva y teórica, se plantea al docente universitario como un agente de economía circular, capaz de reutilizar, resignificar y regenerar conocimientos, metodologías, recursos didácticos y producciones académicas de los estudiantes. Así como las organizaciones otorgan una nueva vida a materiales y procesos, el docente puede dar continuidad y sentido al aprendizaje, evitando la lógica lineal de enseñanza actual y promoviendo aprendizajes más significativos y sostenibles. Este artículo busca abordar los principios fundamentales de la economía circular y trasladarlos al contexto educativo, proponiendo así, estrategias concretas aplicables al aula universitaria, tales como el diseño curricular circular, la evaluación como proceso continuo y el aprovechamiento consciente de recursos pedagógicos y digitales. Asimismo, se reflexiona sobre los beneficios de este enfoque en términos de compromiso estudiantil, optimización de recursos y formación de profesionales con pensamiento sistémico. Finalmente, se sostiene que la economía circular aplicada a la docencia universitaria constituye una oportunidad para repensar el rol docente y el sentido de aprendizaje, alineado a la educación superior con los desafíos contemporáneos de sostenibilidad, innovación y responsabilidad social.

• **Comisión 2: Perspectivas, tendencias e innovación**

23 de febrero, 11:30 (Arg) - Sala 1 -

RI 15. Universidad del Zulia (Venezuela) -

Universitat de Carlemany (Andorra)

Autor: Jorge Aldea

Contacto: arquitectoaldea@gmail.com - España

Reconfiguraciones tipológicas en la arquitectura contemporánea

Subtítulo: Aportes teóricos y proyectuales desde una lectura crítica de la forma y el contexto

Este proyecto presenta una experiencia de diseño social y comunicación educativa desarrollada con niñas migrantes venezolanas residentes en Rio Negro (Antioquia, Colombia). Se enmarca en la investigación “Niñas mi-

grantes venezolanas: una apuesta de comunicación para el cambio desde las pedagogías para la paz”, cuyo propósito es generar procesos comunicativos que aborden de manera responsable las intersecciones entre género y migración. La propuesta articula herramientas visuales, narrativas y pedagógicas en tres fases: reconocimiento de derechos, fortalecimiento de la autoestima e integración social. A través de metodologías participativas y materiales diseñados específicamente para contextos escolares, se busca transformar imaginarios discriminatorios y construir entornos educativos más inclusivos, respetuosos y culturalmente diversos. Este trabajo evidencia cómo el diseño y la comunicación pueden operar como agentes de cambio social, contribuyendo a la protección y el empoderamiento de infancias migrantes en contextos de alta vulnerabilidad.

RI 16. Grupo de investigación GIACEF, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño, Cali, Colombia

Autor: Rafael Ángel-Bravo

rafael.angel@aunarcali.edu.co - angelrafael1980@hotmail.com - Colombia

GIACEF: Integración de procesos de investigación multidisciplinar e interdisciplinar, alrededor de las ciencias sociales y los estudios culturales

Desde el año 2019, el grupo GIACEF emprende el desarrollo de un ecosistema investigativo, el cual integra la publicación de una revista multidisciplinaria de carácter científico, enfocada en las ciencias sociales, económicas y administrativas, con la organización de un evento anual en estas mismas áreas y la publicación periódica de un libro resultado de investigación, permitiendo así la difusión de nuevo conocimiento multidisciplinario. Desde el año 2024, GIACEF desarrolla estos procesos en colaboración con el grupo Visualizar, integrando un abordaje de temáticas en torno a las ciencias sociales, la cultura y el patrimonio. El trabajo del grupo GIACEF, en el campo de las ciencias sociales y los estudios culturales, desarrollado de la mano con el grupo Visualizar, permite entender que los límites temáticos de la investigación y las distintas disciplinas del conocimiento, están abiertas a nuevas exploraciones y nuevos campos de estudio, a través de la multidisciplinariedad y la interdisciplinariedad, las cuales han encontrado en nuestros distintos canales de difusión, como en la participación en eventos y publicaciones diversas, un terreno fértil para el intercambio de saberes y acciones.

RI 17. Autor: Edson Céspedes Sunagua

Contacto: edson7.cs@gmail.com - Bolivia

Neurociencia y Diseño: La Conexión entre el Cerebro y la Creación de Experiencias

Esta investigación explora la interrelación crítica entre el Sistema Nervioso Central (SNC) y los entornos construidos, postulando que el diseño es una disciplina con capacidad de modulación alostática de la experiencia subjetiva. El foco reside en tres procesos clave: 1) Percepción y Procesamiento Sensorial, donde el diseño configura las entradas sensoriales (frecuencia lumínica, patrones acústicos, complejidad visual) que son decodificadas por áreas cerebrales específicas (ej., córtex visual). Se destaca el impacto de la iluminación cir-

cadiana en el eje cortisol-melatonina y la función restauradora de la Biofilia en la reducción del estrés. 2) Navegación y Cognición, analizando la Carga Cognitiva generada por entornos desordenados y la función del Hipocampo en la memoria espacial y la percepción de seguridad (prospecto y refugio). 3) Diseño como Herramienta de Modulación, aplicando principios como la Neuroestética (proporciones áureas que activan el córtex prefrontal) y la Ergonomía Cognitiva para optimizar el flujo atencional. El objetivo es proveer un marco basado en la evidencia neurocientífica para configurar ambientes que trasciendan la estética, impactando directamente en la salud cerebral, el rendimiento y el bienestar de los ocupantes.

RI 18. Universidad de La Laguna, España

Autor: Arianna María Fanio González

Contacto: afaniogo@ull.edu.es - España

El potencial de la cultura maker para la innovación social situada: digitalización, colaboración y patrimonio

Esta presentación expone la línea de investigación desarrollada en una tesis doctoral orientada a explorar las intersecciones entre diseño, cultura maker y activación territorial en contextos periféricos, específicamente en las Islas Canarias (España). El trabajo se centra en la cultura maker —digitalización accesible, colaboración, ética proyectual y distribución abierta— como marco para fortalecer prácticas de diseño con impacto social, educativo y cultural. A partir de una investigación aplicada, se presentan tres ejes articulados: (1) la identificación y caracterización del ecosistema maker regional; (2) la reconversión neoartesanal de la baldosa hidráulica como estudio de caso que combina saberes tradicionales, fabricación digital y procesos de enseñanza-aprendizaje basados en el co-diseño; y (3) la integración de la ética proyectual maker en la enseñanza universitaria del diseño mediante diversas intervenciones en el aula. De esta manera, la investigación muestra, a través de casos prácticos, el potencial del diseño para actuar como mediador entre comunidad, tecnología y territorio, generando nuevas conexiones sociales, revalorizando conocimientos socioculturales y fomentando aprendizajes

RI 19. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Mariana Pelliza

Contacto: mpelliza@businesspress.com.ar -Argentina

Del flujo a la inmersión

Subtítulo: Experiencias narrativas en la cultura gamificada

En la última década, el concepto de inmersión ha cobrado relevancia en los Game Studies como una categoría que trasciende la mera participación activa para describir una forma de experiencia narrativa total, en la que el jugador se siente parte de un mundo simbólico. A diferencia del flow (Csikszentmihalyi, 1990), centrado en la concentración y el equilibrio entre desafío y habilidad, la inmersión introduce una dimensión narrativa y estética del juego: la posibilidad de habitar una historia, asumir un rol y co-crear significados. Autores como Scolari (2013) y Pérez Latorre (2012) sostienen que la inmersión constituye un modo contemporáneo

de relación con el sentido, donde el jugador se convierte en protagonista de la narración. En esta línea, la gamificación en entornos no lúdicos —educativos, laborales o comunicacionales— puede entenderse como una extensión de esa lógica: trasladar la vivencia narrativa del juego a contextos cotidianos que generan implicación simbólica. Esta ponencia propone explorar la inmersión narrativa como forma de implicación subjetiva en la cultura gamificada, entendida no sólo como técnica de diseño, sino como fenómeno cultural y comunicacional que reorganiza las fronteras entre ficción y realidad, producción y experiencia. La inmersión se presenta como una nueva sensibilidad del presente: un modo de estar en el mundo que combina atención, emoción y relato.

RI 20. Universidad de Palermo /

Universidad Nacional de Río Negro

Autor: Mariana Pittaluga

Contacto: marianapittaluga@gmail.com - Argentina

Chau Bauhaus: genealogías decoloniales para un diseño no excluyente desde el sur

Esta conferencia propone una reflexión crítica sobre los fundamentos del canon moderno del diseño desde una perspectiva decolonial, interseccional y situada en los territorios del sur global. A partir del análisis de la influencia de la Bauhaus como paradigma fundacional del diseño moderno, se cuestiona su persistente centralidad en la enseñanza, la teoría y la práctica proyectual en América Latina. Lejos de negar su importancia histórica, la propuesta busca problematizar la universalización de sus principios —funcionalismo, racionalismo, purismo formal— como criterios incuestionables de lo que se ha definido como “buen diseño”. Se abordarán los aportes de pensadoras y pensadores como Alcira Argumedo, Walter Dignolo, Enrique Dussel, María Lugones y Rita Segato, entre otros, para trazar una genealogía crítica de los discursos que han silenciado otras formas de saber, hacer y proyectar. El diseño decolonial se presenta aquí no como una corriente homogénea, sino como una práctica insurgente, relacional y plural que se anima a desobedecer cánones, desmontar mitos y construir nuevas narrativas. Un diseño que ya no se piensa desde el objeto sino desde los cuerpos, los vínculos, los saberes comunitarios y las urgencias de territorios históricamente excluidos del relato moderno. Frente a una modernidad que ha homogeneizado y estandarizado en nombre de la neutralidad, la conferencia plantea la necesidad de imaginar otras formas de proyectar más justas, afectivas y diversas. Porque la Bauhaus ya fue... y ahora es tiempo de diseñar desde el sur.

RI 21. Facultad de Arquitectura - Región

Xalapa, Universidad Veracruzana

Autores: Juan Andrés Sánchez García - Daniela Scarleth Curti Isidro

Contacto: juansanchez@uv.mx - scarlethcurti@gmail.com - México

Del trazo al pensamiento complejo: el diálogo disciplinar como catalizador del diseño arquitectónico con impacto social

El diseño arquitectónico, históricamente concebido como una práctica eminentemente unidisciplinar, en-

frenta hoy el desafío de responder a problemáticas sociales, ambientales y tecnológicas de creciente complejidad. Esta ponencia plantea que el diálogo disciplinar —entre la arquitectura, las ciencias sociales, la ingeniería, la biología y la semiótica visual— robustece el proceso proyectual al diversificar sus herramientas conceptuales y gráficas. La grafía arquitectónica se concibe aquí no solo como medio de representación, sino como lenguaje epistémico que articula pensamiento, técnica y sensibilidad social. Metodológicamente, se propone un enfoque sistémico de investigación-proyecto basado en problemas (Problem-Based Design), donde los procesos colaborativos y la construcción compartida de vocabularios permiten generar soluciones integrales con impacto comunitario. Los resultados preliminares muestran que la integración interdisciplinar produce diseños más resilientes, pertinentes y éticamente comprometidos con su contexto. Se concluye que la superación de la unidisciplina abre un horizonte de innovación arquitectónica sustentada en la interrelación entre grafía, teoría y acción transformadora.

• **Comisión 7: Tecnología, materiales y sustentabilidad**
23 de febrero, 11:30 (Arg) - Sala 2 -

RI 22. Universidad Santo Tomás, sede Bogotá

Autores: Sofía Agredo Garzón - Catalina Escobar Rodríguez - Camila Andrea Gómez Benavides

Contacto: sofiaagredo@usantotomas.edu.co - camilago-mezb@usantotomas.edu.co - Colombia

HIMERA: Diseño gráfico para visibilizar la flora del Páramo de Chingaza

El proyecto Himera nace de la necesidad de divulgar la importancia ecológica de la flora del Páramo de Chingaza y su relación con el sistema hídrico que abastece a Bogotá, mediante estrategias visuales dirigidas a públicos jóvenes. En Colombia, los páramos son ecosistemas estratégicos que regulan el clima y garantizan el suministro de agua, pero enfrentan amenazas derivadas del cambio climático y la expansión humana. Ante este contexto, el diseño gráfico se presenta como un medio capaz de traducir el conocimiento científico en experiencias comunicativas accesibles y significativas. El objetivo del proyecto fue crear un recurso digital interactivo que integrara ilustración, interactividad y gamificación para sensibilizar a jóvenes de 17 a 23 años. Se empleó una metodología cualitativa bajo el enfoque de investigación-creación, que articuló indagación teórica, análisis visual y experimentación en un proceso iterativo dividido en cuatro etapas: recolección, análisis, prototipado y prueba.

En la recolección se revisó literatura sobre flora del páramo y se aplicaron encuestas a jóvenes. El análisis definió los lineamientos conceptuales y narrativos, priorizando una experiencia inmersiva basada en misiones en un entorno 3D. Luego se desarrolló un prototipo en Spatial.io como galería virtual gamificada. La prueba piloto mostró que todos los participantes adquirieron nuevos conocimientos y percibieron la experiencia como clara y atractiva. En conclusión, Himera evidencia que el diseño gráfico y la tecnología inmersiva pueden mediar

eficazmente entre el conocimiento ambiental y la sensibilización hacia la conservación del páramo.

RI 23. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba

Autores: Tristana Barseghian - Romina Tártara - Marisa Navarro

Contacto: tbarseghian@unc.edu.ar - romina.tartara@unc.edu.ar - marisa.navarro@unc.edu.ar - Argentina

Análisis de oportunidades y limitaciones desde el diseño y el marketing para la aplicación de modelos de economía circular

Subtítulo: Caso de la industria del calzado casual femenino de cuero en Córdoba

La identificación de oportunidades para la gestión sustentable a partir del diseño y el marketing en una actividad productiva requiere de herramientas de diagnóstico y análisis de impacto. Para su abordaje se propone el diseño de herramientas basadas en la Matriz Metco (Generada por el Basque Ecodesign Center), la cadena de valor ampliada de Michael Porter y el autodiagnóstico de economía circular propuesto por la Dirección General de Estrategia industrial y de la Pequeña y Mediana Empresa, de la Secretaría de Estado de Industria del Ministerio de Industria y Turismo del Gobierno de España. A partir de las matrices diagnóstico, vinculadas a la cadena de valor ampliada, considerando el diseño y la gestión de recupero y/o extensión de la vida útil del producto, es posible establecer actividades y recursos intervinientes en cada una de sus fases. El análisis de esta información permite establecer intervenciones desde el ecodiseño, estrategias de servitización y/o marketing sustentable. La complementación de la fase analítica con una instancia propositiva que combine acciones interdisciplinarias entre el marketing y el diseño, permitiría establecer métricas de impacto ambiental que se combinen con indicadores económicos y sociales para considerar el triple impacto de una actividad productiva.

RI 24. Universidad Católica de Cuenca

Autores: Tatiana Alexandra Cabrera Silva - Marcelo Sebastián Aguilera Crespo

Contacto: tatiana.cabrera@uacue.edu.ec - maguilera@uacue.edu.ec - Ecuador

Diseño de un ecosistema E-sports en la Universidad: impacto en juventudes y modelo de implementación en la Universidad Católica de Cuenca

La presente investigación presenta un proyecto de aplicación, mismo que será ejecutado en la Universidad Católica de Cuenca (Ecuador) y que analiza el potencial de los E-sports para el desarrollo integral de los jóvenes universitarios desde la perspectiva de investigación de los videojuegos y simuladores. A través del mismo se tiene un doble propósito: evidenciar sobre los beneficios y riesgos, y construir un modelo institucional de implementación que articula infraestructura, experiencia del estudiante y gobernanza. El diseño a emplear es de carácter mixto, secuencial y que estará centrado en el usuario:

Fase 1: revisión de literatura y benchmarking regional para definir variables, principios de inclusión y un marco de buenas prácticas.

Fase 2: diagnóstico con estudiantes mediante encuestas, entrevistas y grupos focales para caracterizar perfiles, motivaciones, hábitos, bienestar digital y percepción de pertinencia.

Fase 3: co-diseño e implementación de un piloto (club/arena) que integre identidad comunicacional, reglamento, pausas activas, ergonomía, protocolos contra ciberacoso y actividades co-curriculares con acompañamiento docente.

Fase 4: evaluación del piloto con mediciones pre/post y análisis cualitativo de la experiencia. El alcance incluye lineamientos de diseño para espacio físico, comunicación visual, roles, operación y seguridad; propuesta de equipamiento mínimo y un marco de competencias que se vinculan a la empleabilidad (trabajo en equipo, liderazgo, pensamiento estratégico y alfabetización digital).

RI 25. Universidad Piloto de Colombia,

Facultad de Arquitectura y Artes

Autor: Danna Alejandra Carrillo Rodríguez

Contacto: danna.carrillo.rod@gmail.com - danna-carrillo@upc.edu.co - Colombia

Conectados pero desconectados

Subtítulo: Espacios inmersivos para despertar la conciencia crítica en jóvenes universitarios

“Conectados pero desconectados” es un proyecto de investigación-creación que analiza cómo la hiperconexión digital ha transformado la capacidad de los jóvenes para percibir, sentir y relacionarse críticamente con su entorno. Apoyado en autores como Zygmunt Bauman, Agustín Laje, Guy Debord y Jean Baudrillard, el proyecto evidencia cómo la fragilidad de los vínculos, la manipulación mediática, el espectáculo y la simulación han configurado una sociedad altamente influenciada y emocionalmente desconectada. Para llegar a esta conclusión, se desarrolló una línea de tiempo histórica que compara la evolución del espacio, el individuo y el arte desde la Antigüedad hasta la contemporaneidad. Esta herramienta permitió identificar cómo los cambios en la forma de habitar, percibir y representar el mundo han contribuido a la condición actual del ser humano, marcada por el consumo acelerado y la superficialidad perceptiva. Como respuesta, se propone un espacio inmersivo itinerante para universidades, diseñado para generar experiencias sensoriales que confronten al usuario y promuevan una reconexión auténtica consigo mismo y con su entorno, para promover el centro del proyecto que es la consciencia crítica.

RI 26. UNMdP - Universidad

Nacional de Mar del Plata

Autor: Lucía Díaz

Contacto: luciadiazz99@gmail.com - Argentina

Diseño regenerativo a partir del desarrollo de nuevos materiales

Actualmente, nos encontramos inmersos en una era marcada por la emergencia ambiental. En este contexto, surgen nuevas perspectivas del diseño que buscan impulsar transiciones hacia modelos sostenibles que promuevan la descarbonización y la restauración de los ecosistemas. Entre estas perspectivas destaca el con-

cepto de Diseño Regenerativo. Este enfoque tiene como objetivo restaurar, revitalizar y mejorar activamente los ecosistemas, así como crear entornos sostenibles y prósperos para las comunidades locales y la naturaleza (European Commission, 2024). Este objetivo puede ser alcanzado desde diferentes estrategias, entre ellas la que concierne a la utilización de nuevos materiales. En este sentido, la presente investigación, actualmente en desarrollo, se enfoca en analizar las posibilidades de generación de materiales a partir del carbón vegetal o “biochar”, sus posibles aplicaciones y su potencial implementación en diseños regenerativos orientados a la descarbonización.

RI 27. Universidad Autónoma de

Santa Ana, El Salvador

Autores: Kevin Javier García Mendoza - Diego José Zavaleta Murillo - Ana María Bermúdez Martín - Leída Guadalupe Monterroza Matute

Contacto: javier.garcia@unasa.edu.sv - ana.bermudez@unasa.edu.sv - El Salvador

Implementación de la IA como estrategia para el autocuidado en trastornos de salud mental

La salud mental es un factor imprescindible en las etapas de la vida de un individuo para su correcto desarrollo social desde su niñez hasta su vejez, la atención a los riesgos de salud mental se puede prevenir con el autocuidado, término que cada individuo emplea en sí mismo analizando los riesgos potenciales que pueden desestabilizar su bienestar emocional y mental, pero para ello se debe tener la orientación necesaria para identificar los riesgos potenciales y conocer medidas de autocontrol, en el 2020 la Organización Panamericana de la Salud (OPS) publicó un informe sobre el perfil en cargas de enfermedades de trastornos mentales de El Salvador en el que se desglosan detalladamente en edades y diversos tipos de trastornos mentales, desde comunes, neurológicos y por consumo de sustancias (MNSS), en este informe la OPS hace la recomendación a los proveedores de atención primaria en brindar capacitaciones y herramientas que ayuden a controlar estos riesgos mediante tecnología digital que aumente el acceso a recursos remotos que se adapten a las necesidades de las comunidades afectadas. En El Salvador existe el desafío de combatir los riesgos es trastornos MNSS y ofrecer soluciones que se puedan adaptar a las necesidades de las comunidades.

RI 28. Facultad de Arquitectura y Urbanismo

de la Universidad Técnica de Oruro

Autor: Juan Arturo Ramos

Contacto: argaramosc@gmail.com - juan.ramos@doc.uto.edu.bo - Bolivia

La articulación de la Inteligencia Artificial y el Diseño Transdisciplinar en el Proceso de Diseño Arquitectónico: Estudio de Caso en Oruro, Bolivia

Esta ponencia explora como la integración de la IA, puede generar una conexión y aproximación transdisciplinar en la práctica arquitectónica y urbana, para identificar el impacto en el contexto urbano y sociocultural y fortalecer las competencias de los estudiantes para enfrentar desafíos complejos. La integración de la IA

no solo optimiza la fase proyectual, sino que exige un enfoque transdisciplinar que integre conocimientos de ingeniería, ciencias sociales e informática. El objetivo es identificar los procesos de aprendizaje para desarrollar habilidades críticas, como el pensamiento algorítmico y la gestión de datos masivos, preparando a los estudiantes para co-crear soluciones sostenibles. Por supuesto incorpora procesos experimentales y basado en proyectos fomentando la participación ciudadana a través de plataformas digitales y modelos generativos, permitiendo que las comunidades influyan activamente en sus entornos construidos. En las recomendaciones es importante reconocer que la investigación en diseño se centre en la ética de la IA y su impacto social. La IA debe ser vista como un facilitador para la exploración de alternativas de diseño que superen las limitaciones humanas, siempre bajo un marco de diseño centrado en el ser humano. La transdisciplinariedad se convierte en el eje para gestionar la complejidad inherente a los proyectos multiescalares.

• **Comisión 3: Creatividad, imagen y arte**

23 de febrero, 14:00 (Arg) - Sala 1 -

RI 29. Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN (Bogotá – Colombia)

Autores: Laura Natali Arévalo Lara - Andrés Felipe Forero Sedano

Contacto: laura_arevalo@cun.edu.co - andres_foreros@cun.edu.co - Colombia

Bioplastificación de la moda experimental vía para nuevas estéticas y sostenibilidades

La industria de la moda enfrenta una dependencia crítica de materiales sintéticos. Año tras año genera altos volúmenes de residuos, situación que exige nuevas rutas de exploración en la formación de diseñadores. Frente a esta problemática, la actualización curricular en la asignatura de Taller de Diseño II - Moda experimental, introduce la investigación y creación de atuendos construidos a partir de la elaboración de bioplásticos y biomateriales, configurando un espacio pedagógico donde la experimentación material se convierte en un eje de innovación sostenible. La propuesta se articula desde los principios del diseño para la sostenibilidad, entendidos como estrategias capaces de transformar los sistemas productivos y sus impactos ambientales (Manzini, 2015). A través de procesos de laboratorio, pruebas de formulación y exploración de formas, los estudiantes elaboraron biomateriales aplicables a superficies y estructuras, evaluando su comportamiento, potencial estético y viabilidad en prendas de carácter experimental. Los resultados evidencian que el trabajo con biomateriales favorece la comprensión crítica de los ciclos de vida material, amplía las posibilidades creativas del diseño de moda y promueve prácticas con menor impacto residual. Esta experiencia consolida una línea de investigación académica que integra sostenibilidad, innovación y experimentación como componentes fundamentales para la transformación del campo disciplinar.

RI 30. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Lucía Beltrame

Contacto: lucia_b99@hotmail.com - Argentina

Creatividad e Innovación en la pedagogía de moda: estrategias y metodologías en la optimización del proceso creativo

El presente proyecto analiza la optimización del proceso creativo en estudiantes universitarios de las carreras de Diseño de Indumentaria y Textil, Producción de Moda y Comunicación de Moda, a partir de la experiencia áulica en la asignatura Producción de Moda II durante el segundo cuatrimestre de 2025, en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. La investigación parte de la premisa de que la creatividad es un eje central en la formación profesional, pero que suele verse obstaculizada por factores como la presión académica, la falta de metodologías adecuadas y el escaso acompañamiento pedagógico. Desde un enfoque cualitativo, se propone un modelo de intervención pedagógica basado en el análisis de las tres etapas del proceso creativo: conceptualización, ejecución y comunicación. A través de estrategias didácticas que fomentan la autonomía, la reflexión, el trabajo colaborativo y la retroalimentación constante, se busca fortalecer la identidad creativa del estudiante y mejorar la calidad conceptual, técnica y comunicacional de los proyectos. Los resultados evidencian que la implementación de metodologías activas y flexibles favorece el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los futuros profesionales de la moda.

RI 31. Escuela de Artes y Letras, Colombia

Autor: Andrés Enrique Cifuentes Andrade

Contacto: andresecifuentes@gmail.com - Colombia

Lo efímero en la ilustración

La creación o investigación-creación solo se empieza a validar por Colciencias(actual Minciencias) desde el año 2017, esta nueva forma de investigar sumado al desconocimiento de la ilustración como un campo nuevo en este ámbito formal, hace que se busquen maneras de difundir y socializar ese conocimiento, ya que desde Minciencias(Ministerio de Ciencias de Colombia) lo efímero es un tipo de resultado de la investigación-creación que se valora, si demuestra su rigor metodológico y su contribución al conocimiento, a través de una documentación adecuada que supla su falta de permanencia física, por eso la Maestría en Ilustración de la Escuela de Artes y Letras ha innovado nuevas formas de mostrar desarrollos investigativos a través de exposiciones(efímero) de este tipo de conocimiento, que han trabajado sus egresados y estudiantes en sus procesos.

RI 32. Pontificia Universidad Católica del Perú

Autores: Andrea De La Cruz Vergara - Galia Pacchioni

Contacto: a.delacruzvp@pucp.pe - Perú

Visualidad y Textualidad: entre el arte y la tipografía

“Visualidad y Textualidad” es un curso recientemente diseñado en la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), que propone una reflexión crítica sobre la relación entre la tipogra-

fía, la función lingüística del signo y los diversos medios de impresión. A través del diseño y la creación de caracteres, los estudiantes exploran las posibilidades expresivas del signo en distintos niveles, mediante procesos manuales de estampación e impresión. El curso desarrolla metodologías que integran la experimentación con diversos soportes y técnicas, abarcando tanto los medios impresos como el trabajo colaborativo en la plataforma interactiva Miro, donde se registran los procesos en bitácoras digitales. Esta articulación busca reconocer la dimensión cultural, social y simbólica de la tipografía como un lenguaje visual en constante diálogo con su contexto. De este modo, se fomenta una comprensión integral del signo tipográfico y una práctica comunicativa situada en la intersección entre el arte y el diseño.

RI 33. Autor: Silvana de la Torre

Contacto: sildlt@icloud.com - Argentina

Dirección de Arte Expandida: Experiencia Pedagógica, Investigación Educativa y Práctica Artística con IA Generativa y Escenografía Virtual

Subtítulo: Aprendizaje proyectual y formación estética en la enseñanza cinematográfica contemporánea

Esta presentación propone un abordaje integrado de la enseñanza de la Dirección de Arte en la formación cinematográfica, articulando la experiencia docente, la reflexión pedagógica y la investigación educativa a partir de la incorporación de la IA generativa y de la escenografía virtual como herramientas de exploración artística y proyectual. Se inscribe en una pedagogía del hacer, donde el aprendizaje se construye a través de la práctica, la experimentación empírica y la reflexión crítica sobre la imagen y el espacio. La IA generativa se introduce en el aula como un dispositivo de variación estética y bocetado visual, comparable a prácticas tradicionales como el dibujo, el collage o la maqueta conceptual. Su uso permite a los estudiantes explorar atmósferas, estilos y referencias visuales, fortaleciendo el desarrollo del criterio estético y la toma de decisiones conscientes. La escenografía virtual, por su parte, se integra como un entorno de previsualización y ensayo narrativo, ampliando la comprensión de las relaciones entre espacio, luz, materialidad y dramaturgia. Desde una perspectiva investigativa, el trabajo recupera registros de aula, producciones de la cursada y observaciones docentes para analizar el impacto de estas herramientas en los procesos de aprendizaje proyectual. Los resultados evidencian una mayor capacidad de iteración, autonomía creativa y lectura crítica de las imágenes, así como una comprensión ampliada del rol de la Dirección de Arte en contextos híbridos físico-digitales. La presentación concluye proponiendo líneas de investigación para el Diseño Audiovisual que integren tradición estética, tecnologías emergentes y pedagogías artísticas contemporáneas

RI 34. Instituto Nacional de Câncer, Brasil

Autores: Mariana Fernandes Teles - Rita Rangel de Souza Machado

Contacto: mteles@inca.gov.br - rmachado@inca.gov.br - Brasil

A Imagem da Mulher nas Campanhas do INCA: uma análise da discursividade visual de autocuidado

Este trabalho articula uma pesquisa de mestrado e outra de doutorado que analisam como os cartazes das campanhas de prevenção e controle de câncer do Instituto Nacional de Câncer (Inca) do Brasil utilizam-se da imagem da mulher como um modo de reproduzir discursos do patriarcado sobre cuidado, beleza e exposição do corpo feminino. Utilizando a Gramática do Design Visual (GDV) para entender a disposição dos elementos textuais e visuais no cartaz e fazendo uma leitura a partir da Análise de Discurso (AD) de base materialista para entender o funcionamento dos sentidos, esse trabalho busca pensar como a campanha de 2025, ao utilizar um dos elementos da bandeira do Brasil, une textual e visual para aprisionar a mulher no papel patriarcal de cuidado, enquanto deixa de fora do centro comunicacional as principais mensagens sobre a prevenção e o controle do câncer.

RI 35. Autor: Rodrigo Giménez

Contacto: rgimenez91@gmail.com - Argentina

Cociente Imaginario

Todo conocimiento técnico y científico es importante para resolver problemáticas sociales actuales, ese conocimiento no limita a lo ya existente. Quiero sumar el concepto de Cociente Imaginario, el cual es importante nutrir y entrenarlo para nuevas resoluciones haciendo base en la técnica y ciencia.

RI 36. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Marcelo Lalli

Contacto: formarparacine@gmail.com - Argentina

La influencia de la gráfica en el relato cinematográfico

Subtítulo: El texto en pantalla y la puesta en escena cinematográfica

La década del 2010 implicó un auge de la animación gráfica en el cine. Los softwares Houdini, Maya o 3D Max, fueron fundamentales para el flujo de trabajo requerido. En la actualidad, una de las plataformas que brinda similares recursos es el After fx, específico para el diseño animado. Adentrándose en el lenguaje, se analizará el tratamiento de la imagen y su resonancia de época en un film significativo: Scott Pilgrim contra el mundo, del 2010, del director británico Edward Wright. Tomar el film como modelo para estudiar los avances del After Fx y detallar con cuáles de sus herramientas aquellos recursos podrían resolverse y superarse, es el eje de la investigación. La reformulación de la escena audiovisual por la implementación de estos avances, y su impacto estético, cubrirá aspectos comunicacionales vinculados a la intertextualidad, dado que el film es paradigma de esta operación.

RI 37. Instituto Tecnológico de Pachuca

Autor: Yamila Caridad Rodríguez Gómez

Contacto: mayacinco@gmail.com - m23201307@pachuca.tecnm.mx - México

Creatividad y micro-métodos en la enseñanza de diseño industrial

Subtítulo: El "Método de los 5 Errores" aplicado al prototipado y transferible al proceso de diseño

Esta ponencia presenta una experiencia pedagógica que integra micro-métodos para fortalecer el aprendizaje en la carrera de Ingeniería en Diseño Industrial, con énfasis en el prototipado como entorno de experimentación guiada. Se expone el “Método de los 5 Errores”, estrategia mediante la cual los estudiantes identifican, documentan y transforman cinco fallos recurrentes en sus entregables, convirtiéndolos en oportunidades de mejora y evidencia de aprendizaje. La intervención se articula con cápsulas didácticas de prototipado ágil, mini-rúbricas de validación de uso y dinámicas de iteración rápida, favoreciendo la autonomía, el razonamiento crítico y la factibilidad técnica. A partir de registros de aula (2023–2025) se observan tres efectos: 1. Incremento del compromiso en fases tempranas del proyecto. 2. Mejora de la calidad técnica y comunicativa de los prototipos. 3. Transferencia de habilidades hacia asignaturas troncales. Se discuten condiciones de implementación en contextos de recursos limitados y la transferibilidad del método a etapas previas del diseño (ideación, bocetaje, criterios de uso), ofreciendo prácticas simples, replicables y contextualizadas para la docencia en diseño industrial.

RI 38. Universidad Estatal a Distancia (UNED)

Autor: Daniel Soto Morúa

Contacto: daniel.smorua@gmail.com - dsoto@uned.ac.cr - Costa Rica

Múltiples retratos costarricenses a través de la tipografía popular callejera

Esta investigación analiza la tipografía popular callejera en Costa Rica como expresión de una cultura visual propia, profundamente enraizada en las realidades sociales, económicas y culturales del país. A partir del estudio de rótulos creados por diseñadores y rotulistas populares en contextos urbanos y rurales, se propone comprender estas producciones como sistemas de comunicación legítimos, situados y culturalmente significativos. Cada letrero constituye un testimonio gráfico de identidad, ingenio y resistencia, visible en mercados, pulperías, buses, muros y fachadas en desuso. Estas manifestaciones no responden a normas académicas ni a los cánones occidentales del diseño moderno; más bien, obedecen a lógicas locales determinadas por la funcionalidad, la urgencia, los materiales disponibles y la creatividad cotidiana. La investigación cuestiona la hegemonía académica que históricamente ha privilegiado lineamientos formales europeos (como los derivados de la Bauhaus, el constructivismo, el funcionalismo y la tradición tipográfica suiza) los cuales han definido criterios de legitimidad en el diseño gráfico costarricense, invisibilizando expresiones vernáculas cargadas de ingenio, autenticidad y simbolismo local y regional. Asimismo, se destaca el valor documental del archivo Iden-tica, un proyecto de registro visual de más de 10.000 imágenes que evidencia la riqueza tipográfica y gráfica de la rotulación popular costarricense. El estudio propone poner en valor estas prácticas como patrimonio visual en transformación, reivindicando su aporte a la identidad local y promoviendo una mirada más contextual, crítica y descolonizada del diseño gráfico en Costa Rica.

• Comisión 8: Sociedad, cultura y patrimonio

23 de febrero, 14:00 (Arg) - Sala 2 -

RI 39. Autor: Jeniffer Hilda Aitken Gutiérrez

Contacto: jenifferaitkeng@hotmail.com - Perú

Cohabitar desde la arquitectura: red ecosistémica y cocreación comunitaria de espacios públicos en La Molina Alta – Pimentel, Chiclayo, Perú

Este artículo presenta los resultados de una experiencia de diseño urbano-arquitectónico participativo en la UPIS La Molina Alta, distrito de Pimentel, con énfasis en la cocreación de una red ecosistémica de espacios públicos recreativos pasivos. El problema aborda la precariedad urbana, la insuficiencia de espacio público cualitativo y la fragmentación social que limita la cohesión barrial. Se aplicó una metodología de investigación-acción participativa (IAP) combinando mapeo colectivo, encuestas estructuradas (n=85; 17.7% de la población; 95% de confianza), talleres vivenciales y prototipado de mobiliario modular de bajo impacto. Los hallazgos muestran una valoración positiva del 93% hacia la propuesta, priorizando accesibilidad universal (89%), sombra vegetal (85%) y conectividad peatonal segura (82%). Conceptualmente, la ‘Cometa’ opera como estructura simbólica y operativa que organiza vacíos, equilibra tensión y ligereza, y enlaza nodos mediante recorridos caminables, articulando naturaleza y ciudad. Se discuten implicancias para la gobernanza comunitaria, la justicia espacial y la replicabilidad del modelo en contextos de vulnerabilidad urbana. La evidencia sugiere que la arquitectura, al trascender la traza, deviene praxis de cohabitación capaz de activar vínculos ecosistémicos y comunitarios que sostienen ciudades más justas y resilientes.

RI 40. Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

Autor: Ditter Enrique Alvarez Sevilla

Contacto: ditter.alvarez@alumnos.udg.mx - México

Adaptabilidad de entornos visuales para usuarios con debilidad visual

Desde hace dos décadas aproximadamente, en lo que serían los inicios de una nueva era tecnológica la sociedad se dejó llevar por la modernidad de la innovación, sin embargo, se han enfocado tanto los esfuerzos por mantener constantes actualizaciones en esta innovación que se han dejado de lado algunos sectores importantes de la población. Los grupos vulnerados por alguna discapacidad han sufrido los estragos del progreso, ya que en muchas ocasiones los avances se enfocan principalmente en usuarios que no se encuentran en estas condiciones.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), define la discapacidad como la interacción de personas con una condición de salud que impide su pleno desenvolvimiento en el entorno, tales como las limitaciones físicas, sensoriales y mentales. Con esto, es importante considerar que para el ciclo 2030 debería tener un mayor impacto la debilidad visual y la discapacidad en el desarrollo de entornos visuales adaptados a estas condiciones. Organización Mundial de la Salud

Referencias: Organización Mundial de la Salud (OMS, 2023), Discapacidad, Recuperado el 10 de octubre de 2025 de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/disability-and-health>

RI 41. Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN

Autor: Diana Paola Angarita Niño

Contacto: diana_angarita@cun.edu.co - Colombia

Museo Inclusivo 4.0: Realidad Virtual y Aumentada para la Divulgación del Patrimonio Cultural

Subtítulo: Diseño e implementación de un sistema interactivo en el Museo del Oro Tairona

Institución:

Se presentará la experiencia en el diseño e implementación de un sistema basado en realidad virtual (RV) y aumentada (RA) para fortalecer la divulgación del patrimonio cultural en el Museo del Oro Tairona de Santa Marta. Fue desarrollado de manera colaborativa entre la academia, estudiantes y el museo, con el propósito de ofrecer a los visitantes una experiencia inmersiva e interactiva al explorar piezas arqueológicas. Se aplicó una metodología centrada en el usuario, empleando modelado 3D, desarrollo en Unity y RA. Los resultados mostraron una alta satisfacción y un mayor interés por el legado cultural, potenciando la apropiación social y el aprendizaje significativo.

RI 42. Universidad de Guanajuato, División de Arquitectura, Arte y Diseño

Autor: Irsa Daniela Botello Arredondo - Gabriela

Alejandra Olvera Prieto

Contacto: id.botelloarredondo@ugto.mx -

ga.olveraprieto@ugto.mx - México

Preservar la memoria histórica a través del Diseño Interior

Subtítulo: El diseño de interiores y la restauración en espacios patrimoniales

La presente investigación tiene como objetivo mostrar el Diseño de Interiores como herramienta fundamental en el campo de la restauración de inmuebles históricos, y en como esta disciplina aplicada correctamente puede contribuir a la rehabilitación y reutilización de los espacios patrimoniales, contribuyendo así a la conservación de su memoria histórica. Cada elemento que integra un inmueble histórico son datos que narran el testimonio de la época, el uso de los espacios desde su origen. Por lo tanto, al participar un diseñador de interior especializado, permite realizar una descripción del estado original y actual de la arquitectura interior existente. Por otra parte, desde el proceso del análisis y diagnóstico el diseño de interiores especialista forma parte del equipo multidisciplinario en el campo de la restauración y conservación, marcando puntos para una intervención en la conservación de un espacio histórico, dando soluciones para un nuevo uso.

RI 43. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla - BUAP

Autor: Nancy Graciela Cisneros Martínez - María Alejandra Ponce Morales - Danna Arellano Ibarra

Contacto: nancy.cisneros@correo.buap.mx - alejandra.ponce@correo.buap.mx - danna.arellanoi@alumno.buap.mx - México

Neurocomunicación y experiencias museísticas: Análisis de caso de estudio desde el modelo Neuro-Imagen 360

El presente artículo aborda el estudio de la imagen corporativa en el ámbito museístico desde la perspectiva de la neurocomunicación. El objetivo central es analizar la imagen corporativa de una Institución cultural en las mujeres visitantes, a partir del modelo Neuro-Imagen 360° con el fin de generar experiencias significativas, memorables y de alta fidelización afectiva. El enfoque teórico articula la construcción y resignificación de la imagen corporativa a través de procesos de codificación simbólica, interpretación cognitiva y evaluación emocional, siguiendo el modelo teórico-metodológico Neuro-Imagen 360° en el cual la comunicación estratégica y la neurociencia aplicada a la generación de experiencias significativas juegan un papel relevante. Metodológicamente, se empleó un diseño cualitativo basado en entrevistas semiestructuradas y técnicas de observación participante, orientadas a identificar sus componentes conductuales y cognitivos; que configuran la experiencia museística. Los hallazgos permiten evidenciar que la imagen corporativa no se limita a los mensajes institucionales, sino que emerge de la interacción simbólica y emocional de las visitantes, generando vínculos memorables y potenciando la fidelidad hacia el museo como espacio cultural.

RI 44. FADU – UBA / Observatorio de Género en la Justicia de la CABA

Autor: Celeste Moretti

Contacto: celestemoretti@gmail.com - Argentina

Sesgos de género en las representaciones corporales forenses. Desafíos del diseño en el acceso a la justicia argentina

Desde el Observatorio de Género en la Justicia de la CABA en conjunto con la cátedra de Diseño y Estudios de Género de la FADU-UBA se tomó como caso testigo el juicio por el asesinato de Diana Sacayán y se problematizaron los modos de representación de los cuerpos en los procesos judiciales en el ámbito de la República Argentina.

Entre 2020 y 2025 se trabajó en el análisis del problema de la representación corporal no binaria en los gráficos utilizados por la medicina forense. Se publicaron artículos indagando sobre el modo en que los cuerpos son representados en las pruebas forenses con el objetivo de reflexionar sobre cómo las prácticas del diseño, construyen y reproducen valores patriarcales y cis-heteronormativos. También se realizaron capacitaciones y jornadas de trabajo entre los propios cuerpos médicos forenses.

En esta jornada se expone el trabajo realizado durante los 5 años de la investigación cuyo resultado final se materializó en una publicación del Observatorio y en un proyecto de investigación alojado en el Programa de Historia, Archivos, Géneros y Afectos (HAGA) del Instituto de arte americano e investigaciones estéticas “Mario J. Buschiazzi” de la FADU-UBA.

RI 45. Universidad San Pablo Tucumán**Autor:** Josefina Ocampo**Contacto:** jocampo@uspt.edu.ar - Argentina***La inserción de la planificación urbana en contextos vulnerables*****Subtítulo:** El Caso de la Villa Colonia 4 de San Pablo, Tucumán

La planificación y la integración urbana en sectores urbanos vulnerables plantea desafíos particulares, y específicos de cada área. Tomando este concepto de la Planificación, y para evitar el proceso de segregación existente se pretende plantear el mejoramiento y revalorización del espacio público. Por eso, indagar sobre las relaciones entre segregación, seguridad, espacio público y participación ciudadana, a partir de la caracterización y análisis crítico de un modelo de intervención integral, se evalúan las herramientas de diseño y gestión urbana factibles de ser implementadas en barrios de esta naturaleza, ofreciendo un modelo de intervención posible. Su aplicación articulada a procesos integrales, evidencia que los espacios educativos, productivos, áreas deportivas y el ocio, resultan formas efectivas de avanzar en procesos viables de integración en las urbes. Valorizar variables culturales, recreativas, laborales, educativas, religiosas, y sobre todo la participación de la ciudadanía, analizando cual es la solución de los problemas, es un efecto que potencia el desarrollo de las políticas urbanas integradoras.

RI 46. Programa de Comunicación Social, Universidad Mariana, Pasto, Nariño, Colombia**Autores:** John Jairo Rodríguez Saavedra - Deisy Paulina Arteaga Ascuntar - Andrea Nataly Insuasty Sánchez**Contacto:** johnja.rodriguez@umariana.edu.co - Colombia***Experiencias investigativas en el marco del conflicto armado colombiano: zurcir el tejido social que se rompe***

El proyecto “Rupturas y Zurcidos” explora las posibilidades de reparaciones simbólicas en el tejido social de militares víctimas del conflicto armado en Pasto, Nariño. Mediante un enfoque cualitativo, se analiza cómo estas víctimas construyen sentidos y resignifican sus experiencias de violencia y pérdida. El estudio busca comprender los procesos de reconstrucción social y emocional a partir de prácticas comunitarias y narrativas simbólicas que contribuyen a la reconciliación y la recuperación de la identidad colectiva. Este trabajo aporta perspectivas innovadoras sobre la reparación social más allá de lo material, resaltando el valor de las dimensiones simbólicas en contextos de posconflicto.

• Comisión 4: Comunicación, educación y epistemología

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

RI 47. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación**Autor:** Gioia Lucía Avena**Contacto:** Gioialucia@gmail.com - Argentina***¿Para qué diseñamos cuando diseñamos?*****Subtítulo:** Una mirada desde adentro de las disciplinas proyectuales

El presente trabajo se propone indagar en el papel de las disciplinas proyectuales en la formación de futuros diseñadores, tomando como eje de análisis la carrera de Diseño de Indumentaria y Textil y, específicamente, la asignatura Laboratorio de Diseño III (Universidad de Palermo), en la cual la autora se desempeña como docente en la actualidad. Se propone visibilizar la metodología proyectual transmitida en el aula-taller y su influencia en la construcción de un perfil profesional crítico, consciente y socialmente comprometido. El estudio articula un marco teórico que vincula el concepto etimológico de disegno “proyectar el futuro”, con la responsabilidad social del diseño, considerando el impacto que este sector genera en la sociedad y el medioambiente. El objetivo de la investigación es caracterizar los valores promovidos por la asignatura tomada de referencia y reflexionar sobre cómo la metodología de trabajo en el aula-taller puede incidir en la formación de diseñadores capaces de integrar problemáticas sociales reales a sus procesos creativos, fortaleciendo su rol transformador en la sociedad.

RI 48. Programas Arte y Diseño, Centro Universitario Tecnológico, CEUTEC, Universidad Tecnológica Centroamericana, UNITEC**Autor:** Laura Nataly Cruz Ramirez**Contacto:** laura.cruz@unitec.edu.hn - Honduras***Impacto de la ansiedad académica en procesos de diseño***

La presente investigación analiza la relación de la ansiedad académica en los procesos de diseño gráfico desde una doble perspectiva: 172 estudiantes y 20 docentes de la Licenciatura en Diseño Gráfico y del Técnico Universitario en Diseño Publicitario, pertenecientes a las generaciones millennial y centennial. Los resultados evidencian que el 87% de los estudiantes presenta síntomas de ansiedad académica, con picos en semanas críticas como parciales y entregas finales. Los docentes, identifican síntomas frecuentes de ansiedad en el aula, como la dificultad para concentrarse, la inseguridad al recibir retroalimentación y los bloqueos creativos durante el proceso de diseño. Entre los factores académicos más relevantes se destacan la carga de tareas, los plazos ajustados y la comparación entre compañeros. La ansiedad impacta directamente en el proceso de diseño, afectando la generación de ideas, la toma de decisiones y la capacidad de expresar soluciones visuales efectivas. Comprender los factores emocionales que influyen en los estudiantes permite fortalecer el acompañamiento docente, mejorar la planificación académica y promover entornos de aprendizaje más empáticos, creativos y emocionalmente sostenibles dentro de la educación en diseño gráfico.

RI 49. PUCP - Pontificia Universidad Católica del Perú**Autor:** Andrea De La Cruz Vergara - Felipe Cortázar - Gonzalo Meza**Contacto:** a.delacruzvp@pucp.pe - Perú***Estrategias en aula para el diseño tipográfico de cubiertas de libros***

Dentro del curso Diseño Editorial 1, perteneciente a la especialidad de Diseño Gráfico de la Pontificia Univer-

sidad Católica del Perú (PUCP), se desarrollan proyectos tanto individuales como colaborativos. En ellos, los estudiantes aplican de manera práctica los principios de la diagramación a través de diversas estrategias, con el propósito de fomentar la participación equitativa y el aprendizaje compartido entre los distintos grupos. Uno de los proyectos más representativos consiste en el diseño de cubiertas para un poemario, donde los signos tipográficos se emplean como recursos visuales e interactivos que enriquecen la comunicación poética desde la perspectiva del diseño.

Las herramientas utilizadas en el curso son el software de diseño editorial Adobe InDesign y plataformas colaborativas como Miro, maquetas impresas y sistemas de retículas, así como recursos de pre prensa. Dentro de las estrategias en aula empleadas, se incluyen la lectura crítica de las obras a diseñar, el diálogo con los autores, la experimentación tipográfica, y revisión iterativa a lo largo de todo el proceso. A partir de esta experiencia, se proponen actividades que estimulan la experimentación, la creatividad y la producción editorial, consolidando así competencias esenciales en el campo profesional del diseño gráfico.

RI 50. Universidad Piloto de Colombia

Autor: Jorge Arturo González Castro

Contacto: jorge-gonzalez@upc.edu.co - Colombia

Modelo diagnóstico de experiencias de uso

Subtítulo: Caracterización de mediaciones comunicativas de diseño

Este proyecto de investigación-creación examina los mecanismos mediante los cuales el diseño genera sentido en contextos de actuación humana. Su premisa central sostiene que la comprensión no se deriva exclusivamente de la materialidad del objeto o del dispositivo comunicativo, sino de la experiencia situada que emerge en la interacción entre usuarios, medios y entornos. En este marco, se introduce el concepto de escena activa, entendido como el acontecimiento en el que el diseño opera como mediación y no solo como representación, posibilitando procesos de interpretación y apropiación. A partir de una práctica reflexiva y procesual, el proyecto configura un modelo diagnóstico que articula tres dimensiones comunicativas —forma, contenido y uso— con tres niveles de experiencia —perceptivo, operativo e interpretativo—. Este modelo no se formula como metodología prescriptiva, sino como una herramienta analítica destinada a identificar cómo se produce, se negocia y se resignifica el sentido en situaciones reales de diseño. En consecuencia, esta investigación busca desplazar el foco del objeto hacia la experiencia, en donde se reconoce al diseño como un sistema relacional de mediaciones que activan la comprensión.

RI 51. Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

Autor: José Ricardo Leyva Olivares

Contacto: jose.leyva5516@alumnos.udg.mx - México

El Diseñador Gráfico como creador de Entornos Visuales para Videojuegos

Esta propuesta explora la intersección entre diseño gráfico, narrativa visual y arte conceptual en el desarrollo

de entornos visuales para videojuegos. A partir de la base teórica y práctica del proyecto “Proceso y Desarrollo de Entornos Visuales para la Narrativa de un Videojuego”, se busca demostrar cómo el diseñador gráfico puede participar activamente en la creación de Environment Concept Art mediante procesos metodológicos que integren comunicación visual, composición, lenguaje visual y alfabetización visual. El objetivo es consolidar una mirada interdisciplinaria que reconozca al diseñador gráfico no sólo como ejecutor estético, sino como generador de significado y estructura visual en la narrativa interactiva. Este enfoque permite vincular las competencias propias del diseño (planeación visual, conceptualización y coherencia comunicativa) con las exigencias técnicas y expresivas del arte digital contemporáneo. La investigación propone un diálogo entre la teoría y la práctica proyectual, con el fin de aportar un modelo que potencie la comprensión del entorno como parte fundamental del discurso narrativo. De este modo, se reafirma la capacidad del diseño gráfico para innovar en medios digitales, fortaleciendo su papel en la creación de experiencias visuales inmersivas dentro de la industria del videojuego.

RI 52. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional del Litoral

Autor: Mercedes de los Milagros Nicolini

Contacto: mercedes.nicolini@gmail.com - mercedes@unl.edu.ar - Argentina

Experiencias y relatos en los Talleres de Diseño

Subtítulo: Una mirada etnográfica sobre narrativas docentes, mediaciones digitales e itinerarios de aprendizaje. Este trabajo, desarrollado en el marco de una tesis de doctorado, presenta una experiencia de investigación etnográfica en curso en los Talleres de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Visual de la FADU-UNL. El objetivo es relevar y analizar las narrativas docentes que se construyen en la interacción cotidiana con mediaciones digitales y múltiples lenguajes (imagen, texto, audiovisual y sonido), configurando entornos de aprendizaje tecnológicamente mediados. Desde una perspectiva que articula la experiencia como núcleo del aprendizaje (Dewey), la enseñanza como entramado de interacciones (Maggio y Litwin) y los aportes de la cultura transmedia y los relatos en entornos conectivos (Scolari), la investigación indaga cómo se diseñan y habitan estos escenarios educativos. Como resultado, se presenta un primer relevamiento etnográfico de una experiencia puntual en los talleres, que permite identificar indicios sobre tipologías narrativas, estrategias docentes y formas de mediación que inciden en los procesos de enseñanza y aprendizajes. Estos registros ofrecen pistas preliminares para comprender cómo las narrativas docentes y las mediaciones digitales contribuyen a la construcción de experiencias educativas innovadoras en el campo del diseño.

RI 53. Corporación Universitaria

Taller 5 Centro de Diseño

Autor: Sonia Juliana Pérez Pérez

Contacto: soniajulianaperez@gmail.com - Colombia

La enseñanza de la investigación-creación en la educación superior**Subtítulo:** Sentidos, discursos y experiencias profesora-les

La investigación doctoral estudia los sentidos, discursos y narrativas que los docentes universitarios atribuyen a la investigación-creación, con el objetivo de comprender cómo estas prácticas se integran en los procesos formativos de la educación superior. El análisis se organiza en tres categorías: investigación-creación, experiencia creativa y buenas prácticas educativas, las cuales permiten identificar referentes pedagógicos en torno a la enseñanza de esta modalidad de investigación. Desde un enfoque cualitativo-interpretativo, se recuperan experiencias positivas de docentes que contribuyen a la construcción de una ruta pedagógica orientada a la formación de estudiantes autónomos, creativos y críticos. Los hallazgos destacan el valor de la investigación-creación no solo como producción académica, sino también como proceso formativo que fortalece la innovación educativa.

RI 54. Academia Nacional de Bellas Artes**San Alejandro, La Habana. Cuba****Autor:** Jorge Luis Rodríguez Aguilar**Contacto:** aguilarjl@gmail.com - Cuba**La educación en animación y el diseño de stop-motion****Subtítulo:** Aportes de la cátedra de gráfica y arte digital de la academia San Alejandro a un modelo cubano

Se explora la evolución de la educación en animación y el diseño de stop-motion, proponiendo un modelo pedagógico interdisciplinario contextualizado para la educación artística cubana. Se toma como estudio de caso fundamental la labor pionera de la cátedra de Gráfica y Arte Digital de la Academia Nacional de Bellas Artes San Alejandro de La Habana. El análisis se centra en cómo los principios, métodos y producciones de esta cátedra ofrecen un marco práctico y teórico invaluable para integrar las artes visuales, el diseño gráfico, la ilustración y la tecnología digital en un currículo coherente. Se argumenta que la experiencia de San Alejandro en la fusión de la tradición gráfica y visual con los nuevos medios constituye la base ideal para desarrollar un programa de animación y diseño de stop-motion que sea, a la vez, técnicamente robusto, estéticamente consciente y profundamente enraizado en la pedagogía del arte cubana.

• Comisión 9: Perspectivas, tendencias e innovación

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

RI 55. Acción Dev, para la revista**Derecho en Juego, IJ Editores****Autores:** Gonzalo Esteban Borzino - Lino Sapetti**Contacto:** gborzino@gmail.com - Argentina**Patrimonio popular**

Subtítulo: creando en oposición al claustro cultural
Partiendo de lo que fue la experiencia de nuestro homenaje frustrado a Oesterheld, nos resultaba irónico que las obras de quien siempre hablaba del “héroe colectivo” estuviesen incautadas por una lógica que choca simbólicamente con su visión: donde prima el billete

por encima de las ideas. De esto emergieron nuevas preguntas ¿Quiénes son los dueños de una obra y qué es lo que valida el derecho a apropiársela? ¿Puede una multinacional ser acreedora de ese derecho por encima del resto del pueblo? ¿Será que en este tema también entra la importancia de diferenciar entre legalidad y legitimidad? Analizando los resultados de nuestra gamejam, y expandiendo la conversación en nuestro artículo, se definieron nuevos conceptos para armar las discusiones venideras sobre nuestra capacidad creativa: Claustro Cultural, Netflixación de la Cultura y Patrimonio Popular.

RI 56. Posgrado en Diseño Industrial,**Unidad de Posgrado, UNAM****Autores:** Karla Sharon González Rivera - Andrés Joaquín Fonseca Murillo - Israel Garduño Bonilla - Mauricio Enrique Reyes Castillo**Contacto:** ksharongonzalezr@comunidad.unam.mx - sharon.skr021@gmail.com - México**Parámetros para el diseño de dispositivos de movilidad canina para perros con paraplejia del tren posterior.****Subtítulo:** La Cédula Biométrica como herramienta para el diseño de dispositivos de movilidad canina.

En México, el perro es la mascota más común y su bienestar ha cobrado creciente importancia. La paraplejia del tren posterior es una condición que limita su movilidad, tratada frecuentemente con dispositivos conocidos como “sillas de ruedas” para perros. Sin embargo, estos diseños suelen ser genéricos y no garantizan el ajuste adecuado a la anatomía individual del animal y provocar otras lesiones. Este proyecto de investigación se centró en establecer parámetros para el diseño de dispositivos de movilidad canina. Se realizó un análisis anatómico y biomecánico del perro, así como un estudio comparativo los modelos existentes de órtesis y sillas de ruedas, de las cuales, se identificaron sus fortalezas y debilidades. Como resultado, se desarrolló una cédula biométrica canina para registrar las dimensiones clave, y se diseñó un modelo de un dispositivo de movilidad canina basado en los hallazgos obtenidos.

RI 57. UAM - Universidad Autónoma**Metropolitana, unidad Azcapotzalco****Autor:** Fernando Nava La Corte**Contacto:** fnlc@azc.uam.mx - México**Antropología Mediática: des-conexiones, educación y construcción de imágenes**

El presente texto intenta servir como puente de una investigación mayor acerca de las discusiones y debates de los medios de comunicación y su desdoblamiento actual, poniendo especial énfasis en cómo estos últimos embates tecnológicos han modificado la mirada a través de los filtros además de sopesar la atención y la distracción, para dicho acercamiento es necesario hacer una relatoría antropológica acerca de los mismos frente a la educación; simultáneamente se busca resaltar posiblemente en la categoría mayor de capacidades y aptitudes intelectuales cuya adquisición se subraya en las universidades y escuelas y que implica alguna forma de comprensión. Este trabajo entonces retoma estos

hilos examinando particularmente la interacción entre nuestra disposición mental y la condición tecnológica.

RI 58. Universidad de Palermo (Argentina) y Universidad Libre de Bruselas (Bélgica)

Autor: Anabelle Ramírez

Contacto: anabelleramirezcal@gmail.com - Argentina

Diseño estratégico y construcción de discurso en contextos institucionales

Subtítulo: Un enfoque interdisciplinario desde la investigación en diseño, la comunicación organizacional y las ciencias políticas

La presente propuesta se inscribe en el campo de la investigación en diseño y reflexiona sobre el rol del diseño estratégico en la construcción de discurso en contextos institucionales. Desde un enfoque interdisciplinario que articula relaciones públicas, comunicación organizacional y ciencias políticas, se analiza el diseño como práctica que interviene en la producción de sentido, la configuración de narrativas y el posicionamiento institucional. El trabajo se apoya en un marco teórico vinculado a los estudios del discurso, la retórica y la comunicación estratégica, y se nutre de la experiencia profesional de la autora en relaciones públicas desarrollada en Argentina y Bélgica. Esta articulación entre teoría y práctica permite problematizar el diseño más allá de su dimensión visual, para comprenderlo como un dispositivo estratégico y discursivo. La investigación, en proceso, busca contribuir a la consolidación del diseño como campo crítico e interdisciplinario dentro de los estudios de comunicación institucional contemporánea.

RI 59. Autor: Leslie Natalí Rios Franco

Contacto: leslierf8@gmail.com - Perú

El impacto del algodón en la actualidad a nivel de exportación

En el mundo del retail podemos observar el constante movimiento generado por las influencias pero realmente nosotros consumimos moda, influencia o el material. Vivimos en una era donde la evolución es el pan de cada día, las redes sociales ya están fuera del alcance de nuestras manos ya que vivimos y respiramos con las actualizaciones pero nos detenemos a las preguntas básicas como: sé que es lo que realmente estoy comprando... En un mundo donde la producción de algodón ya es de un 45% y el poliéster es el gran rey del fast fashion deberíamos preguntarnos qué tanto consumimos y cuán duradera es nuestra ropa. Las fábricas textiles y exportadoras de algodón cada día sufren el impacto del cambio mundial, donde su material estrella escasea desde su primer ejemplo como Perú, un país con reconocimiento en su algodón prefiere cosechar otro tipo de cultivos a perder ganancia y tiempo con el algodón sino una necesidad importar hilos de algodón y/o abastecerse de toda la materia prima que puedan producir. Esto nos lleva a nuestra al cuestionamiento inicial, qué es lo que estamos adquiriendo; muchos de nosotros como consumidores buscamos moda, comodidad y durabilidad y muchas veces no encontramos todos los requisitos a precios relativamente accesibles y más cuando se trata

de prendas de 100% algodón. En este punto entramos en cómo es que se elabora una prenda de 100% algodón con todos los estándares de exportación. En esta investigación evaluaremos y mostraremos el valor de una prenda de algodón.

RI 60. LFS Design Lab-Asociación Venezolana de Diseñadores y Publicistas (AVEDIP)

Autor: Luis Fernando Salgado

Contacto: lfsdesignlab@gmail.com - Venezuela

MDCTF: Metodología de Diseño Centrado en Tecnología de Fabricación – Un Enfoque Multi-perspectiva para la Innovación en Diseño Industrial

Subtítulo: Integrando Perspectivas del Diseñador, Cliente y Comunidad a través de Tecnologías de Fabricación Avanzada

Esta presentación introduce la Metodología de Diseño Centrado en Tecnología de Fabricación (MDCTF), desarrollada a partir de la investigación base de Gaspar Iserte et al. sobre métodos contemporáneos en diseño industrial. La MDCTF representa una evolución que posiciona la tecnología de fabricación como elemento central del proceso de diseño, integrando las tres perspectivas fundamentales identificadas en la literatura: diseñador, cliente y comunidad. La metodología consta de siete fases que abarcan desde la definición del contexto tecnológico hasta la evaluación post-lanzamiento, incorporando herramientas específicas como matrices de decisión tecnológica e índices de fabricabilidad. Se presentan casos de aplicación que demuestran reducciones significativas en tiempos de desarrollo y mejora en parámetros de sostenibilidad. La MDCTF supera enfoques tradicionales al establecer un marco sistemático para maximizar el potencial de tecnologías emergentes mientras se cumplen requisitos técnicos, económicos y ambientales de manera integrada.

RI 61. División de Ciencias y Artes para el Diseño, de la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco. Ciudad de México.

Autores: Luciano Segurajáuregui Álvarez - Claudio Vinicio Cotto Arechavala

Contacto: sal@azc.uam.mx - México

Metodología proyectual centrada en el consumidor / usuario

Idealmente, un proyecto sólido de investigación en diseño industrial debe desplegar cabalmente un proceso metodológico que incida de manera positiva en el diseño y desarrollo de productos acordes con las necesidades de mercado actuales y las definiciones que, sobre el propio diseño industrial, sus alcances y órbitas de desarrollo profesional debieran considerarse. El modelo de investigación proyectual utilizado por los estudiantes les ha permitido aterrizar sus propuestas de diseño en prototipos funcionales en escala 1:1. Los cuales han sido probados por la comunidad universitaria y que próximamente estarán montados en las áreas verdes de la institución. Este modelo proyectual centrado en el ente que significa el binomio consumidor/usuario ha permitido enriquecer los alcances de los proyectos de los diseñadores industriales en formación al utilizar he-

ramientas como mercadotecnia, user persona, análisis de patrones de uso y consumo, anhelos, expectativas y aspiraciones a ser resueltos o complementados a través del uso de objetos, entre otros.

RI 62. Universidad de Nariño, Facultad de Artes, Programa de Diseño Industrial. Grupo de Investigación Creación CORD

Autores: Cristian Tipaz - Paula Mosquera - Danilo Calvache Cabrera

Contacto: cristiananibaltipazreina@gmail.com - Colombia

Integración de oficios artesanales con nuevas tecnologías y materiales: una propuesta para su revaloración desde el Diseño

Subtítulo: Investigación-creación para la preservación de saberes artesanales en riesgo en contextos territoriales de Nariño y Bogotá

La presente expone un resumen del proyecto de Investigación-Creación orientado a la revalorización de oficios artesanales ancestrales en riesgo de desaparición, mediante la integración de nuevas tecnologías y materiales desde el campo del Diseño. La investigación se desarrolla en contextos territoriales de como Nariño y Bogotá, con énfasis en regiones donde la artesanía constituye un componente esencial del Patrimonio Cultural Inmaterial, pero enfrenta problemáticas asociadas a la vulnerabilidad socioeconómica, la escasa transmisión generacional y la limitada innovación productiva.

A partir de procesos colaborativos entre artesanos, diseñadores e instituciones académicas, se proponen espacios de exploración y experimentación que articulan técnicas tradicionales con tecnologías contemporáneas, tales como el prototipado, el corte digital y la incorporación de nuevos materiales, sin perder la esencia simbólica, cultural y manual de los oficios. El proyecto posiciona el Diseño como mediador entre tradición e innovación, aportando estrategias replicables para la preservación, apropiación social y sostenibilidad de los saberes artesanales.

RI 63. Universidad Cooperativa de Colombia, sede Pereira

Autores: Yeraldín Vélez Agudelo - Anthony Gonzáles

Contacto: yeraldin.velez@ucc.edu.co - yeraldin.velez@campusucc.edu.co - Colombia

Design Thinking como metodología de investigación-creación para la comunicación en comunidades

Subtítulo: Una mirada situada para la co-creación entre universidad y territorio

Esta investigación presenta un modelo metodológico y epistémico para implementar el Design Thinking como metodología de investigación-creación aplicada al diseño y la comunicación con comunidades desde la educación superior. La propuesta surge ante la necesidad de resignificar el papel de la universidad latinoamericana frente a contextos de desigualdad estructural, fragmentación social y desarraigo territorial. Lejos de comprender el Design Thinking desde una mirada instrumental o empresarial, se lo plantea aquí como un dispositivo ético, político y situado, orientado a la transformación educativa y social a partir de procesos de co-creación

con el territorio. El modelo integra un enfoque cualitativo, participativo y constructivista, que adapta las fases clásicas del Design Thinking —empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar— a contextos comunitarios. Se privilegian herramientas expresivas como la cartografía afectiva, el visual thinking, la gamificación y la comunicación popular, entendidas como estrategias de invención y validación colectiva. Esta mirada asume el aula como un laboratorio de invención colectiva, donde el diseño se convierte en una práctica de justicia cognitiva que vincula creación, conocimiento y territorio.

• Comisión 5: Sociedad, cultura y patrimonio

23 de febrero, 19:00 (Arg) - Sala 1 -

RI 64. Universidad de las Américas. Quito, Ecuador

Autores: Juan Diego Andrango - Eliana Barrios

Contacto: juan.andrango@udla.edu.ec - juand122686@hotmail.com - eliana.barrios@udla.edu.ec - Ecuador

Tecnología de apoyo para las personas con diversidad funcional, caso Fundación Fine

El proyecto “Tecnología de apoyo para las personas con diversidad funcional, caso Fundación Fine” se orienta a fortalecer la inclusión social mediante recursos multimedia y comunicacionales. En Ecuador, el 23,27% de las personas con discapacidad presentan diversidad funcional, lo que evidencia la necesidad de generar accesibilidad educativa y nuevas oportunidades. En alianza con la Fundación FINE y la carrera de Multimedia y Producción audiovisual de la UDLA, el proyecto levanta necesidades educativas, diseña y prototipa herramientas, y aplica pruebas de usuario que permiten ajustar los productos desarrollados. Entre los resultados se entregan varios recursos multimedia, educativos, lúdicos y pedagógicos. El proyecto beneficia directamente a 60 personas con diversidad funcional y a 240 familiares de manera indirecta. Esta iniciativa articula innovación tecnológica, comunicación y otras ramas implícitas, consolidando a la multimedia como un actor clave en la construcción de una educación inclusiva y equitativa a través del trabajo colaborativo y colectivo con la sociedad.

RI 65. Autores: Mónica Georgina Avelar

Bribiesca - Gloria Elena Gómez Escobar - Jorge Enrique Álvarez Gutiérrez - Estefanía Caballero Marín - Mayle Geraldine Becerra Perdomo

Contacto: monica.avelar@academicos.udg.mx - gloria.gomez@sydney.edu.au - México

Proyecto Asistentemayor: investigación y desarrollo de una aplicación para guiar y asistir personas mayores en la realización de actividades con teléfonos celulares

El proyecto AsistenteMayor (AM) surgió en el contexto de la pandemia 2020, para guiar a las personas mayores en el uso de aplicaciones desconocidas (p. ej., WhatsApp), y cómo respuesta a la convocatoria “Challenge 2020: el diseño y la vejez” de la Bienal Iberoamericana de Diseño. Sus objetivos iniciales incluyeron preservar la función de la memoria, reforzar la autoestima y fortalecer vínculos con las generaciones jóvenes. En

la fase 1 se desarrolló el concepto y una primera interfaz de usuario. Los hallazgos de entrevistas a 20 personas mayores en la fase 2 orientaron los objetivos y la metodología en la fase 3. En el marco del Programa Interinstitucional para el Fortalecimiento de la Investigación y el Posgrado del Pacífico (Programa Delfín), dos investigadores sénior y tres estudiantes de diseño, resolvieron problemas conjuntamente y desarrollaron una segunda interfaz de usuario con una metodología de diseño inclusiva y centrada en la equidad. La evaluación y análisis de resultados se realizó con los criterios de un “Marco de Diseño Inclusivo” resultando que: [1] los participantes, no consideraban al celular una necesidad hasta la pandemia; [2] están dispuestos a aprender a utilizarlos, y [3] personas menores de 60 años tienen dificultades al usarlos.

RI 66. Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) - Escola de Design e Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN)

Autor: Márcia Câmara Bandeira de Figueiredo - João Paulo Martins

Contacto: marcia.bandeira.figueiredo2020@gmail.com - jppaulomartins@gmail.com - Brasil

Patrimonio en trazos: una aproximación sensible al patrimonio cultural de minas gerais a través del dibujo

Este trabajo presenta los resultados de la primera fase del proyecto de extensión “Patrimonio en Trazos”, de la Escuela de Diseño de la UEMG. En un contexto contemporáneo de consumo rápido de información, la propuesta busca construir conocimiento y afecto a través de una relación pausada y necesaria con los bienes culturales. Las actividades consistieron en talleres de dibujo de observación in situ realizados en el Edificio Verde y en el Cementerio de Bonfim, en Belo Horizonte, Minas Gerais. Allí, los participantes vivenciaron el patrimonio bajo diferentes escalas, desde el detalle constructivo hasta el paisaje. El proyecto demostró que el dibujo no es solo representación técnica, sino una herramienta de mediación que permite la resignificación y apropiación de los espacios. Al unir la expresión de la mirada con el saber técnico, se fortaleció el vínculo entre universidad y comunidad, revelando que aún hay espacio en nuestro tiempo para una vivencia sensible de lo que nos rodea.

RI 67. UNAM - Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Economía

Autor: Erika Leticia González Rabadán

Contacto: leticiagr@economia.unam.mx - México

El diseño como factor estratégico en la organización industrial y el desempeño de los mercados contemporáneos

El presente trabajo analiza la relación entre el diseño y la Economía Industrial, considerando al diseño no únicamente como un elemento estético, sino como un factor estratégico que incide en la estructura de mercado, la diferenciación de productos y la competitividad empresarial. Desde el enfoque de la Economía Industrial, se examina cómo el diseño influye en variables clave como el poder de mercado, las barreras a la entrada, la innovación y el desempeño de las industrias,

particularmente en contextos de competencia imperfecta. La investigación destaca el papel del diseño en la generación de ventajas competitivas sostenibles, especialmente en industrias manufactureras y de bienes de consumo, donde la identidad visual, la funcionalidad y la experiencia del usuario se convierten en activos económicos relevantes. Asimismo, se reflexiona sobre la incorporación del diseño como herramienta analítica y pedagógica en la enseñanza de la Economía Industrial, subrayando su potencial para comprender dinámicas productivas contemporáneas en economías emergentes como la mexicana.

RI 68. Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Autores: Norma Alejandra González Vega - Hilda Marina Saldaña Zavala - Claudia Amparo Blanco Rentería

Contacto: alejandra.vega@uaslp.mx - hilda.saldana@uaslp.mx - claudia.blanco@uaslp.mx - México

Del sistema complejo al aprendizaje colaborativo, fundamentos del trabajo interdisciplinario en diseño

El trabajo interdisciplinario no se genera por el hecho mismo de reunir profesionales de distintas áreas, sino al planificar, integrar y dirigir los elementos de la complejidad desde la concepción del proyecto. Un proyecto interdisciplinario requiere un problema suficientemente interrelacionado entre sus componentes. Desde la identificación de un problema social, hasta la articulación de saberes diversos a través del diseño participativo, el proceso exige recursos pedagógicos y didácticos que hagan posible la colaboración. De acuerdo con la teoría de los sistemas complejos, este tipo de proyectos debe contar con al menos: un problema complejo, un grupo multidisciplinario experto, un marco conceptual y metodológico compartido y herramientas que posibiliten su desarrollo. Esta ponencia presenta la experiencia acumulada en el Taller Interdisciplinario de Diseño de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, desde su planeación hasta la entrega de resultados. Se comparten estrategias, instrumentos y recursos, que han permitido desarrollar proyectos sociales, culturales e institucionales entre las disciplinas de Arquitectura, Restauración, Edificación, Diseño Industrial, Gráfico y Urbano. Donde más de 300 estudiantes y 30 docentes trabajan cada semestre, desarrollando soluciones desde un enfoque de innovación social y aprendizaje colectivo, basado en la reflexión, la sistematización y la práctica compartida.

RI 69. Autores: Andrés Fernando Miranda

Burbano - Johan Sebastián Mejía Jiménez

Contacto: andresmirandab@gmail.com - JohanSebas140800@gmail.com - Colombia

Diseño de experiencias humanizadas en salud: Clínica Hispanoamérica como escenario proyectual

Esta investigación propone la generación de espacios humanizados en la Clínica Hispanoamérica de Pasto, Colombia, desde una mirada multidisciplinaria que articula diseño emocional, psicología ambiental, comunicación visual y gestión clínica. Se inscribe en la línea “Creatividad, Emoción y Espacio” de la Universidad de Palermo, y busca resignificar el entorno hospitalario como escenario sensible, estético y culturalmente pertinente. El estudio se centra en las experiencias sensibles

de pacientes, cuidadores y personal médico, entendidas como vivencias emocionales y percepciones corporales que configuran la relación con el espacio clínico. A partir de estas, se identifican prácticas proyectuales capaces de transformar áreas como hospitalización, UCIN y salas de espera en ambientes empáticos y significativos. La hipótesis plantea que integrar experiencias sensibles y enfoques proyectuales mejora la percepción emocional del paciente, fortalece la identidad institucional y aporta a una estética del cuidado coherente con los estándares de calidad. El marco teórico incluye a Norman, Ulrich, Gifford, Kotler, Keller y Martín-Barbero. La metodología es proyectual aplicada, con enfoque mixto, combinando Design Thinking, co-diseño y análisis espacial.

RI 70. Universidad Mariana, Pasto, Colombia

Autores: Andrés E. Mora Rivera - Nataly Insuasti Sánchez - Karen Sofía Beltrán Rodríguez

Contacto: andresmorarivera@gmail.com - natalyinsuas-tisanchez@gmail.com - sofifeliz11@hotmail.com - Colombia

Experiencias significativas de Comunicación para el Cambio Social en el Sur de Colombia

Subtítulo: Una apuesta de transformación comunitaria de la Red de Colectivos Infantiles y Juveniles de Comunicación para el Cambio Social – REDCOCO

La Red de Colectivos de Comunicación Popular Infantiles y Juveniles para el Cambio Social (REDCOCO) es un proyecto que busca consolidar y articular los colectivos de comunicación popular que se han conformado en la ciudad de Pasto (Nariño, Colombia), como resultado de la experiencia formativa del Programa de Comunicación Social de la Universidad Mariana. Dichos colectivos de comunicación son integrados especialmente por niños, niñas, adolescentes y jóvenes de zonas rurales de la ciudad de Pasto, gracias a la articulación con la Secretaría de Educación Municipal de Pasto, y las Instituciones Educativas presentes en los corregimientos de San Fernando, Cabrera, La Laguna, El Encano, Catambuco y en el barrio Aranda. La REDCOCO trabaja por la sostenibilidad de los procesos de comunicación que se han logrado desarrollar hasta el momento, como la cocreación de productos audiovisuales, radiales, escritos, digitales y educomunicativos, con el objetivo de fortalecer los aspectos sociales priorizados, como la construcción de proyectos de vida seguros y viables de la población infantil y juvenil de las zonas rurales de Pasto, incluyendo temáticas de construcción de paz y la preservación y el cuidado del Medio Ambiente.

RI 71. Instituto de Ética y Desarrollo (IED)-UARM - Universidad San Ignacio de Loyola (USIL)

Autores: Hatsumi Otsu - Ariana Arteta Mayuri

Contacto: stephanie.gutierrez@uarm.pe - Perú

Retro-diseños de género: estética digital y domesticidad en el fenómeno tradwife

El fenómeno de las tradwives (traditional wives) no solo expresa un discurso político conservador, sino que constituye un ejercicio de diseño cultural en el ecosistema digital. A través de imágenes, encuadres, vestimenta y estilos de vida cuidadosamente elaborados, estas creadoras configuran una estética doméstica que revaloriza

el hogar, la maternidad y la feminidad tradicional como formas de vida deseables. Desde una perspectiva de diseño, esta ponencia analiza 50 publicaciones en TikTok de cinco creadoras angloparlantes, combinando análisis de contenido, visual y crítico del discurso. El estudio muestra cómo estas narrativas resignifican lo doméstico como resistencia al feminismo, articulando estética, emoción y política. Con base en teorías sobre hegemonía (Laclau y Mouffe), ideología (Fairclough y Van Dijk) y afectos (Ahmed), se argumenta que lo tradwife puede entenderse como un “diseño de la domesticidad” que convierte la vida cotidiana en un proyecto ideológico visualmente atractivo, afín a los discursos de la nueva derecha digital. De este modo, se contribuye a repensar cómo los discursos digitales contemporáneos utilizan la estética para consolidar imaginarios conservadores y moldear subjetividades de género.

RI 72. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, diseño y urbanismo.

Instituto superior de Urbanismo, territorio y ambiente. Cátedra Meta Paisaje.

Autores: Santiago Manuel Rodríguez Alonso - Gabriel Burgueño Galván - Ana Lis Rodríguez Nardelli

Contacto: santiago.rodriguez@fadu.uba.ar - gabrielburgue@yahoo.com.ar - analisrn@gmail.com - Argentina

Catalogación de obras de paisaje contemporáneo. Avances de la catalogación de obras de paisaje contemporáneo y registro de iniciativas con perspectiva de Infraestructura Azul y Verde (IAV)

Las obras de paisaje son cada vez más frecuentes, diversas, complejas y en ámbitos y escalas más variados. Un registro de proyectos, intervenciones, marco patrimonial, evaluaciones y diagnósticos generará un cuerpo de conocimiento sobre la actividad, las profesiones involucradas y los criterios en relación con el ambiente regional, cambio climático, realidad socioeconómica, identidad, contemporaneidad y otras variables de gran relevancia para la calidad de vida.

Por medio de esta investigación se podrán observar las obras que cuentan con mirada ambiental, de identidad o de otra índole; qué respuestas al cambio climático y sobre resiliencia urbana plantean; cuáles son las propuestas lideradas por mujeres y/o organizaciones comunitarias; visualizar las escalas más frecuentes; analizar las tecnologías y especies utilizadas, el impacto en el bienestar de las comunidades, entre otros aspectos que hacen al concepto polifacético y multiescalar de IAV. A su vez, por medio de una dinámica de ciencia ciudadana se busca democratizar la investigación, sumar voces variadas, diversificar los registros; aumentar el espectro de participantes, tipologías y número de casos.

RI 73. Autores: Aleida Rojas Barranco - Akemi Shaiel Hernández Rojas - Norma Abigail Núñez González

Contacto: aleidaroba@hotmail.com - akemirojas1@gmail.com - normabigail250893@gmail.com - México

La ilustración como herramienta de activismo visual y comunicación social. Una forma de explorar el como la ilustración y el diseño gráfico pueden funcionar como herramientas de protesta y activismo social

En la actualidad y desde el principio de la existencia

humana, el arte y la expresión a través de la ilustración se han vinculado con la narrativa visual para crear un instrumento de activismo y comunicación visual. Hoy en día el arte digital y las ilustraciones tradicionales son compartidas de forma eficiente y con rapidez a través de las redes sociales, compartiendo ideales, pensamientos, movimientos y campañas de una forma accesible, emocional y poderosa, que transmiten mensajes sobre derechos humanos, diversidad, género, medio ambiente o justicia social. En esta investigación se exploran los estilos y técnicas de ilustración más comunes y más efectivos para comunicar mediante el activismo y sus distintas variantes, así como la función que cumple la metáfora visual y los elementos ilustrados usados en las campañas sociales.

RI 74. Departamento de planificación y políticas públicas, UNLA - CONICET - Argentina

Autor: Silvia Alejandra Sivila Soza

Contacto: alejandrasivilasoza@hotmail.com - Argentina
Cultivos y saberes en la provincia de Jujuy: Un enfoque socio-técnico sobre los productores andinos de la provincia de Jujuy a partir del año 2003

La presente investigación está orientado a exponer avances de estudios sobre las dinámicas y trayectorias de comunidades productivas de la provincia de Jujuy, especialmente aquellas que destinan su producción a cultivos andinos como la quinua y el yacón. Se revisa el trabajo que ya se venía gestando con distintos cultivos de la zona y sus diversas estrategias por parte de diferentes actores para poner en valor los cultivos andinos propios de su región. En este marco, los enfoques de los estudios sociales de la tecnología y de las trayectorias socio-técnicas para el desarrollo permiten identificar variables que repercuten en las construcciones impulsadas por los actores sociales relevantes, sus trayectorias y sus acciones para poder llevar adelante la incorporación y adecuación de tecnologías. Se analiza, por un lado, las estrategias vinculadas a las organizaciones de productores agrícolas de la zona, y por otro, aquellas orientadas al proceso de incorporación y adecuación de tecnologías para los procesos de agregado de valor en los cultivos andinos. Por lo tanto, es una propuesta de investigación que apunta a comprender las especificidades del sector rural jujeño y del desarrollo territorial productivo de los cultivos andinos, su puesta en valor y la vinculación con las tecnologías de producción. A su vez, desde la perspectiva del diseño industrial, el análisis de los “problemas y soluciones” con un enfoque multinivel posibilita identificar pautas de diseño que colaboran con la incorporación de dichas tecnologías.

• **Comisión 10: Medios, lenguajes y discursos**

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

RI 75. MediaLab, UNMSM - Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Autor: Carlos Enrique Fernández García

Contacto: carlosenrique.fernandez@unmsm.edu.pe - Perú
Interfaces culturales y lenguas originarias en la era de la inteligencia artificial: El avatar digital como dispositivo de diseño inclusivo

La presentación expone una investigación aplicada en curso que analiza el rol del avatar digital como dispositivo de diseño inclusivo para la comunicación en lenguas originarias en contextos mediados por inteligencia artificial. Desde el enfoque de las interfaces culturales, el estudio examina cómo el diseño visual, narrativo e interactivo de avatares generados con IA puede contribuir a la preservación, difusión y resignificación de lenguas originarias en entornos digitales contemporáneos. A partir del caso Illariy, avatar que comunica contenidos informativos y educativos en quechua y español, se analizan decisiones proyectuales vinculadas a la representación identitaria, la coherencia semiótica, el registro lingüístico y la adaptación transmedia a diversas plataformas. La investigación adopta una perspectiva interdisciplinaria que articula diseño, lingüística, comunicación social y ética de la inteligencia artificial, poniendo en discusión aspectos como la accesibilidad, los sesgos algorítmicos y la responsabilidad cultural del diseño. Finalmente, la presentación reflexiona sobre el rol del diseñador como mediador intercultural y propone criterios de diseño orientados a ampliar la participación simbólica y comunicacional de comunidades históricamente subrepresentadas en el ecosistema digital.

RI 76. Autor: Carlos Julio López Escobar

Contacto: chalito.com@gmail.com - Ecuador

Diseño & Raíces

La idea de la investigación nace con el fin de buscar la relación del diseño en sus diferentes manifestaciones en objetos ancestrales como representaciones culturales de los aborígenes de la costa ecuatoriana. Diseños que dan forma a prácticas olvidadas y que actualmente sostienen una interacción del arte moderno desde una perspectiva cultural. El concepto detrás de cada diseño nos lleva a pensar en los artistas, lo que lleva a diversas reflexiones acerca de las concepciones culturales que direccionan la estética, a una producción artesanal pensada en clave con el propósito de reconocernos en el tiempo.

RI 77. Programa de Publicidad, Universidad Católica Luis Amigó

Autores: Jhon Esteban Morales Quintero - Sary Mariangel Rentería Toral - Yeidy Tatiana Rodríguez Villa

Contacto: jhon.moralesqu@amigo.edu.co - sary.renteriat@amigo.edu.co - yeidy.rodriguezvi@amigo.edu.co - Colombia

El Storytelling Visual en el Instagram de Beauty of Joseon y su Relación en la Generación Z de Medellín

Esta investigación muestra cómo el storytelling visual en Instagram influye en la conexión emocional y el engagement de la Generación Z en Medellín con la marca Beauty of Joseon, reconocida por su enfoque en cuidado de la piel inspirada en la tradición coreana. El estudio se centra en identificar los elementos visuales que la marca utiliza como estrategia de comunicación digital para generar identificación y fidelización entre los jóvenes, considerando aspectos como la composición de las publicaciones, el uso de colores, la participación de generadores de contenido y la construcción de contextos culturales y simbólicos. A partir de esto, la investigación se enfoca en analizar cómo estos elementos logran fortalecer la per-

cepción emocional de la marca y cómo la narrativa visual impacta en la interacción de los usuarios en la plataforma. Un hallazgo preliminar indica que la combinación de referencias culturales indica que la combinación de referencias culturales coreanas con imágenes estéticamente atractivas contribuye a una mayor conexión emocional con la generación Z, reforzando la identidad de marca y favoreciendo la participación activa en publicaciones, me gusta y compartidos.

RI 78. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Misha Moreno Roca

Contacto: mishamoreno24@gmail.com - Argentina

El valor real de la indumentaria.

Subtítulo: Sobre cómo se valora la indumentaria en la sociedad moderna y su relación con el éxito de Shein en el mercado argentino.

Esta investigación analiza el valor simbólico que se le otorga a la indumentaria en su funcionamiento social y cultural a través del caso de la entrada de la marca fast fashion Shein a Argentina en el año 2025. Cuando se piensa en el estado actual de la moda, se piensa en un panorama heterogéneo y globalizado que más que nunca abre la conversación a diferentes grupos e individuos. Su democratización ha revelado cambios en los comportamientos de los consumidores que se reflejan en diferentes fenómenos del siglo XXI, como el fast-fashion, el hiperconsumo, la logomanía y los knockoffs. Consecuentemente, se ha agudizado el valor que atraviesa a la prenda, sosteniéndola en gran parte por su imagen simbólica que se le otorga según su contexto y uso. Es así que la intervención y el trabajo humano que alguna vez determinó gran parte del valor de una pieza se ha obscurecido en la importancia de la decisión de compra, para convertirla meramente en un objeto de deseo a consumir. Uno de los casos más destacables que ejemplifican esto es la entrada de Shein al mercado argentino y su éxito rotundo que sucede en un contexto de una industria nacional textil y de moda decadente.

RI 79. Autor: Mixzaida Yelitza Peña

Zerpa - Claritza Arlenet Peña Zerpa

Contacto: mixzaidap@gmail.com - claririn1@gmail.com - Venezuela

FESTIVERD: Innovación audiovisual para la sostenibilidad ambiental

La ponencia examinará cómo el Festival Internacional de Cine y Video Verde de Venezuela (FESTIVERD) ha implementado perspectivas, tendencias e innovaciones clave para catalizar la conciencia ambiental y el diseño sostenible. Se abordará la pregunta de investigación central: ¿De qué manera el diseño audiovisual y la gestión cultural de eventos como FESTIVERD pueden funcionar como catalizadores para impulsar la innovación en el diseño sostenible y la conciencia ambiental a escala global? Para ello, se analizará la estrategia del festival, incluyendo el uso de plataformas digitales y colaboraciones internacionales, las cuales han ampliado su alcance e influencia, estableciéndose como un modelo de gestión cultural sostenible. La exposición destacará el rol del arte como una herramienta estratégica para inspirar acciones positivas

y demostrará su capacidad inherente como un agente de cambio fundamental en la promoción de prácticas de diseño ecológicamente responsables.

RI 80. Universidad de Guadalajara, Centro

Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

Autores: Daniela Sarahí Perezchica Márquez - Brenda Mariana Reyes Rocha - Pamela Scarlett Gutiérrez González

Contacto: daniela.perezchica4980@alumnos.udg.mx

- brenda.reyes2454@alumnos.udg.mx - pamela.gutierrez5744@alumnos.udg.mx - México

La evolución de las redes sociales como espacio de consumo individualista

La necesidad de comunicarnos ha impulsado el desarrollo de avances tecnológicos que nos permiten estar informados y relacionarnos a través de dispositivos digitales que son cada vez más accesibles e inteligentes. En la actualidad, los espacios digitales ya no solo son habitados por usuarios, sino también por la industria en búsqueda de nuevos consumidores. Lo que inicialmente tenía como propósito compartir, conectar y formar comunidades, se transforma en una red uni dirigida al usuario, donde la interacción humana comienza a perder prioridad y cede la atención al consumo individual. El hiperconsumo individualista, propiciado por la exposición constante a contenido de validación y pertenencia, ha convertido los espacios digitales en plataformas de exhibición y compra-venta de productos, con una inmediatez sin precedentes. Este proyecto pretende, mediante la observación de los espacios digitales, futurizar a dónde están avanzando dichos espacios, los cuales apuntan a un entorno solitario. ¿Es posible que lo que antes eran puntos de encuentro y convergencia de opiniones se convierta en una cámara de eco donde el usuario, a través de algoritmos personalizados, sólo podrá encontrar el reflejo de su propia visión en su consumo digital?

RI 81. Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN

Autor: Diana Milena Quiroga Berastegui

Contacto: diana.quirogaber@cun.edu.co - Colombia

El Neuromarketing como estrategia aplicable en los entornos digitales

Subtítulo: El Neuromarketing como estrategia aplicable en los entornos digitales para el posicionamiento de la marca Berastegui by Diana

Este proyecto de investigación aborda la aplicación del neuromarketing como estrategia innovadora para fortalecer el posicionamiento digital de la marca “Berastegui by Diana”, una empresa del sector moda que se ha caracterizado por ofrecer productos exclusivos como vestidos de novia y accesorios de lujo. La investigación surge ante la necesidad de diferenciar la marca en un mercado altamente competitivo y saturado, donde captar la atención y generar recordación en los consumidores se convierte en un reto crucial. El estudio se desarrolló en Bogotá, Colombia, teniendo como público objetivo mujeres entre 30 y 39 años que buscan productos personalizados para su boda. Se aplicaron metodologías de investigación cualitativa y cuantitativa, como encuestas,

grupos focales y observación directa, que permitieron analizar percepciones, preferencias y comportamientos de compra. Los resultados evidencian que el neuromarketing, al conectar emocional y sensorialmente con el consumidor, contribuye de manera significativa a la construcción de una identidad de marca sólida, atractiva y memorable en entornos digitales. Esta estrategia no solo fortalece la fidelización y la diferenciación frente a la competencia, sino que también genera un impacto positivo en el desarrollo económico, social y ambiental de la empresa.

RI 82. TuaTua Academia Sustentable

Autor: Margéliz Astrid Ramírez Hernández

Contacto: margeliz13@gmail.com - Venezuela

Patchwork y el Quilt: Historia, Arte y Cultura

Subtítulo: De la Necesidad Utilitaria al Arte Visual: El Quilt como Archivo de Memoria Social y Estrategia de Diseño Sostenible

Este trabajo analiza el patchwork y el quilting como un medio textil complejo que opera simultáneamente en la artesanía, la cultura material y el arte visual. Se explora su trayectoria histórica desde sus orígenes ancestrales en Egipto y Asia hasta su consolidación en la América colonial, impulsada por la necesidad y la escasez. La investigación profundiza en las lecturas socioculturales del quilt como un poderoso dispositivo para el tejido social (las Quilting Bees), un archivo de la memoria colectiva y un vehículo para el discurso crítico. Analiza cómo el movimiento Art Quilt ha elevado esta disciplina a la vanguardia estética, desafiando jerarquías y utilizando la precisión técnica (como el Foundation Paper Piecing) para la expresión abstracta y política. Finalmente, se posiciona al patchwork como un paradigma de diseño sostenible y consumo consciente a través del reciclaje textil.

RI 83. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Julieta Rivadulla

Contacto: julietarivadulla@gmail.com - Argentina

Cómo una serie mala se convierte en éxito

Subtítulo: el caso de The Summer I Turned Pretty

La investigación analiza cómo, en el ecosistema contemporáneo del streaming, series percibidas como narrativamente simples y estéticamente limitadas logran convertirse en fenómenos de alcance global. El estudio toma como caso paradigmático The Summer I Turned Pretty (Prime Video, 2022–2025), una producción juvenil que, pese a recibir críticas por su previsibilidad argumental, diálogos superficiales y personajes arquetípicos, se consolida como un éxito masivo de audiencia y conversación en redes sociales. El recorte temporal se sitúa en 2025, en un contexto marcado por la hipercompetencia entre plataformas, la centralidad de las métricas de engagement y la influencia decisiva de la circulación digital en la construcción del valor cultural de las series. A partir de este caso, la investigación problematiza la noción tradicional de calidad audiovisual y propone repensar el éxito no solo en términos estéticos o narrativos, sino en función de la capacidad de los relatos para generar identificación emocional, adicción, binge watching y participación activa del fandom.

En este sentido, The Summer I Turned Pretty funciona más como un disparador de conversación y material de circulación social que como una obra valorada por su innovación formal, evidenciando una mutación en la relación entre plataformas, narrativas y públicos.

RI 84. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Cristian Secul Giusti

Contacto: cristianseculgiusti@gmail.com - Argentina

Estética noir en el umbral del siglo XXI

Subtítulo: Narrativa visual de crisis en Rojst: Millenium (2024)

La tercera temporada de la serie polaca Rojst: Millenium (2024), ambientada en 1999, se sitúa en las vísperas del cambio de siglo. A partir de una lectura semiótica, este estudio -presentado en el Programa Estimulo a la Investigación, de la Universidad de Palermo (UP)- explora de qué manera la serie articula convenciones visuales y temáticas del género noir para construir un relato sobre la descomposición institucional y la persistencia de un trauma social en la Polonia postcomunista. En un entramado coral de personajes, líneas temporales y crímenes de épocas diversas, la producción expone la transición hacia el siglo XXI como un proceso de opacidad estructural, donde las instituciones democráticas emergentes conviven con memorias irresueltas y ficciones oficiales.

• Comisión 11: Medios, lenguajes y discursos
24 de Febrero, 9:00 (Arg) - Sala 1 -

RI 85. Universidad Mayor de San Simón, Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat / FAyCH, Instituto de Investigaciones de Arquitectura y Ciencias del Hábitat / IIACH, Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual

Autores: Jaime Alzérreca Pérez - Auxiliares de cátedra: María Cecilia Aguirre Tapia - Alba Belén Tolabe Meza

Contacto: ja.alzerreca@umss.edu - 202300766@est.umss.edu - Bolivia

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

El Taller III/GB, de diseño y el IIACH, emprendieron una labor de reflexión teórica y construcción metodológica en el contexto de la sostenibilidad. Los estudiantes a partir de la investigación fenomenológica, se detuvieron a pensar cómo emprender con sentido. Mirando los modelos de desarrollo que marcaron la historia y lo que cada uno de ellos sueña para el futuro. En este marco emergen los 17 Objetivos del Desarrollo sostenible, la economía circular y la industria naranja, para orientar miradas alternativas en la investigación proyectual Descubrieron que emprender no es solo fabricar ni vender, sino cuidar, tejer relaciones y devolver significado a lo cotidiano. De esa búsqueda nació el corolario del proceso: la creación de la identidad visual de cada emprendimiento, entendida como una voz propia, nacida del territorio y de la memoria. Muchos de esos proyectos hoy avanzan hacia su implementación, evaluados por WWF Internacional, confirmando su compromiso con la sostenibilidad. La experiencia mostró que más que un ejercicio académico, fue una manera de ver el futuro.

ro con esperanza, donde el diseño se constituyó en un puente entre ideas y acción, entre la comunidad y el futuro; con un grupo humano actuando como agentes de cambio.

RI 86. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Belén Castaldo

Contacto: b.castaldo@hotmail.com - Argentina

Más que un punto de vista

Subtítulo: Representaciones fotográficas de desnudo artístico con sus variaciones según el género del autor en las décadas comprendidas entre 1930 y 1960 en Argentina y en México.

La investigación compara la representación del cuerpo femenino en la fotografía artística de desnudo, producida por fotógrafos y fotógrafas en Argentina y en México durante las décadas comprendidas entre 1930 y 1960. Parte de la premisa que la mirada fotográfica no es neutra, sino que se encuentra atravesada por significaciones culturales, históricas y de género. Se plantea que los fotógrafos tendieron a reproducir una visión objetivante y sexualizada, mientras que las fotógrafas introdujeron miradas que otorgaron al cuerpo matices de humanización y sensualidad, desafiando parcialmente las convenciones de su tiempo. A partir de esta hipótesis, se han tomado dos casos de estudio comparativo entre fotógrafas y fotógrafos de Argentina y de México, correspondiendo al primer país Annemarie Heinrich y Manuel Llaó, y al segundo Lola Álvarez Bravo y Manuel Álvarez Bravo. En el presente avance se desarrolló el marco metodológico de la investigación, en el cual se realizaron entrevistas a la vez que se diseñaron matrices de observación no participante de las fotografías seleccionadas para comparar. Como resultados preliminares, se corroboró que el instrumento funciona adecuadamente en la empiria, permitiendo avanzar con el trabajo de campo.

RI 87. Autor: Gino Curiel Rondini

Contacto: ginocuriel.r@gmail.com - Venezuela

Del papel al streaming

Subtítulo: La evolución de la revista Virtual Kids!

Este trabajo explora la evolución de las revistas de nicho frente a la transición digital a través del caso de Virtual Kids!, revista abocada a la animación y el entretenimiento juvenil. Esta publicación, lanzada en 2003, resurgió en un canal de streaming (YouTube), una década después de su cierre. El objetivo será comparar la estructura comunicativa entre ambos soportes, impreso y audiovisual, tomando en cuenta su forma de lectura/consumo e interacción con el público lector. Finalmente se contrastará su forma y contenido frente a los desafíos y oportunidades del ecosistema mediático actual, contextualizando con revistas afines.

RI 88. Autores: Adriana Dornas - Bárbara Falqueto

- Bruna Finelli Breno Pessoa - Claudia Almeida - Gilberto Almeida Júnior - Mirella Spinelli - Milton Azevedo Neto - Rafael Neder - Rafaela d'Alcântara Oliveira - Samuel Eller - Welerson Morais

Contacto: adrianadornasmoura@gmail.com - Brasil

Diálogos en Diseño: Una Semana de Inmersión en Fumec: Conexiones entre áreas y conocimiento

La Semana de “Diálogos en Diseño” se celebró presencialmente en la Universidad FUMEC de Belo Horizonte, del 10 al 14 de noviembre de 2025. Fue un evento de extensión para profundizar los conocimientos teóricos y prácticos en el campo del diseño. El encuentro promovió un intenso intercambio de conocimientos entre profesores, estudiantes e invitados, destacando el diseño como un campo transdisciplinario.

El programa se estructuró en torno a conferencias en el auditorio, centradas en el eje teórico-crítico, y talleres en laboratorios, orientados al desarrollo de habilidades de diseño. El tema central de los debates fue la interdisciplinariedad y las interrelaciones entre diferentes áreas del diseño, como el diseño autoral, el diseño social, las culturas visuales y las fronteras tecnológicas. Las mesas redondas incluyeron “Conexiones en Diseño” y “Camino en Diseño: trayectoria profesional después de FUMEC”, reforzando el debate sobre el diseñador como autor y productor en contextos socioculturales complejos. Se realizaron conferencias específicas sobre autoría y producción, y diseño autoral en Belo Horizonte. Otros enfoques académicos relevantes incluyeron el Diseño Social —que investiga el diseño como agente de transformación y ciudadanía— y Narrativas y Culturas Visuales, con animaciones y cuestionamientos a los estándares estéticos sobre el cuerpo. El módulo del taller complementó la teoría, haciendo hincapié en el prototipado, el modelado digital y la experimentación con materiales. Actividades prácticas como “Diseño Generativo con SolidWorks” abordaron la creación algorítmica de formas eficientes, mientras que los talleres de Experimentación con Materiales (“Panel de Mood” y “Sensorialidad”) se centraron en la inmersión sensorial para la adecuación conceptual. Métodos creativos colectivos, como “Cadavre Exquis” y “TZARA BALL” (Poema Dadaísta), exploraron la aleatoriedad y la ruptura con la lógica del lenguaje. En resumen, el evento Fumec actuó como un centro de difusión del conocimiento, vinculando la reflexión conceptual con la experimentación en diseño, fortaleciendo la formación crítica y técnica del alumnado.

RI 89. Universidad Andrés Bello

Autor: Javiera Fermandoy

Contacto: j.fermandoyjimenez@uandresbello.edu - Chile

Cartografías del vestir

Subtítulo: Desafíos y posibilidades en la construcción de un relato histórico de la moda en Chile

La historia del vestir en Chile está marcada por la tensión entre lo autóctono y las fuerzas colonizadoras que han estado presentes a lo largo del tiempo. Desde la expansión Inca, y la conquista y el orden colonial español, pasando por la influencia de las modas francesas durante los siglos XVIII y XIX, hasta el auge de la sociedad de consumo global en el siglo XX, las prácticas vestimentarias han mutado, desde el mestizaje y la aculturación, de tal forma que en el siglo XXI diseñadores, investigadores y estudiantes se cuestionan la existencia de una identidad vestimentaria en el país, capaz de ser representada desde el diseño. Esta inves-

tigación busca reconstruir esta historia a partir de los diferentes vestigios encontrados en artículos académicos, fuentes materiales y textiles, sumado a medios de comunicación y diseñadores con el propósito de poner en debate la construcción y visibilización de una identidad vestimentaria chilena, a partir de como se ha ido construyendo.

RI 90. EAE Business School, EUM-UdG, Blanquerna-URL, Euncet-UPC, UPF, CECABLE. España

Autores: Joan-Francesc Fondevila Gascón - Óscar Gutiérrez Aragón - Marcelo González Pimienta - Júlia Alabart Algueró

Contacto: jfondevila@campus.eae.es - oscar.gutierrez@eum.es - marcelo.glez.mgp98@gmail.com - julia.alabart@eum.es - España

Influencia de la música techno en el sector empresarial de la moda

Esta investigación analiza la influencia de la música techno en el sector empresarial de la moda, investigando cómo los elementos estéticos, comunicativos y culturales de este género musical han impactado el diseño, el marketing y las tendencias en la industria. A través de un análisis bibliográfico y la aplicación de técnicas cuantitativas y cualitativas, se busca identificar patrones de relación entre este tipo de música y la moda, así como las formas en que la cultura techno ha sido adoptada como parte de la identidad de marca para satisfacer a un público objetivo. Los resultados confirman que la música techno y su estética ejercen una influencia significativa sobre ciertas tendencias de moda, las cuales son adoptadas y reinterpretadas por marcas que buscan alinearse con los valores de la subcultura techno.

RI 91. Universidad de Granada, España

Autor: Sandra Paredes Jiménez

Contacto: sandrajanethparedes@gmail.com - España

Aplicación del Indicador de Rentabilidad Social en Comunicación IRSCOM al contexto de las emisoras públicas en Argentina

Con el propósito de profundizar en el estudio y aplicación del Indicador de Rentabilidad Social en Comunicación (IRSCOM), una herramienta metodológica que permite evaluar el impacto social de los medios públicos. Se plantea la realización de una investigación en el contexto de las emisoras estatales argentinas, las cuales enfrentan el desafío constante de justificar su existencia y sostenibilidad más allá de criterios meramente económicos. Por lo tanto, la metodología implementada es mixta, que combina enfoques cuantitativos y cualitativos, en este caso, para obtener una comprensión integral del objeto de análisis, y aumentar la validez y confiabilidad de los resultados, y una profundidad interpretativa.

• Comisión 16: Tecnología, materiales y sustentabilidad

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

RI 92. Autor: Modesto Arce Matas

Contacto: modestoarce21@gmail.com - Bolivia

Implementación de la IA en la enseñanza del diseño

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.

RI 93. Laboratorio de Investigación y Desarrollo en Diseño Industrial (LIDDI), Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata, Argentina

Autores: Ailin Rocío Argüero Ianiero - Federico Del Giorgio Solfa

Contacto: ailinarguero@gmail.com - delgiorgio@fba.unlp.edu.ar - Argentina

Diseño estratégico para la circularidad textil: innovación tecnológica y tendencias

La presente exposición introduce los primeros avances de una investigación doctoral orientada a potenciar la transición hacia una economía circular en la industria textil bonaerense, a partir de un enfoque proyectual situado. El plan combina herramientas de diseño estratégico, innovación tecnológica y análisis socioproductivo para abordar el problema del descarte textil industrial, que representa una porción significativa de los residuos sólidos urbanos en la provincia. Esta etapa inicial se centra en mapear las prácticas actuales de gestión de residuos, identificar actores clave y caracterizar oportunidades de valorización territorial de recortes limpios de confección. Desde una perspectiva de sustentabilidad con anclaje local, se propone relevar iniciativas incipientes, diagnosticar flujos materiales y codiseñar modelos de aprovechamiento que integren tecnologías accesibles, trazabilidad y dinámicas socioculturales emergentes. El trabajo articula referencias internacionales —como la EU Strategy for Circular Textiles y la Ellen MacArthur Foundation— con experiencias bonaerenses, para pensar soluciones material-circulares adaptadas a contextos de PYMES, cooperativas y comunidades productivas. Esta línea de investigación busca contribuir al desarrollo de un modelo prospectivo y un protocolo territorial (PACTT), como herramientas estratégicas que orienten políticas públicas y promuevan una industria textil regenerativa, con identidad y bajo impacto ambiental.

RI 94. UAEH - Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México

Autores: César Alfonso Arroyo Barranco - Edmundo Roldán Contreras - Iván Alonso Lira Hernández

Contacto: arroyoca@uaeh.edu.mx - edmundo_rolدان@uaeh.edu.mx - ilira@uaeh.edu.mx - México

El diseño emocional como estrategia de sostenibilidad en la economía circular

El presente trabajo titulado “El diseño emocional como estrategia de sostenibilidad en la economía circular” propone al diseño emocional, particularmente en su nivel reflexivo, como una herramienta clave para contrarrestar los efectos de la obsolescencia programada y psicológica. A partir de los postulados de Donald Norman y los principios de Dieter Rams, se plantea que el vínculo afectivo entre usuario y producto puede prolongar la vida útil de los objetos y fortalecer los modelos de economía circular. Se analizan casos y enfoques aplicados al diseño para desmontaje, la economía de la funcionalidad y el producto-servicio, demostrando cómo el apego emocional puede traducirse en prácticas sostenibles. Finalmente, se destaca la responsabilidad ética del diseñador como generador de experiencias significativas que integran valor técnico, ambiental y cultural, orientadas hacia una relación más consciente con los objetos y el entorno.

RI 95. Autor: M. Andrea Casanovas

Contacto: mandreamac@hotmail.com - Argentina

Diseño Textil y Salud: Indumentaria Inclusiva y Terapéutica para el Bienestar Sensorial y Circulatorio

Esta presentación expone un proyecto de microemprendimiento enfocado en la intersección entre el diseño de indumentaria y la salud preventiva. El proyecto aborda la necesidad de vestimenta adaptada para personas con patologías circulatorias, fibromialgia, diabetes y condiciones del espectro autista (TEA), donde la ergonomía y la materialidad son determinantes para la calidad de vida. Se presentará el desarrollo de una línea de “básicos terapéuticos”, destacando el uso de fibras inteligentes como el bambú y hilados con nanotecnología de cobre. Se analizará cómo estas materialidades ofrecen propiedades antifatiga, termorreguladoras y antimicrobianas, resolviendo problemáticas de hipersensibilidad sensorial. La propuesta demuestra que el diseño inclusivo fusiona funcionalidad clínica con estética para dignificar al usuario.

RI 96. UNAM FES Aragón, Diseño Industrial

Autor: Patricia Díaz Pérez

Contacto: patriciadiazdip@aragon.unam.mx - México

Vinculación conceptual entre la Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS), la innovación y evaluación educativa y la formación continua del docente en Diseño Industrial

El rol del diseñador industrial ha evolucionado, hoy es considerado un agente de cambio con responsabilidades en el ámbito ético, económico, social y ambiental. Esta transformación exige que la academia forme profesionales competentes para abordar la crisis socio ecológica global, un mandato articulado principalmente a través de la Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS) promovida por la UNESCO y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Sin embargo, la integración de este paradigma no es automática, ya que exige una reconceptualización profunda del “qué” se enseña y, crucialmente, del “cómo” se enseña y se evalúa. La presente ponencia establece la vinculación conceptual necesaria entre la EDS (el fin formativo), la innovación y la evaluación educativa (el medio pedagógico), y la formación

continua del docente (el agente de cambio) en el contexto del Diseño Industrial. Objetivo: exponer el análisis de la literatura para encontrar los puntos de conexión y desconexión entre la formación continua actual de los docentes, las exigencias de innovación/evaluación y la visión de la EDS. El interés sobre este tema deriva de la observación de vacíos en la actualización y formación o capacitación de los docentes del Diseño Industrial, ante las exigencias de un mundo que nos enfrenta a nuevos desafíos paradigmáticos.

RI 97. MediaLab UNMSM, Facultad de Letras y Ciencias Humanas, Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Autores: Carlos Fernández García - Luciana Fernández Valdivieso

Contacto: carlosenrique.fernandez@unmsm.edu.pe - luciana.fernandezv@unmsm.edu.pe - Perú

ChatGPT personalizados en lenguas originarias para prevenir la anemia materno-infantil. Interfaz conversacional intercultural (quechua, aimara y lenguas amazónicas) para educación, adherencia y seguimiento comunitario

Este proyecto propone el diseño y pilotaje de chatbots tipo ChatGPT personalizado en lenguas originarias (quechua, aimara y amazónicas) para enfrentar la anemia materno-infantil desde un enfoque intercultural. El sistema combina educación nutricional contextualizada (recetas locales con alto contenido de hierro: sangrecita, tarwi, quinua, kiwicha), recordatorios de suplementos y controles, traducción de indicaciones clínicas al idioma de la usuaria y microcontenidos en audio para baja alfabetización. Se presenta un flujo conversacional centrado en gestantes, madres y agentes comunitarios de salud, con módulos de señales de alarma, mitos vs. evidencias y rutas de atención. La metodología integra co-diseño con comunidades, curaduría de corpus bilingües y validación con personal de salud. Los indicadores propuestos incluyen comprensión de mensajes, intención de cambio de conducta y adherencia a suplementación. El proyecto busca aportar un modelo replicable y ético de IA lingüísticamente pertinente para reducir barreras comunicativas y fortalecer la acción comunitaria contra la anemia.

RI 98. Universitaria Bellas Artes y Ciencias de Bolívar, Colombia

Autores: Liliana Gutiérrez Ruidíaz - Isabella Ortiz Arrieta

Contacto: di_lilianagutierrez@unibac.edu.co - di_isabellaortiz@unibac.edu.co - Colombia

Biomoda: diseño de accesorios y prendas sostenibles a partir de biomateriales compuestos con residuos orgánicos

La industria de la moda es una de las más contaminantes del mundo debido a su alto consumo de recursos naturales, generación de residuos y uso de materiales sintéticos no biodegradables. Frente a este panorama, surge el proyecto académico BioModa, desarrollado por los semilleros Inboga y DiciLab del programa de Diseño Industrial de la Institución Universitaria Bellas Artes y Ciencias de Bolívar (Cartagena-Colombia), enfocado en

la creación de accesorios y prendas sostenibles a partir de biomateriales elaborados con residuos orgánicos. A través de una metodología de investigación-creación, estudiantes del programa de Diseño Industrial de la institución, experimentaron con residuos locales como cáscaras de frutas, fibras vegetales y restos agrícolas para desarrollar bioplásticos, biotextiles y biocueros aplicados a productos de moda. El proceso integró exploración material, diseño conceptual y documentación rigurosa de las pruebas. Los resultados evidenciaron cualidades estéticas valiosas, así como limitaciones técnicas relacionadas con la humedad, fragilidad y tiempos de secado. Estos desafíos se asumieron como oportunidades pedagógicas, fortaleciendo el pensamiento crítico y la comprensión del diseño sostenible. El proyecto concluye que los biomateriales son una herramienta formativa clave para promover prácticas de moda más responsables y conscientes.

RI 99. Universidad Católica Santiago de Guayaquil (UCSG)

Autores: Yolanda Poveda Burgos - Robinson Danilo Vega Jaramillo

Contacto: yolanda.poveda@cu.ucsg.edu.ec - yolpov@hotmail.com - Ecuador

Uso de Ecomateriales en climas extremos (Antártida): Investigación aplicada y estrategias pedagógicas para la sostenibilidad en la arquitectura y el diseño

Esta investigación presenta una mirada integral en el uso de ecomateriales en contextos de climas extremos, en la Antártida, (frío extremo y humedad elevada), articulando un modelo de investigación aplicada, con un enfoque en la investigación experimental y el aprendizaje activo y significativo. El objetivo de la investigación es contribuir a la mejoría en el desarrollo de los materiales desarrollados y aportar en la formación de profesionales capaces de responder a los desafíos ambientales y sociales a través de soluciones constructivas sostenibles, adaptadas a condiciones climáticas adversas. A partir de varios años de estudio, testeos, y experimentación in situ, se explora y comparan los resultados focalizados en el comportamiento térmico, resistencia, disponibilidad y huella ecológica de los ecomateriales desarrollados, que en este caso son de origen natural como las fibras naturales o residuos agroindustriales. Se analiza también la implementación de los resultados en aplicaciones prácticas y en la enseñanza en el aula, mediante proyectos integradores, aprendizaje basado en problemas (ABP) y metodologías STEAM.

RI 100. Universidad Antonio Nariño (UAN), en colaboración con la Universidad Nacional de Colombia y la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)

Autores: Jhon Alexander Pulido Achagua - Jhonattan Quevedo Tabares - Maurel Astrid Muñoz Zemanate - Héctor Adolfo Bernal Sandoval - Leidy Johana Mora Suarez - Iván Rodríguez López Benavidez

Contacto: jpulido65@uan.edu.co - Colombia / México
Realidad Virtual y Realidad Aumentada para la Educación en Enfermería.

Subtítulo: Proyecto de Ciencia, Tecnología, Innovación

y Creación para enfermería- Convocatoria Interna 2025 Diseñar y considerar la validación de un recurso educativo interactivo basado en tecnologías y diseño digital de Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA) para fortalecer competencias clínicas, comunicativas y de toma de decisiones en estudiantes de enfermería. Metodológicamente, la propuesta se enmarca en la investigación-acción educativa, definida como un proceso cíclico y reflexivo de planificación, acción, observación y reflexión que busca mejorar la práctica docente desde el aula. El estudio contempla una fase diagnóstica cualitativa y una fase de co-creación donde participan activamente estudiantes de semilleros de investigación y docentes de la facultad de artes y de enfermería con habilidades en tecnología. Además de optimizar el aprendizaje y la motivación, el proyecto fomenta una educación sostenible al sustituir simulaciones físicas por entornos virtuales, reduciendo el consumo de materiales y la generación de residuos hospitalarios. La implementación sigue rigurosos protocolos éticos, incluyendo el consentimiento informado, confidencialidad de datos y supervisión docente para mitigar riesgos derivados del uso de dispositivos inmersivos.

• Comisión 12: Sociedad, cultura y patrimonio

24 de Febrero, 11:30 (Arg) - Sala 1 -

RI 101. CURDIUR-CONICET, CAEAU-UAI

Autor: Cintia Ariana Barenboim

Contacto: arq.barenboim@gmail.com - Argentina

Del borde urbano a la centralidad metropolitana: Estudio del entorno del aeropuerto Rosario

El Aeropuerto Internacional Islas Malvinas, ubicado en el noroeste de Rosario y en contacto directo con Funes, se configura como un nodo estratégico en la red metropolitana y un catalizador de transformación territorial. Su entorno inmediato, tradicionalmente periférico, evidencia un proceso de transición desde el borde urbano hacia una nueva centralidad articulada. Barrios residenciales consolidados conviven con desarrollos inmobiliarios recientes y una red vial jerárquica que vincula eficazmente Rosario con Funes y el área metropolitana. El sector presenta una diversidad de usos de suelo y tipologías: viviendas unifamiliares de baja densidad, condominios de mediana altura, equipamientos comerciales y espacios públicos. Proyectos como Fisherton AER materializan esta mixtura mediante apertura de calles, infraestructura y usos combinados. El Plan Urbano [5+5] orienta esta transformación, proponiendo consolidar la zona como una "Nueva Centralidad Metropolitana" basada en integración interjurisdiccional, movilidad sustentable y densificación equilibrada. La intervención en el entorno aeroportuario refleja, así, un modelo de planeamiento contemporáneo donde la infraestructura y el hábitat residencial convergen para redefinir el crecimiento urbano de Rosario en clave metropolitana.

RI 102. Universidad de La Laguna, España

Autores: Bernardo Antonio Candela Sanjuán - Carlos Jiménez-Martínez

Contacto: bcandels@ull.es - España

Campus América como plataforma colaborativa de investigación en diseño iberoamericano (2019-2024)

Subtítulo: Políticas, redes académicas y ecosistemas desde la Universidad de La Laguna

Esta presentación comparte una línea de investigación en curso que analiza Campus América como plataforma colaborativa para la investigación en diseño y la construcción de redes académicas en el espacio iberoamericano. Entre 2019 y 2024, la Universidad de La Laguna ha impulsado tres seminarios internacionales dedicados a las políticas públicas de diseño, las políticas de investigación y el mapeo del ecosistema de investigación en diseño en Iberoamérica. Desde una perspectiva amplia e interdisciplinaria, el proyecto articula prácticas académicas, institucionales y profesionales: configura comisiones de trabajo, encuentros de jóvenes investigadores, vínculos con la Red Iberoamericana de Investigación en Diseño (RIDID) y ejercicios de cartografía colectiva con universidades y actores de varios países. La exposición presentará los principales resultados y proyecciones de esta experiencia: cómo se consolidan líneas y equipos de investigación, qué estrategias favorecen la cooperación entre instituciones y cómo estas acciones contribuyen a jerarquizar la disciplina del diseño en universidades y contextos regionales diversos, especialmente en Canarias y en el eje Europa-América.

RI 103. Escuela de Diseño en el

Hábitat, Neuquén, Argentina

Autor: Graciela A. Dehais

Contacto: graciela dehais@edh.edu.ar - Argentina

Una galería a cielo abierto. Diseño e Identidad neuquina

“Un pueblo sin el conocimiento de su historia pasada, origen y cultura es como un árbol sin raíces” Marous Garvey. El presente trabajo ofrece conocimientos y herramientas a los diseñadores, artistas y artesanos de la Provincia del Neuquén, para desarrollar y afianzar conjuntamente la Identidad Neuquina. En este documento encontrarán la recopilación y síntesis gráfica de las múltiples investigaciones, relevamientos y extenuantes jornadas en busca de conocimiento y preservación de nuestra cultura. Las “piedras marcadas” son una característica sobresaliente del majestuoso paisaje del Norte de Neuquén. A 520 km. de la ciudad de Neuquén, en el Departamento de Minas se encuentra una notable concentración de yacimientos de arte rupestre, localizados en un área geográficamente próxima. El Parque arqueológico Colo Michi Có es considerado uno de los yacimientos de arte rupestre más importantes de la Patagonia y de toda América. Contiene aproximadamente 2.800 petroglifos, distribuidos en más de 800 bloques, aunque su antigüedad exacta todavía está por determinarse. Los petroglifos de Colo Michi Có son patrimonio cultural de los habitantes de nuestra provincia, asegurando la identidad de la comunidad, otorgándole sentido de pertenencia y diferenciación.

RI 104. Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, Maestría en Diseño de Información y Comunicación Digital

Autores: Diana Durán - César Palazuelos - Marisol Robles

Contacto: diana.duran5804@alumnos.udg.mx - cesar.palazuelos5808@alumnos.udg.mx - México

El creador de contenido como arquitecto de experiencias inmersivas: una visión prospectiva hacia 2030

La propuesta surge a partir de la observación de docentes en escuelas primarias privadas, quienes identificaron la necesidad de mejorar la organización y seguridad durante el uso de los baños por parte de los alumnos. Se plantea el desarrollo de una aplicación digital que permita registrar el acceso de cada estudiante al baño mediante una tableta instalada para cada niño en el aula. A través de una interfaz visual con fotografías de los alumnos, el sistema indicará quién está utilizando el baño y evitará que más de un niño salga al mismo tiempo. El objetivo principal es optimizar la gestión del tiempo y la seguridad dentro del entorno escolar, reduciendo interrupciones en clase y previniendo posibles incidentes o situaciones de riesgo. Además, la app generará registros útiles para detectar patrones de uso o anomalías. Este proyecto propone un modelo en el que las interfaces digitales no solo facilitan la interacción, sino que se convierten en herramientas clave para la creación de espacios escolares más seguros, controlados y empáticos. La integración futura de sensores, análisis de datos y sistemas visuales inteligentes permitirá fortalecer la seguridad infantil y el uso ético y responsable de la tecnología educativa.

RI 105. Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat, Universidad Mayor Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, Bolivia

Autor: Mireya Lauren Gareca Apaza

Contacto: gareca.mireya@usfx.bo - Bolivia

Neuroarquitectura: el entorno físico como modulador del bienestar y la cognición

El presente artículo analiza la relevancia de integrar los aportes de las Neurociencias en el diseño arquitectónico, con énfasis en la comprensión de los procesos cerebrales y su interacción constante con el entorno físico. La investigación neurocientífica contemporánea ha demostrado que el cerebro humano no solo responde a estímulos cognitivos, sino que también se ve profundamente influenciado por las condiciones espaciales, lumínicas, acústicas y sensoriales en las que se desenvuelve. Esta evidencia ha dado lugar al surgimiento de la Neuroarquitectura, disciplina que vincula la configuración de los espacios construidos con el funcionamiento cerebral, proponiendo ambientes que favorezcan el bienestar integral, la regulación emocional y el rendimiento cognitivo. El objetivo central de este estudio es fundamentar los principios de la Neuroarquitectura como herramienta para optimizar las condiciones físicas de los entornos, reconociendo que el espacio no constituye un mero soporte de actividades humanas, sino un agente activo en la experiencia cognitiva y emocional. Se plantea un enfoque integral que concibe la arquitectura como un recurso estratégico para potenciar

la creatividad, la concentración y la calidad de vida, abriendo nuevas posibilidades de aplicación interdisciplinaria en el diseño contemporáneo.

RI 106. Universidad de Oriente, Cuba

Autor: Jorge Luis Montero Bizet

Contacto: jorge.monterob@uo.edu.cu - Cuba

El geogebra 3d un recurso de diseño para infraestructuras del transporte

Problema: La infraestructura de transporte terrestre es un elemento fundamental para el desarrollo, la inclusión y mejora de la calidad de vida. Dentro de los elementos de la infraestructura vial del transporte, el más relevante es la parada de bus. El diseño de las infraestructuras de transporte constituye uno de los aspectos preliminares para considerar una inversión en este sector. El uso de software permite aumentar la precisión, calidad y rapidez de los diseños de infraestructuras. Lograr que los arquitectos de hoy en día posean habilidades en el empleo de las distintas herramientas tecnológicas útiles en su profesión es uno de los objetivos primordiales de los docentes que intervienen en su formación.

Propósito u objetivo: Desarrollar un procedimiento para la aplicación del software GeoGebra 3D como herramienta de diseño de parada de autobuses desde la asignatura de Matemática para estudiantes de Arquitectura y Urbanismo.

Metodología empleada: El análisis-síntesis permitió analizar los diferentes elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Matemática, haciendo énfasis en el trabajo con el GeoGebra 3D como herramienta de diseño. La revisión bibliográfica de investigaciones anteriormente realizadas sobre el tema logró acentuar las bases necesarias para desarrollar la experiencia. Entrevista a los docentes con el propósito de conocer las técnicas que se utilizan para la orientación y tratamiento de los softwares empleados para el diseño en infraestructura del transporte. A partir de los métodos aplicados se efectuó un taller denominado GeoBus para orientar a los estudiantes sobre la utilidad del software en la resolución de problemáticas locales. **Resultados principales:** A través de un trabajo integrador los estudiantes pusieron en práctica la habilidades básicas adquiridas en el taller y diseñaron en el GeoGebra 3D una parada de autobús acorde a las necesidades de su localidad.

Conclusiones: La experiencia demostró la utilidad del software para el diseño de infraestructuras del transporte. Logró aumentar la motivación de los estudiantes por las Matemáticas. El estudio reflejó la importancia del uso de las TICs y de las asignaturas básicas en la formación del arquitecto.

RI 107. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Privada del Valle. Cochabamba

Autores: Mayra Romero Isetta - John Jaime Crespo Maldonado - Santiago Atiel Flores Mendoza - Yeimmy Amanda Vía Effen - Keisi Ayelen Villca Zuangua

Contacto: romeroisettamayra@gmail.com - cmj0034650@est.univalle.edu - fms0034533@est.univalle.edu - vey1010966@est.univalle.edu - vzk0035926@est.univalle.edu - Bolivia

Baúl del Belén

El presente proyecto de investigación se centra en El Baúl del Belén, una pieza de arte sacro en miniatura de dos siglos de antigüedad, ubicada en el Convento de Santa Teresa de Cochabamba. Este objeto patrimonial, conformado por 21 escenas bíblicas que abarcan desde la creación hasta la crucifixión, fue concebido como recurso evangelizador y constituye un testimonio singular del arte religioso colonial. Sin embargo, su actual exhibición carece de recursos museográficos que potencien su interpretación y difusión. En este sentido, el proyecto plantea como objetivo general investigar el valor histórico, artístico y simbólico del baúl para proponer estrategias museográficas digitales que favorezcan su revalorización y accesibilidad. Los objetivos específicos incluyen: analizar las características iconográficas del baúl; contextualizar su significado dentro de la vida conventual; evaluar experiencias de museografía inmersiva aplicadas a otros bienes patrimoniales, y diseñar una propuesta interactiva que fortalezca la experiencia del visitante. La metodología se fundamenta en un enfoque cualitativo, con un diseño de investigación documental, descriptiva y aplicada. El proyecto, actualmente se encuentra en su primera fase: recolección de datos y registro audiovisual. Se emplearon entrevistas semiestructuradas a especialistas en patrimonio, museografía y tecnologías aplicadas a la cultura.

RI 108. Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, Ecuador - Unidad Educativa Jacarandá, Guayaquil, Ecuador

Autores: Will Alberto Vergara Macías - Marjorie Medina Alvarado

Contacto: wvergara@uteg.edu.ec - willyvergara@gmail.com - mmedinaa@uejacaranda.edu.ec - Colombia

Estrategias de diseño comunicacional para combatir la desinformación

En Ecuador y Argentina, la desinformación digital se ha vuelto un desafío cotidiano que no solo afecta la conversación pública, sino también la forma en que las personas interpretan lo que ven en redes sociales. Muchos de estos contenidos falsos logran instalarse porque utilizan recursos visuales que transmiten una sensación de veracidad inmediata. Aunque la discusión sobre las fake news suele enfocarse en la política o en el comportamiento de los usuarios, todavía se analiza poco el papel que juega el diseño en la construcción de esa credibilidad. Esta ponencia propone un estudio comparativo entre ambos países para identificar los patrones visuales más frecuentes en piezas de desinformación: colores, tipografías, composición e incluso pequeños detalles gráficos que influyen en la percepción del mensaje. A partir de este análisis, se reflexiona también sobre cómo distintas audiencias interpretan estos elementos y qué señales visuales reconocen —o pasan por alto— al enfrentarse a contenidos dudosos. El objetivo es aportar al debate regional sobre alfabetización mediática y, sobre todo, mostrar que el diseño comunicacional puede convertirse en una herramienta clave para fortalecer la lectura crítica y reducir la circulación de información falsa.

• **Comisión 17: Negocios, emprendimientos y profesiones**

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

RI 109. Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) – Escola de Design – Brasil

Autores: Elaine Batista Braga - Iara Sousa Castro

Contacto: elainebraga@gmail.com - iara.castro@uemg.br - Brasil

A Regulamentação Profissional no Design de Interiores e Ambientes: análise crítica do cenário brasileiro e perspectivas internacionais

Esta pesquisa de mestrado em andamento analisa a regulamentação da profissão de Design de Interiores no Brasil e a compara com experiências internacionais. O trabalho adota uma abordagem interdisciplinar, articulando o Design a dimensões sociais, políticas e jurídicas relacionadas à organização, reconhecimento e regulamentação de profissões. O estudo tem como eixo central a Lei nº 13.369/2016, que reconheceu a profissão no país, e o Projeto de Lei nº 2.375/2022, que busca delimitar o nível de ensino necessário para o exercício da atividade e criar mecanismos de fiscalização. A análise investiga os alcances, limites e impactos dessas iniciativas para a categoria. A pesquisa é qualitativa e quantitativa, de natureza aplicada, com objetivos exploratórios, descritivos e explicativos. A metodologia combina pesquisa documental e bibliográfica com análise comparativa de legislações de países de diferentes continentes, como Argentina, Estados Unidos, Espanha, Portugal, Inglaterra, Quênia, Filipinas e Austrália. Paralelamente, busca compreender a percepção de profissionais, estudantes e entidades representativas sobre a regulamentação no Brasil, por meio de entrevistas e questionários, explorando lacunas, potencialidades e perspectivas de reconhecimento social e jurídico. Espera-se, oferecer um panorama crítico que contribua para o fortalecimento do debate acadêmico e profissional sobre a regulamentação e a valorização do Design de Interiores.

RI 110. Universidad Nacional de San Juan, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño

Autores: Graciela Beatriz de Cara - Alejandra Ramos - Olivia Albarracín - Celina Bustos

Contacto: gradecar@gmail.com - zondaalramos@gmail.com - oalbarracin1979@gmail.com - dg.bustoscelina@gmail.com - Argentina

Diseño y Sociología: una propuesta combinatoria para el Emprendedurismo Local

Subtítulo: Propuesta de mejoras para los micro emprendedores de San Juan

En las Carreras de Diseño Industrial y Gráfico, la Sociología contribuye a ampliar las miradas sobre distintos fenómenos, para ser comprendidos y explicados, ya que: La Sociología es una actividad crítica, en la medida en que lleva a cabo una continua deconstrucción. (Bau- man, 2014, p.41). Los estudiantes de Diseño, exploraron la relación entre sociedad, diseño y emprendedurismo local, desde una mirada interdisciplinaria, desarrollando un pensamiento crítico, la comprensión de dinámicas sociales, generando propuestas con impacto sosteni-

nible y sustentable, haciendo uso de teorías como las de Castells, Bourdieu, Manzini entre otros, orientando sus trabajos en procura de mejorar la presentación de productos y servicios de algunos microemprendimientos locales, comprendiendo el sentido de las acciones puestas en movimiento, en una sociedad donde la visibilidad radica también, en moverse dentro de las redes sociales, clave para incorporar diversas ofertas a los circuitos comerciales existentes. Para ello, la marca de autor, la imagen del negocio y del producto y la presentación del stand de venta, son cuestiones ineludibles en los mercados competitivos actuales. Siendo la innovación, en palabras de Manzini, una forma novedosa de organización, que, para consolidarse, exige una intervención de diseño a partir de un enfoque estratégico. (Vargas, 2019, p. 2).

RI 111. Grupo de investigación GIACEF, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño, Cali, Colombia

Autor: Angie Lizeth Espinosa

Contacto: liseth.0296@gmail.com - Colombia

Inteligencia artificial, ética profesional y sostenibilidad, aplicadas en la contaduría pública

La creciente integración de la inteligencia artificial (IA) en la contaduría pública, representa una oportunidad estratégica para fortalecer la transparencia, elevar el nivel de los datos económicos y fomentar acciones institucionales sostenibles. Esta ponencia examina cómo la IA, empleada de forma ética y responsable, hace posible perfeccionar los métodos, extender el alcance de las revisiones y simplificar la identificación oportuna de irregularidades mediante herramientas de seguimiento constante. De igual forma, se analizan los retos vinculados a la gestión algorítmica, los peligros de parcialidad, la formación especializada y la obligación de asegurar la trazabilidad en los diseños digitales utilizados. Desde una perspectiva que abarca varias disciplinas, se busca entender la IA no como un reemplazo del contador público, sino como un apoyo que modifica su función hacia el estudio estratégico y el control esencial. Esta consideración enriquece la discusión sobre la sostenibilidad tecnológica y la obligación laboral en la época de la digitalización contable. Se plantea a través de este proyecto, un ejercicio académico e investigativo, enfocado en la relación que se establece entre inteligencia artificial, ética profesional y sostenibilidad, aplicadas en la contaduría pública, buscando la construcción de una contaduría digital transparente, crítica y orientada al bien común.

RI 112. Facultad de Comunicación, Publicidad y Diseño Gráfico. Universidad Católica Luis Amigó

Autor: Aura María Florian Morales - Mariana Rojo Hernández

Contacto: aura.florianmo@amigo.edu.co - Colombia

Papel de la publicidad en la responsabilidad social empresarial (RSE)

En un contexto donde consumidores exigen coherencia ética y compromiso ambiental, la responsabilidad social empresarial (RSE) se posiciona como factor estratégico de valor y diferenciación. Este estudio investiga el papel de la publicidad en la construcción, visibilidad y

percepción de la RSE, evaluando sus contribuciones y riesgos para la credibilidad y la reputación corporativa. A partir del análisis sistemático de campañas publicitarias de marcas con propósito social, ambiental o ético y de la interpretación de los consumidores, se identificarán las estrategias discursivas, recursos persuasivos y evidencias que refuerzan la confianza o la erosionan. Además, la investigación explorará la línea que separa la comunicación legítima de prácticas consistentes del fenómeno del greenwashing, proponiendo criterios para evaluar la autenticidad comunicativa. Los resultados pretenden ofrecer recomendaciones para el diseño de campañas responsables y aportar marcos teóricos y metodológicos que fortalezcan el debate sobre comunicación ética y sostenibilidad empresarial y orientar políticas comunicativas futuras.

RI 113. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba

Autor: María Belén Franco

Contacto: belen.franco@unc.edu.ar - Argentina

La cultura institucional en la formación de profesionales del diseño.

Subtítulo: Reconociendo el entramado de la construcción de sentido en la formación

Esta presentación aborda la cultura institucional como un componente central en la formación de profesionales del diseño, entendida no sólo como un conjunto de normas y estructuras formales, sino como un entramado dinámico de prácticas, relaciones y significados que configuran la experiencia formativa. A partir de una investigación socioantropológica realizada en la carrera de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Córdoba, se analizaron tres décadas de construcción institucional y su impacto en las trayectorias formativas. El estudio combina reconstrucción histórica, etnografía y relatos de vida para comprender cómo la cultura material, las lógicas de taller, los vínculos docentes, las tensiones internas y las transformaciones organizacionales inciden en la producción de sentido durante la formación. Los hallazgos muestran que la cultura institucional opera como un condicionante estructural, pero no determinante: habilita, limita y orienta prácticas, mientras que los actores reinterpretan y resignifican ese marco a través de tácticas cotidianas. Esta dialéctica entre estructura y agencia da forma a identidades profesionales abiertas, híbridas y diversas.

RI 114. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Cristina Amalia López

Contacto: christa_galadriel@yahoo.com.ar - Argentina

Patrimonio cultural y preservación ética: restauración, memoria e identidad colectiva

Restaurar y conservar no solo requiere técnica, sino estudio, sensibilidad, ética, conocimiento profundo de materiales y métodos. Cada objeto encierra una historia única, cuyo valor intrínseco debe ser respetado y protegido para garantizar su transmisión a futuro. La preservación de bienes culturales es una labor esencial para la conservación de nuestro patrimonio histórico y artístico. En este contexto, el coleccionismo juega un papel

crucial, no solo como una práctica de salvaguarda, sino también como una fuente de enriquecimiento cultural y educativo. Reflexionar sobre estos aspectos nos permite apreciar la profundidad e impacto de estos esfuerzos en la construcción y preservación de nuestra identidad colectiva. Monumentos, obras de arte, manuscritos, piezas de diseño, bienes culturales, nos ofrecen una ventana al pasado y nos ayudan a entender el desarrollo de las civilizaciones. El patrimonio cultural constituye un pilar esencial de la identidad de las comunidades, otorgando sentido de pertenencia y continuidad entre generaciones, une identidades, educa, celebra la diversidad y exige preservación ética. Los hallazgos ofrecen recursos invaluable para la educación e investigación, permitiendo comprender la evolución de ideas, técnicas y estilos. La preservación de estos bienes enriquece la diversidad cultural, celebrando tradiciones y prácticas que fortalecen la experiencia formativa e investigativa.

RI 115. Tecnológico Nacional de México, Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasquel y Henríquez, Unidad Académica Puerto Vallarta

Autores: Andrés Enrique Reyes González - Alberto Reyes González - Fernando Daniel Valdez Olmos - Jimena Vanina Odetti

Contacto: andres.reyes@vallarta.tecmm.edu.mx - alberto.reyes@vallarta.tecmm.edu.mx - fernando.valdez@vallarta.tecmm.edu.mx - jimena.odetti@vallarta.tecmm.edu.mx - México

La Metodología de la Cuádruple Hélice en la Gestión Empresarial del Diseño: Análisis y propuesta de valor para el Distrito del Arte de Puerto Vallarta, Jalisco: una experiencia de investigación aplicada

Presentamos una investigación-acción en el Distrito del Arte de Puerto Vallarta, entendido como ecosistema creativo en tensión entre turismo masivo y autenticidad cultural. El estudio combinó mapeo de actores (Cuádruple Hélice), observación participante, entrevistas semiestructuradas con galeristas/colectivos y análisis documental de políticas y referentes internacionales. Hallamos: (1) creciente densidad relacional entre gobierno, academia, industria creativa y sociedad civil; (2) vacíos de coordinación operativa y de métricas compartidas; (3) oportunidades de valorización del diseño (vitrinismo curatorial, señalética patrimonial, rutas temáticas) como diferenciadores del destino; y (4) capacidades latentes de innovación social cuando la gobernanza se apoya en mecanismos ligeros (laboratorio urbano, reglas simples, tableros públicos). Proponemos un modelo de gestión colaborativa validado en campo (2019–2025) con arquitectura de gobernanza, portafolio de proyectos tipo y un sistema de métricas para impacto cultural, económico y cívico. Concluimos que la cuádruple hélice es efectiva en contextos creativos si se acompaña de instrumentos de coordinación, métricas de valor compartido y resguardos frente a la gentrificación cultural.

RI 116. Instituto Superior Tecnológico Tsáchila

Autor: Nathalia Sánchez

Contacto: nathaliasanchez@tsachila.edu.ec - Ecuador

Incidencia del costo de operación en la rentabilidad

de las MiPyME textil de Santo Domingo de los Tsáchilas: un enfoque desde el diseño estratégico.

Las pequeñas y medianas empresas MiPyME del sector textil y confección que operan en Santo Domingo de los Tsáchilas constituyen uno de los pilares del desarrollo económico local; no obstante, a la vez enfrentan un gran número de dificultades asociadas a altos costos de producción, lo que incide directamente sobre la rentabilidad. Esta investigación se propone analizar la intervención del costo de producción en la rentabilidad de las MiPyME textil y confección, bajo una aproximación desde el diseño estratégico en las MiPyME textiles y de confección como vía de optimización de los procesos de producción. La investigación contempla los principales componentes del costo de producción, tales como materia prima, mano de obra, costos indirectos de fabricación y finalmente los vínculos que tienen los costos de producción con los niveles de rentabilidad alcanzados por cada una de las MiPyME textiles y confeccionistas. Metodológicamente, se aborda una modalidad de doble aproximación (mixta), descriptiva-correlacional, a partir de encuestas, entrevistas y observación directa de una serie de procesos productivos correspondiente a las MiPyME textiles del cantón. Los hallazgos permiten observar que la no inclusión de criterios de diseño del producto y de los procesos de producción en la planificación de la MiPyME textil y confección ha dado lugar a incrementos de desperdicio, tiempos improductivos, reprocesos e indirectamente a una reducción de la rentabilidad, mientras que se vincula la inclusión del diseño del producto y los procesos de producción con la mejora en la rentabilidad en las MiPyME textiles y de confección. Se concluye que la integración del diseño de producto, diseño de procesos y diseño para la manufactura permite reducir costos de producción y mejorar la eficiencia operativa. Este estudio aporta al campo del diseño al posicionarlo como una herramienta estratégica para la sostenibilidad, competitividad y la toma de decisiones de las PYMES del sector textil y confección.

- Comisión 13: Perspectivas, tendencias e innovación
24 de Febrero, 14:00 (Arg) - Sala 1 -

RI 117. Autor: Laura Steffany Angulo Vergara
lali.steffany23@gmail.com - Colombia

Diseñemos contra la sobreestimulación y recuperemos el tiempo para pensar

Subtítulo: Lineamientos de higiene cognitiva y frugalidad interactiva

“La sociedad del rendimiento produce infartos del alma” (Han, 2012, p. 30). En una era marcada por la saturación informativa, el autor Byung-Chul Han (2012) en *La sociedad del cansancio*, nos revela un desafío ético y traspolado al diseño, “crear sin agotar” explorando cómo puede convertirse en una forma de resistencia frente a la hiperestimulación contemporánea; abordando así “la erosión del tiempo de pensar” provocada por la economía de la atención y los bucles de recompensa dopaminérgica que dominan las interfaces digitales. Lo anterior nos propone un marco basado en la higiene cognitiva y la frugalidad interactiva, que nos orienta

a reducir la densidad de la información y recuperar la profundidad atencional de los usuarios. Por ello se promueve estrategias de reposo mental mediante interfaces que valoren la pausa, el ritmo, la asincronía y el silencio funcional como recurso de diseño. En una sociedad que ha convertido al individuo en un sujeto saturado por la hiperconectividad, el diseño puede desacelerar el ritmo y ofrecer sistemas digitales que nos devuelvan el tiempo, favoreciendo experiencias sostenibles y conscientes. Así, el acto de diseñar se redefine como una práctica capaz de restaurar la capacidad contemplativa, el poder desconectarse y finalmente pensar.

RI 118. Universidad Pablo de Olavide

Autor: Sulma Julieta Castro Pacheco

Contacto: julietaprofesional@yahoo.es - España

Interacciones entre artesanía y diseño. Una visión desde la antropología del desarrollo, la teoría agencial y los campos de poder.

Esta presentación busca mostrar una trayectoria investigativa alrededor de la relación entre artesanía y diseño, la cual ha identificado y explorado diversas tensiones que han dado origen al replanteamiento de las bases del diseño y al planteamiento de cómo ser y hacer diseño al interior de comunidades artesanales tradicionales. Un primer punto de encuentro y tensión se establece en el origen de cada una de estas actividades, una que propicia la creación para la expresión libre del espíritu y la otra que propicia la creación para la producción en serie. Un segundo punto se encuentra la forma en que estas dos actividades dialogan para enfrentar su función económica en el contexto social. Un tercer punto que cuestiona cómo una de estas actividades puede ser eclipsante de la otra y en ese sentido emerge un cuarto punto en donde la reflexión de las prácticas, valores, métodos e interacciones deben ser analizados para reivindicar y replantear el papel de cada una en la cultura, la economía y la sociedad. Fruto de esta reflexión un quinto punto aporta el cuestionamiento de qué herramientas conceptuales, metodológicas y áreas de conocimiento pueden dar a esta relación ya establecida, un mejor panorama para caminar juntas, para no depredar una a la otra.

RI 119. Universidad Nacional de Rafaela - Cátedra de Metodologías de Investigación

- Licenciatura de Industrias Creativas

Autor: María Pía Coppédé Novelli

Contacto: pia.coppede@gmail.com - Argentina

UX Editorial

Subtítulo: Conceptos para optimizar la experiencia de los lectores

Artículo en proceso que investiga la relación entre experiencia de usuario (UX) y edición editorial, un campo poco explorado pero sumamente necesario. La mayoría de los estudios se enfocan en materiales educativos/didácticos y libros electrónicos, pero aquí se propone ampliar la mirada hacia la literatura, la ficción y las publicaciones impresas, donde también resulta clave garantizar accesibilidad, navegabilidad, claridad y retención. Estos factores suelen quedar relegados frente a decisiones estéticas o técnicas que no siempre respon-

den a las necesidades reales de los lectores. La investigación busca articular criterios de Diseño Centrado en el Usuario (DCU) con la práctica editorial, para proponer pautas que optimicen la experiencia lectora y repensar los modos de producción en la industria.

RI 120. Universidad Autónoma de Nuevo León - Universidad de Monterrey, México

Autor: Kateri Samantha Hernández Pérez

Contacto: arq.katsam@outlook.com - kateri.hernandez-prz@uanl.edu.mx - kateri.hernandez@udem.edu - México

Biohabitabilidad urbana y salud: una mirada ética desde el diseño

La crisis de biohabitabilidad en las ciudades representa una amenaza creciente para la salud pública. El rápido proceso de urbanización, el consumo descontrolado y la falta de regulación ambiental han propiciado entornos contaminados que deterioran la calidad del aire, el agua, los materiales de construcción y los espacios habitables. Este panorama ha provocado un aumento de las enfermedades relacionadas con la exposición ambiental y la falta de estrategias efectivas para mitigarlas. El concepto de exposoma, entendido como el conjunto de exposiciones ambientales que acompañan al individuo desde la concepción hasta la muerte, permite analizar la influencia de los factores urbanos en la salud. Precisamente, la epidemiología espacial ha identificado diversos agentes nocivos clasificados en tres niveles: biológico, químico y físico. El nivel biológico comprende bacterias, mohos, ácaros, polen y plagas, vinculados con enfermedades respiratorias, alérgicas y dermatológicas. El nivel químico incluye contaminantes del aire, compuestos orgánicos volátiles y persistentes, así como la exposición a metales pesados, todos ellos capaces de alterar los sistemas neurológico, endocrino y cardiovascular. Finalmente, el nivel físico abarca la radiación, la contaminación lumínica y acústica, cuyos efectos prolongados se relacionan con el estrés, los trastornos del sueño y la aparición de enfermedades crónicas, incluido el cáncer. La crisis de biohabitabilidad se relaciona directamente con el incumplimiento del derecho a la ciudad. Crear entornos urbanos saludables y sostenibles constituye no solo una necesidad ambiental, sino también un principio ético y social orientado al bienestar presente y a la preservación de la salud de las generaciones futuras. En este escenario, el diseño adquiere un papel decisivo como agente de transformación: ¿será capaz la disciplina de imaginar y construir ciudades donde habitar signifique también sanar?

RI 121. Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

Autor: Miguel Ángel Panduro Moore

Contacto: miguel.panduro5707@alumnos.udg.mx - México

El creador de contenido como arquitecto de experiencias inmersivas: una visión prospectiva hacia 2030

El presente trabajo analiza la transformación del rol del creador de contenido en los entornos virtuales hacia el año 2030, a partir del desarrollo convergente de la realidad extendida (XR), la inteligencia artificial (IA) y los

ecosistemas inmersivos del metaverso. Se plantea como hipótesis que estos avances tecnológicos propiciarán una transición desde la producción de contenidos bidimensionales hacia la creación de experiencias interactivas y habitables, en las que la audiencia asumirá un papel activo como co-participante. La metodología propuesta combina una revisión prospectiva de literatura sobre tecnologías inmersivas y cultura digital, junto con un análisis interpretativo de tendencias emergentes en la economía creativa. Los resultados preliminares apuntan a la consolidación de un nuevo paradigma narrativo en el que la creatividad se concibe como diseño de mundos digitales compartidos. En este contexto, los límites entre autor y público, así como entre lo real y lo virtual, tienden a difuminarse. Se concluye que, hacia 2030, los creadores no solo contarán historias, sino que las habitarán, inaugurando una nueva etapa en la producción simbólica y en la experiencia cultural mediada por tecnologías inmersivas.

RI 122. Departamento de Diseño, Politecnico di Milano, Italia

Autor: Victoria Rodríguez Schon

Contacto: Victoria.rodriguez@polimi.it - Italia

Repensar las tendencias. Hacia una perspectiva pluriversal y decolonial en la investigación de tendencias en el diseño

La investigación doctoral que presento se centra en un análisis crítico de la investigación de tendencias dentro del sistema de diseño, abordando sus implicancias epistemológicas, políticas y culturales. A través de un estudio cualitativo y multi-situado, examino cómo los marcos dominantes de la previsión de tendencias operan como dispositivos de poder que configuran visiones hegemónicas del futuro, a menudo homogeneizantes y centradas en lógicas neoliberales y eurocéntricas. Desde una perspectiva decolonial y pluriversal, propongo repensar esta práctica como un espacio de imaginación situada y de producción de futuros múltiples, abiertos a otras temporalidades, saberes y sensibilidades. La investigación combina métodos provenientes de los estudios de futuros y el diseño crítico-especulativo, como escenarios, objetos especulativos, juegos y narrativas, con marcos teóricos decoloniales y feministas. El objetivo es contribuir a la construcción de nuevas metodologías de investigación de tendencias que habiliten futuros alternativos, inclusivos y culturalmente diversos, fortaleciendo el rol de la investigación en diseño como práctica reflexiva, crítica y transformadora.

• Comisión 18: Comunicación, educación - y epistemología

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

RI 123. Fundación Universitaria del Área Andina

Autor: Ricardo Arrubla Sánchez

Contacto: rarrubla@areandina.edu.co - Colombia

Competencias socioemocionales y diseño situado en los mapas de la imaginación alternativa en América Latina

Subtítulo: Prácticas pedagógicas contextualizadas para el aprendizaje significativo en la era digital

La ponencia explora la relación entre competencias socioemocionales y diseño situado como claves para fortalecer aprendizajes significativos, articulándolas con los mapas de la imaginación alternativa en América Latina. Se propone que la empatía, la autorregulación, la resiliencia y la conciencia social, integradas en un enfoque pedagógico situado, permiten construir experiencias educativas más inclusivas y contextualizadas en las realidades socioculturales de la región. Los mapas de la imaginación alternativa se presentan como metáforas y dispositivos analíticos que visibilizan nuevas formas de pensar y sentir la educación desde el sur global, en diálogo con la diversidad cultural y los desafíos de la era digital. La ponencia combina reflexiones teóricas y ejemplos prácticos que muestran cómo la integración de competencias socioemocionales, diseño situado y narrativas alternativas puede contribuir a formar sujetos críticos, creativos y comprometidos con la transformación social. Este enfoque aporta a los ODS 4 (educación de calidad) y 10 (reducción de desigualdades).

RI 124. Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura, Posgrado UNAM

Autor: Adrián Baltierra Magaña - Donovan Jorge Lomeli Mendoza - Jatziri Márquez Cervantes

Contacto: adrian.baltierra@fa.unam.mx - donovan.lomeli@fa.unam.mx - arq.jmarquezc@gmail.com - México

Reivindicación de la actividad del diseño como ámbito agentivo del aprendizaje de la disciplina arquitectónica

La presente propuesta plantea una aproximación didáctica alrededor de la actividad del diseño para su consideración dentro de los talleres de arquitectura. A partir de reconocer la dimensión agentiva de dicha actividad por parte de los diversos agentes que participan en ella. Demostrando que, el proceso formativo de estudiantes en arquitectura se puede orientar hacia un aprendizaje de esa actividad, para lo cual requiere de una lógica basada en un saber significativo y un hacer agentivo. Es decir, que el proceso de enseñanza-aprendizaje, que se desenvuelve en el taller de arquitectura, se conciba como una agencia conjunta donde participan educadores-educandos de manera interactiva alrededor del acto de precisar lo diseñado.

RI 125. Universidad de Guanajuato, División de Arquitectura, Arte y Diseño

Autores: Irsa Daniela Botello Arredondo - Eliseo López Quevedo

Contacto: id.botelloarredondo@ugto.mx - México

Metodología integral del diseño interior

Subtítulo: El valor de la enseñanza en el proceso de diseño de interiores

Al comprender cómo el diseño de interiores afecta la percepción y comportamiento de un usuario, se pueden crear espacios que beneficien el bienestar emocional y mental, contribuyendo a una mejor calidad de vida. Un diseño interior adecuado puede impactar en la conciencia social sobre la importancia de tener espacios apropiados para la vida cotidiana, fomentando la funciona-

lidad y el beneficio de la integración de la disciplina de diseño de interiores, en la intervención de un espacio.

La relación entre el diseño de interiores y el comportamiento humano es un campo de estudio vital que puede tener un impacto significativo en la sociedad. A través de una comprensión más profunda de esta conexión, se pueden crear entornos que no solo sean estéticamente agradables y bellos, sino que también mejoren la calidad de vida de los usuarios. Fomentar la importancia de la psicología del espacio interior, permitirá la integración de principios y criterios que permitan realizar espacios funcionales y adecuados para cada usuario.

RI 126. Corporación Universitaria

Minuto de Dios – UNIMINUTO

Autores: Beatriz Lorena Caicedo Guevara - Tany Giselle Fernández Guayana

Contacto: beatriz.caicedo@uniminuto.edu - juanbe-to033@gmail.com - tany.fernandez.g@uniminuto.edu.co - tany.fernandezg@gmail.com - Colombia

Concepciones de la investigación en educación superior: aproximación bibliométrica a los modelos mentales docentes

La investigación en educación superior se desarrolla en un entorno de constante transformación, donde la virtualidad y el trabajo interdisciplinario han redefinido las formas de producir y comunicar el conocimiento. En este contexto, los modelos mentales, entendidos como estructuras internas que organizan significados y conceptos, poseen un carácter esencialmente cognitivo y resultan fundamentales para analizar las concepciones que los docentes construyen sobre la investigación educativa y su práctica pedagógica. Dicho análisis permite comprender cómo los educadores integran la investigación en su quehacer profesional y cómo ello repercute en la calidad de la educación superior. Asimismo, las mediaciones tecnológicas y las prácticas investigativas se convierten en herramientas clave para responder a las demandas de la sociedad contemporánea, en la medida en que facilitan transformar la información en conocimiento, reinterpretar saberes y fomentar procesos de creación cultural que promuevan una educación crítica y emancipadora. Por ello, este estudio bibliométrico aporta una mirada integral sobre las concepciones de investigación en los modelos mentales de la educación superior, evidenciando su papel en la construcción de una cultura académica innovadora y comprometida con la transformación social.

RI 127. Universidad Rafael Landívar

Autor: Gloria Carolina Escobar Guillén

Contacto: gcescobar@url.edu.gt - Guatemala

La consolidación del campo disciplinar del diseño industrial en Guatemala de 1987 a 2017. El quehacer del diseñador industrial landivariano y sus campos de acción, Landívar pionera durante 30 años en Guatemala

La carrera de Diseño Industrial en Guatemala se institucionaliza en 1987 con la Universidad Rafael Landívar como institución pionera. Treinta años después, esta investigación doctoral reconstruye su puesta en marcha: cómo se estableció y desarrolló esta disciplina en el país. Mediante el análisis historiográfico, datos

cualitativos y cuantitativos, se examina qué impulsó la carrera, cómo se transformaron sus planes de estudio y qué hacen actualmente sus egresados. La investigación mapea las áreas profesionales donde han trabajado estos diseñadores y construye un perfil en seis campos de acción. Los hallazgos fortalecen la identidad profesional del diseño industrial guatemalteco y ofrecen una orientación práctica para la academia que buscan conectar mejor la educación con las demandas reales del contexto nacional.

**RI 128. Universidad Técnica de Ambato -
Universidad Politécnica de Valencia**

Autor: Alejandra Maricela Gallardo Cárdenas

Contacto: am.gallardo@uta.edu.ec - Ecuador

Storytelling visual como herramienta de motivación educativa en mujeres de carreras stem. Relatos visuales para romper estereotipos y fomentar la inclusión en STEM

La participación de las mujeres en las carreras STEM continúa siendo baja, especialmente en Ingeniería, lo que refleja desigualdades de género que afectan su motivación y permanencia académica. Esta investigación doctoral propone el uso del storytelling visual como estrategia de diseño inclusivo para potenciar la motivación de estudiantes mujeres en carreras STEM en la Universidad Técnica de Ambato (Ecuador).

El enfoque combina análisis cuantitativo y cualitativo de experiencias educativas con la creación de narrativas visuales que visibilizan referentes femeninos, fortalecen la autoconfianza y rompen estereotipos tradicionales. A través de piezas gráficas, relatos audiovisuales y recursos digitales con perspectiva de género, se busca generar identificación y sentido de pertenencia, elementos clave en la construcción de la identidad profesional. La propuesta se enmarca en la intersección entre diseño, educación y género, aportando una mirada innovadora sobre cómo el diseño narrativo puede convertirse en motor de motivación y transformación en contextos académicos STEM.

**RI 129. Carrera de Diseño de Interiores
y Equipamiento, Facultad de Artes,
Universidad Nacional de Tucumán**

Autores: Myriam Rodríguez - Leonardo Díaz Bulacio

Contacto: pagh2025@gmail.com - Argentina

Vinculación inter-cátedra en el aprendizaje de los estudiantes. De la teoría a la práctica

La formación universitaria requiere integrar teoría y práctica como ejes fundamentales para el desarrollo de competencias profesionales. En este contexto, el ejercicio práctico y la vinculación inter-cátedra constituyen estrategias pedagógicas que permiten superar la fragmentación disciplinar, favoreciendo la articulación de saberes, el trabajo colaborativo y la construcción de aprendizajes (Kolb, 1984; Morin, 1999). El presente trabajo tiene como objetivo analizar los efectos de estas experiencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje, destacando su aporte a la formación integral de los estudiantes. Para ello se propone un enfoque metodológico de carácter cualitativo y descriptivo. Cuyo objetivo es identificar las competencias cognitivas y profesionales

que emergen de estas prácticas, así como su potencial para mejorar la calidad educativa. Los resultados esperados sugieren que la práctica inter-cátedra contribuye a consolidar aprendizajes más significativos, entendidos como aquellos en los que los nuevos conocimientos no se incorporan de manera aislada o memorística, sino que se relacionan de forma sustancial con los saberes previos del estudiante, otorgándoles coherencia, sentido y aplicabilidad (Ausubel, 1983). Este tipo de aprendizaje favorece la comprensión profunda de los contenidos, permite transferirlos a diferentes contextos y estimula el desarrollo de competencias cognitivas y profesionales. De esta manera, la vinculación inter-cátedra, al integrar diversas perspectivas disciplinares y promover experiencias prácticas, potencia la construcción de un conocimiento más integrado, duradero y relevante para la formación universitaria. En consecuencia estas prácticas de enseñanzas deben ser consideradas herramientas clave para la formación de profesionales críticos, reflexivos y comprometidos con los desafíos contemporáneos.

**RI 130. Universidad de Palermo, Facultad
de Diseño y Comunicación**

Autor: Romina Rovagnati

Contacto: rominarovagnati@gmail.com - Argentina

La Publicidad en las Carreras de Moda

Subtítulo: Análisis de Campañas de Kosiuko 2024 para el desarrollo del pensamiento crítico en Publicidad I Modalidad Asincrónica.

El presente proyecto áulico se propone explorar cómo las campañas publicitarias del ámbito de la moda, particularmente las de la marca argentina Kosiuko durante el año 2024, pueden ser utilizadas como recursos pedagógicos en la asignatura Introducción a la Publicidad. En el contexto de la modalidad asincrónica, se busca diseñar estrategias que promuevan el pensamiento crítico en estudiantes de carreras de indumentaria, mediante el análisis de representaciones visuales, mensajes de marca y vínculos con el consumo y la identidad. Asimismo, se plantean instancias de autoevaluación y coevaluación que fortalezcan la autonomía del estudiante. El proyecto parte de la premisa de que el contacto con discursos publicitarios reales y actuales estimula una lectura reflexiva de los fenómenos culturales que atraviesan la moda contemporánea.

**RI 131. UNANDES – Universidad de los
Andes - Estados Unidos / Bolivia**

Autor: Tannya Guadalupe Villalvazo

Contacto: tgvillalvazodesigns@gmail.com - Bolivia

Trendy Days: de la tendencia al ser

Subtítulo: Pedagogía performativa para desarrollar pensamiento crítico, estilo personal y conciencia sostenible en una comunidad de aula donde la moda se convierte en expresión, identidad, libertad y transformación. Trendy Days es una propuesta pedagógica implementada en la carrera de Diseño de Moda que articula la investigación, la creatividad y la sostenibilidad a través de una experiencia performativa de aprendizaje. Su objetivo es que el estudiante comprenda las tendencias contemporáneas no solo como fenómenos estéticos,

sino como lenguajes culturales y herramientas para la construcción del estilo personal. Uno de los pilares de la actividad es el uso consciente del guardarropa: los estudiantes deben crear sus looks sin realizar compras, empleando prendas propias, prestadas o resignificadas, promoviendo la reutilización y el valor afectivo de la indumentaria. En contextos donde la expresión individual puede verse condicionada por normas sociales o culturales, Trendy Days plantea una pedagogía liberadora: las tendencias deben adaptarse a la persona, y no la persona a las tendencias. El vestir se convierte así en un acto de autoconocimiento, amor propio y diseño consciente. La experiencia culmina en una pasarela donde cada estudiante presenta una prenda rescatada de su armario, reinterpretada y adaptada a su estilo personal, otorgándole una segunda vida como símbolo de transformación estética y emocional.

• **Comisión 14: Comunicación, educación y epistemología**

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

RI 132. Universidad Nacional del Centro del Perú

Autor: Rubén Darío Alania Contreras - Fabiola Rosa Beltrán Salazar - Daniela Isabel Dayan Ortega Révolo

Contacto: ralania@uncp.edu.pe - e_2006101190F@uncp.edu.pe - dorteaga@uncp.edu.pe - Perú

Diseño participativo de microcontenidos para Facebook y TikTok y su influencia en el empoderamiento femenino de adolescentes andinas

La investigación de enfoque mixto tuvo como objetivo evaluar la influencia de un programa de diseño participativo de microcontenidos para Facebook y TikTok en el empoderamiento femenino de estudiantes adolescentes de un colegio público de Concepción, en los Andes peruanos. Se desarrollaron sesiones de co-diseño en las que las participantes idearon, bocetaron, guionizaron y produjeron piezas breves a partir de sus experiencias y problemáticas de género. Se trabajó con un grupo control y un grupo experimental (n = 48) mediante un diseño cuasiexperimental con mediciones pretest-postest, complementado con análisis cualitativo de los contenidos producidos. Los resultados cuantitativos mostraron incrementos significativos ($p < .001$) en el grupo experimental (Me de 9 a 15) frente al control (Me de 8 a 9) en el puntaje de empoderamiento femenino, así como en todas sus dimensiones, con un desplazamiento desde niveles bajos hacia niveles altos. En lo cualitativo, la apropiación del lenguaje visual y narrativo de Facebook y TikTok, así como decisiones de diseño como color, tipografía, encuadres, auto escenificación, símbolos y tono del mensaje reforzaron la agencia, la expresión de la voz propia y la construcción de redes de apoyo, fortaleciendo la autoimagen y la capacidad de opinar en entornos digitales.

RI 133. Universidad de Pamplona

Autor: John Alexander Benavides Bernal

Contacto: john.benavides@unipamplona.edu.co - Colombia

El Diseño como Herramienta Transformadora: Formando Diseñadores que Impactan Positivamente a sus Comunidades.

A través de esta investigación, exploramos cómo el diseño enfocado en lo social se convierte en una herramienta clave en la formación de estudiantes de diseño, guiándolos a resolver problemas complejos con soluciones prácticas y creativas que dejan un impacto positivo en las personas y su entorno. Durante los proyectos realizados en la asignatura de Investigación de Diseño 2 del programa de Diseño Industrial en la Universidad de Pamplona, los estudiantes muestran un sincero compromiso por transformar su entorno, usando el diseño como puente para fomentar la inclusión y el bienestar en sus comunidades. Los proyectos abarcan una amplia gama de iniciativas, desde el diseño de aplicativos para prevenir situaciones de ansiedad y depresión en estudiantes hasta la creación de un banco virtual colaborativo para apoyar proyectos agroindustriales. También se desarrollan herramientas digitales, como una aplicación móvil diseñada para perros sin hogar que permite a los ciudadanos identificarlos, cuidarlos e incluso adoptarlos. Todo esto ejemplifica cómo el diseño puede responder a las necesidades específicas de diversos grupos. Estas experiencias permiten a los estudiantes poner en práctica habilidades fundamentales como la investigación, la observación, la empatía y la creatividad, mientras aprenden a colaborar de manera efectiva con las comunidades a las que desean impactar. Este enfoque no solo les permite generar soluciones tangibles, sino también comprender el poder del diseño como un catalizador de cambio social. Al reflexionar sobre su trabajo, los estudiantes destacan la importancia de observar, aprender y preguntar a las personas involucradas, lo que fortalece su visión como futuros diseñadores y agentes de cambio. Estos proyectos realizados en aula no solo evidencian el potencial del diseño para abordar problemas sociales complejos, sino también la capacidad de los estudiantes para liderar y guiar iniciativas sustentables que mejoren la calidad de vida de las personas u otros seres.

RI 134. Facultad de Arquitectura y Urbanismo

– **Universidad Ricardo Palma, Lima, Perú**

Autores: Vanessa Patricia Hoyos Dulanto - Mónica Amelia Fuentes Rocha - Manuel Guillermo Tisoc Yupanqui

Contacto: vanessa.hoyos@urp.edu.pe - Perú

Transformación digital y pensamiento computacional como sistema coadyuvante al logro de competencias en las asignaturas de Diseño Arquitectónico

Subtítulo: Estudio de experiencias pedagógicas en los cursos de diseño integral de la FAU-URP (2023–2024)

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.

RI 135. Universidad Autónoma de Nuevo León, Facultad de Arquitectura, México

Autor: Sofía Alejandra Luna Rodríguez

Contacto: sofia.lunard@uanl.edu.mx - México

Proceso fluctuante para Diseño Industrial

En esta propuesta de Diseño Fluctuante, es una respuesta al raciocinio y no debido a la inspiración, como es justificado en los ámbitos estudiantiles de forma regular; tomando en cuenta que se debe guiar al estudiante durante todo el proceso. Esto permitirá al alumno desarrollar todas sus habilidades y fortalezas sin dejar de lado los requerimientos del proyecto. Dando la libertad necesaria para desarrollar un proceso de diseño exitoso con alto valor de aporte. Dicho proceso está conformado por 5 áreas, divididas en dos grandes grupos: a) Área del contexto. Dentro de este mismo dando abarque a las primeras dos áreas: 1. Investigación. 2. Análisis. b) Conocimiento del producto. Dentro de este mismo dando abarque a las últimas tres áreas: 3. Ideación. 4. Materialización. 5. Validación.

El orden de estas etapas no es fijo, puede variarse y/o intercalarse, según se requiera en el proyecto, el enfoque o énfasis manejado. Cada una de las etapas antes mencionadas posee sus respectivas técnicas y herramientas, las cuales son desarrolladas según la tipología del proyecto y sus requerimientos. Finalmente, parte importante es la retroalimentación la cual nunca se deben de considerar como un retroceso, sino como un avance que guía hacia la solución ideal.

RI 136. Facultad de Estudios

Superiores Cuautitlán UNAM

Autor: Huberta Márquez Villeda

Contacto: hmarquez@fad.unam.mx - México

Jugar a dibujar.

Subtítulo: Estrategias de enseñanza/aprendizaje del dibujo.

Se propone que juego este orientado al aprendizaje del dibujo, que a su vez plantea simulaciones de algún tipo, como: ser otro, o jugar con la imaginación, pero sobre todo se refiere a la experiencia del mundo real. Jugar a dibujar con movimiento elefantesco, recupera el movimiento oscilatorio en el proceso de dibujar, donde el resultado, no es necesariamente un dibujo con cualidades infantiles, sino, con actitud infantil. El dibujo que proviene de la estrategia del “Banderillero”, considera a la persona frente al toro de lidia que carga las banderillas, es la metáfora de dibujar a dos manos al mismo tiempo, como una trayectoria o deriva aplicando fuerza de los brazos para descubrir las intensidades de la lí-

nea. Finalmente, la narrativa visual llega a un espacio de comunicación intrínseca entre el creador y el receptor. Se percibe la fuerza que el dibujante imprime al momento de levantar, mover, gesticular y presionar con sus manos los medios en el sustrato. La línea es transformada en deriva, camino y territorio, la mancha se transforma en atmosfera y profundidad, el sustrato no es bidimensional, es multidimensional.

RI 137. Universidad de Medellín, Colombia

Autores: Ana Catalina Quirós Ramírez - Juanita Soto Uparela - Manuela Escobar Montoya

Contacto: acquiros@udemedellin.edu.co - jsoto014@soyudemedellin.edu.co - maescobar947@soyudemedellin.edu.co - Colombia

Comunicar para transformar. Procesos comunicativos que impulsan cambios sociales en contextos migratorios

Este proyecto presenta una experiencia de diseño social y comunicación educativa desarrollada con niñas migrantes venezolanas residentes en Rionegro (Antioquia, Colombia). Se enmarca en la investigación “Niñas migrantes venezolanas: una apuesta de comunicación para el cambio desde las pedagogías para la paz”, cuyo propósito es generar procesos comunicativos que aborden de manera responsable las intersecciones entre género y migración. La propuesta articula herramientas visuales, narrativas y pedagógicas en tres fases: reconocimiento de derechos, fortalecimiento de la autoestima e integración social. A través de metodologías participativas y materiales diseñados específicamente para contextos escolares, se busca transformar imaginarios discriminatorios y construir entornos educativos más inclusivos, respetuosos y culturalmente diversos. Este trabajo evidencia cómo el diseño y la comunicación pueden operar como agentes de cambio social, contribuyendo a la protección y el empoderamiento de infancias migrantes en contextos de alta vulnerabilidad.

RI 138. UNC - Universidad Nacional de Córdoba

Autor: Pablo Rubén Tenaglia

Contacto: pablo.tenaglia@unc.edu.ar - pablotaenaglia2001@yahoo.com.ar - Argentina

El diario digital en la enseñanza de la historia contemporánea y reciente -Aportes académicos a las políticas públicas en contexto latinoamericano-

Las tecnologías emergentes y el vórtice globalizador han impuesto realidades que a la luz de las características de las diferentes sociedades latinoamericanas; hacen que se deba enfrentar a nuevas desigualdades e inequidades en los sistemas educativos contemporáneos de nuestra región. Todas estas nuevas problemáticas transversalizadas, por lo que varios autores llaman las brechas digitales, hacen que como docentes debamos replantear nuestras propias prácticas. Así, en torno a entender esta nueva realidad, y en relación a conceptualizaciones de estos nuevos contextos, dinámicas y saberes. Que con el auge de internet devinieron, encontramos como problemáticas ciertas: la falta del dispositivo adecuado, la conectividad insuficiente, la capacitación no situada o la nula y real apropiación en sí. Todas ellas, para

completar el circuito necesario; al pretender enseñar o aprender con Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Asimismo, y en paralelo a toda esta realidad de las diferentes brechas digitales en el marco de los procesos educativos; el diario o periódico, también encaró desafíos y permeabilidades teórico-empíricas en razón de sus nuevas formas de producción, circulación y consumo. Todo ello, determinando las nuevas lógicas comunicativas que a luz del auge democratizador de la web 5.0, se pueden interpretar de diferentes maneras. Es en este escenario, donde se da el cruce de comunicación y educación, sumado a nuevas tecno mediaciones, lo que plantea la importancia de pensar y promover nuevas políticas públicas en torno al campo que se transita en esta la indagación de fenómenos sociales. La ponencia presenta resultados de un proyecto de investigación que se llevó a cabo en la UNC por un equipo interdisciplinario de profesionales docentes con formación en comunicación, educación e historia, los que a partir de diferentes técnicas de investigación relevaron datos; en relación a usos, apropiaciones y subjetividades del diario en el aula, en un escenario que recorre la geografía argentina y se proyecta para futuras líneas en clave latinoamericana

RI 139. Universidad Autónoma de Entre Ríos, Facultad de Humanidades, Artes y Ciencias Sociales, Sede Gualeguaychú

Autor: Luciana Gabriela Terreni

Contacto: luciterreni@gmail.com - Argentina

Diseño de propuestas de formación vinculadas a la informática educativa. Reflexiones en torno a proyectos de extensión y prácticas territoriales del profesorado de teatro de UADER

El presente trabajo describe las fases del diseño de una propuesta de formación sobre la integración de herramientas digitales en secuencias didácticas en el contexto del profesorado de teatro dictado en la FHAYCS de la UADER. La propuesta abarca dos instancias formativas. Una desarrollada en 2024 denominada “Alfabetización digital para la práctica docente y la gestión cultural”, la cual se realizó bajo la modalidad presencial y en el marco de un proyecto de extensión de cátedra y otra en 2025 bajo la modalidad virtual en el marco de los proyectos de prácticas territoriales denominada “Diseño e implementación de e-actividades para propuestas pedagógicas bajo la modalidad de aula extendida”. La objetivo rondaba en torno a la posibilidad de que los cursantes, estudiantes y externos, construyeran conocimiento y habilidades para la enseñanza en los nuevos escenarios digitales. El mismo fue alcanzado, lo cual se evidencia en producciones socializadas en diferentes momentos y medios. En el V Foro de miembros de la Red de Investigadores en Diseño se presentará la propuesta desde los marcos teóricos que la sustentan y las principales conclusiones a las que se pudo arribar finalizadas las acciones.

• Comisión 19: Creatividad, imagen y arte

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

RI 140. Universidade Federal da Bahia – UFBA

Autores: Marcelo Henrique Nascimento Almeida - Lorena Claudia de Souza Moreira - Patricia Marins Farias

Contacto: marcelohenri997@gmail.com - Brasil

Moda Conceitual

Subtítulo: Uma Análise da Moda Conceitual a partir de uma perspectiva Inovadora

Institución:

A moda conceitual tem se consolidado como um campo de investigação que articula linguagem visual, processos criativos e uso de tecnologias. Este artigo analisa a aplicação de tecnologias no desenvolvimento do traje Luz da Lua, criado para a Miss Bahia, com o objetivo de analisar a aplicação de dispositivos reutilizáveis tecnológicos no traje Luz da Lua, considerando as interações entre moda e tecnologia no processo de criação. A pesquisa adota revisão bibliográfica e estudo de caso, relacionando moda, tecnologia e comunicação visual.

RI 141. Institución: Universidad

Autónoma de Manizales

Autores: Diego Fernando Barajas Sepúlveda, Germán Darío Marín Tabares, Jairo Giraldo Hoyos

Contacto: dbarajas@autonoma.edu.co - gmarin@autonoma.edu.co - jairo.giraldo@autonoma.edu.co - Colombia

Diseño de Sistema de Almacenamiento de Herramientas para Personal Técnico.

Subtítulo: Productividad – Eficiencia – Seguridad – Ergonomía (UAM - CHEC Grupo EPM).

Este proyecto de investigación, desarrollado en alianza estratégica entre la Universidad Autónoma de Manizales (UAM) y CHEC Grupo EPM, aborda la problemática crítica del transporte de herramientas por parte del personal técnico de reparaciones que se moviliza en motocicleta por zonas rurales de Caldas y Risaralda. Actualmente, el uso de mochilas genéricas e improvisadas genera altos riesgos de seguridad vial, daños a los equipos por la intemperie y problemas ergonómicos para los operarios debido al desbalance del peso. El objetivo principal es diseñar y validar un sistema de almacenamiento especializado (tipo maletín) que cumpla estrictamente con requisitos técnicos, ergonómicos y de seguridad industrial. A través de una metodología de Investigación-Creación y ejercicios académicos colaborativos con el programa de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de Manizales, se busca desarrollar un prototipo funcional que garantice la estabilidad de la carga sin necesidad de parrillas estructurales complejas, optimice la organización de herramientas y mejore las condiciones laborales. El proyecto culminó con la validación de prototipos en campo listos para su eventual producción masiva.

RI 142. Escuela Toulouse Lautrec de Educación Superior

Autores: Consuelo Cano Gallardo - Santiago Herrera Panizzo - Jeremy Terán Hurtado (Estudiante de Diseño de Producto de Innovación Tecnológica)

Contacto: consuelo.cano@pucp.edu.pe - Perú

Estrategias de co-creación y aprendizaje experiencial en el Taller de Diseño y Gestión de Toulouse Lautrec

Subtítulo: Consolidación de experiencias pedagógicas basadas en co-creación y aprendizaje activo

El presente trabajo expone la experiencia académica desarrollada en el curso Taller de Diseño y Gestión de la Escuela Toulouse Lautrec (Perú), orientado a la formación de diseñadores mediante metodologías de innovación y aprendizaje activo con enfoque STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemática). Bajo un modelo de investigación aplicada y co-creación docente-estudiantil, los proyectos integraron criterios de diseño, tecnología y responsabilidad social, consolidando el vínculo entre creatividad e impacto humano. Entre los desarrollos destaca CuiDarte, un sistema tecnológico diseñado para la detección de caídas, emisión de alertas y monitoreo de adultos mayores, compuesto por un dispositivo portátil y una base de carga multifuncional. El proyecto fue validado con usuarios reales y cuidadores, demostrando su eficacia para mejorar la seguridad, autonomía y bienestar en entornos domiciliarios. El proceso de diseño se estructuró mediante el modelo del Doble Diamante, aplicando análisis de usuario, observación y validaciones funcionales. Los resultados evidencian el fortalecimiento de competencias STEAM, la innovación tecnológica y la empatía social, reafirmando el valor del diseño como herramienta de transformación y aprendizaje significativo en la educación superior.

RI 143. Universidade do Vale do Sapucaí - UNIVÁS

Autores: Claudia Carvalho Gaspar Cimino - Juliana Marcondes Bussolotti

Contacto: cgcimino@gmail.com - julianabussolotti@gmail.com - Brasil

A a/r/tografía como metodología de pesquisa académica em artes e design

Este estudio se dedica a reflexionar sobre la a/r/tografía como metodología de pesquisa académica nos campos das Artes e do Design. Essa abordagem, que partiu da Pesquisa Educacional Baseada em Arte (PEBA) e surgiu nos Estados Unidos entre os anos 1970 e 1980, integra os papéis de artista, pesquisador e educador. A a/r/tografia promove um processo investigativo, dinâmico e interdisciplinar. Conforme a metáfora descrita por Dias e Irwin (2023), A/R/T significa Artist (artista), Researcher (pesquisador) e Teacher (professor), sendo o termo graph, grafia, escrita ou representação. Nessa perspectiva, o saber, o fazer e o realizar se fundem (Dias & Irwin, 2023, p. 21). Ao ser associada ao método cartográfico, a a/r/tografia possibilita explorar múltiplas conexões e alinha-se à proposta rizomática de Deleuze e Guattari, que percebe a realidade como um sistema em constante transformação. Essa união é particularmente relevante, pois permite mapear e analisar os processos de produção de subjetividade inerentes às criações e práticas em arte e design.

RI 144. Corporación Unificada de Educación Nacional Superior CUN

Autor: Juan Carlos Forero Rodríguez

Contacto: Forero0525@gmail.com - Colombia

Creatividad y pensamiento innovador en el retrato artístico y cultural a través de la fotografía asistida por inteligencia artificial

Este proyecto de investigación propone un marco conceptual, metodológico y operativo para perfeccionar técnicas y prácticas de producción creativa en el retrato artístico y cultural, articulando el pensamiento innovador con herramientas de inteligencia artificial (IA) alineadas con las Bellas Artes y las categorías de la comunicación social, cultural y visual. Se plantea una investigación cualitativa con enfoque hermenéutico que toma como eje el retrato fotográfico situado en contextos latinoamericanos, entendidos como entramados de memoria, identidad y prácticas simbólicas. Desde este prisma, se integran modelos generativos y analíticos de difusión, transferencia de estilo, segmentación semántica, estimación de pose y grandes modelos de lenguaje como mediaciones para la ideación, la previsualización, la producción y la edición; no para sustituir el criterio autoral, sino para expandirlo críticamente y éticamente. El estudio propone estrategias de intervención creativa, protocolos de co-diseño con comunidades y criterios de evaluación de la originalidad y pertinencia cultural de las imágenes, en diálogo con referentes teóricos latinoamericanos de creatividad, comunicación y artes visuales.

RI 145. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Gastón Girod

Contacto: girodgaston@gmail.com - Argentina

La utopía cotidiana de lo artesanal y sus manifestaciones en el mobiliario contemporáneo argentino

El trabajo se desprende del estudio mayor que se presentará en Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, 2026, orientado a problematizar las manifestaciones de las técnicas artesanales tradicionales en el mobiliario contemporáneo argentino. Este artículo se integra al debate sobre las intersecciones entre diseño, cultura y territorio, explorando los modos en que el hacer artesanal continúa produciendo sentido en la contemporaneidad. Lejos de concebir al diseño como mero instrumento técnico o estético, se propone pensar su vínculo con la utopía moderna, entendida como horizonte de transformación social y proyecto de emancipación racional. Tal como señalan autores como Tomás Maldonado (1977), Max Bill (1952) o HfG Ulm, el diseño se configuró históricamente como una práctica constructivista orientada a modificar la realidad material a través del lenguaje proyectual, buscando una síntesis entre arte, ciencia y técnica. En este marco, el artículo aborda cómo las manifestaciones artesanales tradicionales en el mobiliario contemporáneo argentino pueden ser interpretadas como una relectura situada de aquella utopía moderna, en diálogo con los contextos políticos, sociales y productivos de América Latina. Desde esta perspectiva, el diseño contemporáneo que recupera saberes artesanales no se opone al pensamiento moderno, sino que lo reinterpreta críticamente: desplaza la idea de progreso lineal hacia una utopía situada, donde el hacer manual y los procesos locales se convierten en espacios de resistencia simbólica frente a las lógicas globales de producción. A partir de los aportes de Bonsiepe (2008) y Shultz Morales (2008), se examina la articulación entre

diseño y artesanía como un espacio de mediación entre tradición y contemporaneidad, donde los saberes locales se reconocen como fuentes de innovación y resistencia. En diálogo con Maldonado (1977), se plantea que la modernidad mantiene su fuerza crítica cuando el diseño adopta una postura reflexiva, integrando dimensiones éticas, sociales y ambientales. Siguiendo a Devalle (2016), quien identifica en América Latina la otra sede de la HfG-Ulm, y a Berman (2004), que entiende la modernidad como una energía vital en transformación, se propone que estas manifestaciones artesanales prolongan un impulso moderno aún vigente, como el deseo de conciliar razón, técnica y sensibilidad. Complementariamente se suma a Suchman (2007), Margolin (2015) y Escobar (2017), quienes conciben el diseño como práctica situada, y a Mignolo (2007) y Santos (1995), que promueven una ecología de saberes. Finalmente, los aportes de Sennett (2008), Adamson (2013) y Manzini (2015) permiten comprender la vigencia simbólica y ambiental de la artesanía en el contexto posindustrial. Por lo tanto se sostiene que las manifestaciones artesanales en el mobiliario argentino actual expresan una modernidad crítica y periférica, donde el hacer manual se convierte en acto de conocimiento, resistencia y esperanza materializada en los objetos.

**RI 146. Programa de Comunicación Social,
Universidad Mariana, Colombia**

Autores: Dayra Marcela Hidalgo Paz - Yubar Deibi Portilla Benítez

Contacto: dhidalgop@umariana.edu.co - yubportillab223@umariana.edu.co - Colombia

Ilustrar y narrar: Cuentos de mujeres y niñas para la transformación de estereotipos de género a través de la inteligencia artificial

Los cuentos infantiles, como narrativas que median la comprensión del mundo en la infancia, constituyen un campo simbólicamente potente para la construcción de identidades. A través de herramientas del análisis del discurso y fundamentos teóricos de autores como Judith Butler, Bruno Bettelheim y Joseph Campbell, el proyecto examina cómo los relatos reproducen, refuerzan o transforman los roles y estereotipos de género desde las primeras etapas de socialización. El estudio parte de la premisa de que las prácticas discursivas no solo reflejan una visión del mundo, sino que contribuyen activamente a construirla. Así, se propone un abordaje que contemple tanto el análisis textual como visual de los cuentos, considerando también la influencia de las editoriales y el papel de las ilustraciones en la transmisión de valores. Como resultado aplicado de la investigación, se proyecta la creación de un libro ilustrado infantil basado en historias de mujeres colombianas extraordinarias con apoyo de inteligencia artificial. Este libro se desarrollará a partir de una convocatoria nacional, y buscará ofrecer modelos de género positivos, diversos e inspiradores para las nuevas generaciones, contribuyendo así a una educación más equitativa e inclusiva. Con este trabajo, se espera sensibilizar a padres, docentes, mediadores de lectura y creadores de contenidos sobre la importancia de fomentar narrativas que

cuestionen los estereotipos y promuevan la igualdad de género desde la infancia.

**RI 147. Facultad de Arquitectura - Región
Xalapa, Universidad Veracruzana**

Autores: Juan Andrés Sánchez García - Hannia Michel Maruri Alvarez - Fátima Acosta Crispín

Contacto: juansanchez@uv.mx - hanna.maruri04@gmail.com - fatimacrispin1223@gmail.com - México

El diseño arquitectónico como morfogenética sistémica: diálogo disciplinar y pensamiento estructural en el proceso proyectual

El diseño arquitectónico se robustece mediante un diálogo disciplinar que reconoce la grafía no solo como medio de representación, sino como una extensión del pensamiento proyectual donde convergen teoría, estructura y forma. Desde la teoría de sistemas, el proceso de diseño se entiende como una red dinámica y morfogenética capaz de configurar relaciones entre variables espaciales, materiales y simbólicas. Este enfoque permite concebir el proyecto arquitectónico como un organismo complejo que evoluciona desde la interacción de sus componentes, generando un lenguaje propio que articula lógica, sentido y discurso en la formación académica. Así, el aula se convierte en un laboratorio de experimentación donde el método proyectual mantiene su vigencia como herramienta de pensamiento, más allá del simple ejercicio técnico. El pensamiento sistémico, al integrarse al proceso de diseño, posibilita la construcción de conceptos híbridos y de estructuras proyectuales que abordan múltiples problemáticas simultáneamente, ofreciendo soluciones coherentes y holísticas ante los desafíos contemporáneos del habitar y la forma arquitectónica.

**RI 148. Benemérita Universidad
Autónoma de Puebla (BUAP)**

Autor: Agustín René Solano Andrade
agustin.solano@correo.buap.mx - México

Códigos del diseño

Subtítulo: el objeto de diseño desde una propuesta teórico-metodológica

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.

• Comisión 15: Creatividad, imagen y arte

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

RI 149. Universidad Iberoamericana - León**Autor:** Esmeralda Itzel Álvarez Contreras**Contacto:** solazul57@hotmail.com - México***Traslado semántico en la imagen del grabado “La Calavera Garbancera”. Del litógrafo mexicano José Guadalupe Posada***

Este estudio observa el traslado semántico de la metáfora gráfica representada en el grabado “La Calavera Garbancera”, que el litógrafo mexicano José Guadalupe Posada hizo a principios del siglo XX. Inicialmente, esta representación parece ser una sátira y burla de la condición sobre algunos ciudadanos, que vivían aparentando una posición social ostentosa que no podían mantener en tiempos de gran pobreza en el país. Dichos ciudadanos, influenciados por la mirada del gobierno de Porfirio Díaz respecto a las condiciones sociales europeas, se avergonzaban de su origen indígena. Posada, a través de su obra, apuntaba con burla señalando que llevaban pretenciosamente sombrero con plumas de avestruz, aunque estuvieran en los huesos. Esta convención ha llegado a posicionarse en el imaginario colectivo como un símbolo nacional propio así como también en el exterior de México. La imagen de Posada, ha recorrido un traslado semántico desde una metáfora gráfica como crítica políticocial hasta una convención simbólica regional como sucede por ejemplo, en la producción de Catrinas de barro del pueblo alfarero de Capula, México.

RI 150. Universidad San Ignacio de Loyola**Autor:** Juan Pablo Miguel Aponte Ruidias**Contacto:** japonte@usil.edu.pe - Perú***El “Fast Design”*****Subtítulo:** ¿Ser más veloz significa llegar más lejos?

El “Fast Design” es una práctica creciente en el diseño gráfico contemporáneo, impulsada por herramientas digitales como plataformas de plantillas, repositorios de activos e inteligencia artificial generativa. Aunque carece de una definición académica formal, su presencia es reconocida por profesionales y estudiantes. La investigación revela que estas prácticas aceleradas impactan los procesos de diseño tradicionales, evidenciando la omisión de fases cruciales como la bocetación y la investigación. Se comparan las percepciones de profesionales y estudiantes, revelando que, si bien ambos grupos reconocen los mismos impulsores (demandas de rapidez y presión de contenido digital), los profesionales son notablemente más críticos respecto al compromiso de la calidad del diseño. Los estudiantes, por su parte, muestran mayor ambivalencia y reportan una cobertura académica del tema algo más profunda, aunque aún predominantemente superficial. El estudio subraya la tensión entre eficiencia y calidad, y la necesidad de una reflexión crítica y adaptación en la formación y práctica del diseño para abordar los desafíos éticos, de originalidad y de valor profesional que plantea el “Fast Design”.

RI 151. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación**Autor:** Julieta Elisa Bregliano**Contacto:** julieta.bregliano@gmail.com - Argentina***Diseño de la marca personal en televisión*****Subtítulo:** Variables del diseño de vestuario de periodistas mujeres de televisión por cable en Argentina

Este trabajo propone analizar características del diseño de la marca personal expuestos en la televisión. El análisis se desprende del trabajo de tesis que aborda el tema el edadismo en el diseño de vestuario de periodistas femeninas mayores de cuarenta años en televisión por cable de Argentina. Es en este desarrollo, donde se estudia y analiza el diseño de marca personal, partiendo de conceptos básicos de autores como Costa (2013), Dewan (2023) y Alonso Palacio, M. C., & Marchán Cárdenas, K. A. (2023). De esta bibliografía se extrae la idea de marca personal entendida como un sistema de signos que vinculan valores, trayectoria y estilo personal dentro de un medio mediático condicionado por estereotipos de juventud y visibilidad. El diseño de la marca personal, en este sentido, no solo cumple una función estética, sino que se transforma en una herramienta de comunicación que responde a los estándares actuales de los medios de comunicación. La hipótesis tentativa enuncia que el vestuario en televisión funciona como una herramienta estratégica de comunicación visual que responde a dinámicas de mercado, estéticas hegemónicas y construcción de credibilidad

RI 152. Autor: Carmen Eugenia Figueroa Abarzúa**Contacto:** carmenfigueroa_111@icloud.com - Estados Unidos***Diseño Ético y Narrativas de Sanación: Documental “Voces que curan” y The Ethical Edit Magazine*****Subtítulo:** Comunicación visual, bienestar consciente y diseño sostenible basados en los ODS de Naciones Unidas

Esta presentación integra dos proyectos contemporáneos de diseño y comunicación con impacto social: el documental “Voces que curan” y la publicación editorial The Ethical Edit Magazine. Ambos abordan el diseño desde una perspectiva ética, sostenible y humana, alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas. El documental “Voces que curan” explora el poder del acompañamiento, la sanación emocional y las experiencias humanas transformadoras, apoyándose en recursos narrativos y visuales que dialogan con los ODS 3 (Salud y bienestar), 5 (Igualdad de género) y 17 (Alianzas para lograr los objetivos). Su propuesta busca visibilizar voces reales y procesos de sanación que fortalecen el tejido social. The Ethical Edit Magazine es una revista dedicada al maquillaje vegano, moda vegana, productos éticos y consumo responsable. Su línea editorial está inspirada en los ODS 3 (Salud y bienestar), 8 (Trabajo decente), 12 (Producción y consumo responsables), 13 (Acción por el clima) y 17 (Alianzas). La revista promueve un diseño consciente, estético y accesible que impulsa estilos de vida sostenibles. Ambos proyectos funcionan como plataformas que combinan diseño, ética y bienestar para crear comunidades más informadas, creativas y conscientes.

RI 153. Universidade Estadual de Londrina**Autores:** Ligia Gomes Prete Andreo - Seila Cibeles Sitta**Contacto:** ligia@uel.br - cibelesitta@uel.br - Brasil

OLHAR PARA O OUTRO: A pesquisa de moda de rua de Londrina como ponto de partida para o processo criativo de produtos de moda

O projeto experimental aplicado como atividade acadêmica destaca a relevância da pesquisa de tendências, especificamente o coolhunting, no ensino do Design de Moda. Devido à rápida obsolescência dos produtos e à necessidade de competitividade, a observação de comportamentos de rua e estilos de vida torna-se essencial para prever desejos do consumidor e fundamentar processos criativos. A pesquisa deu-se por meio de uma atividade proposta aos discentes da Universidade Estadual de Londrina, focando em quatro regiões desta cidade. Baseada no pensamento projetual sistêmico e em processos de autores como Baxter (1998) e Lobach (2001), a metodologia dividiu-se em quatro etapas: preparação (definição de público alvo, plano de negócios, problema e pesquisa teórica), geração (conceito, pesquisa visual, painéis imagéticos e geração de alternativas), avaliação (seleção de alternativas e desenhos) e realização (construção dos protótipos). Os resultados materializaram-se na criação de produtos de moda físicos, documentados em relatórios, fichas técnicas e produções fotográficas das peças vestidas no corpo. A discussão evidencia que a autonomia discente na escolha de ferramentas, aliada à prática do coolhunting, permite identificar anseios sociais sem julgamentos. O processo valida a capacidade do design de traduzir observações culturais em produtos tangíveis e alinhados às demandas de mercado.

RI 154. Corporación Universitaria Unitec, Bogotá, D.C.

Autores: Juliet Paola González Chavarro - Heberin Julieth Castellanos Machado

Contacto: paochavarro8@gmail.com - Colombia

Periplo, desnudando a una actriz

En el documental “Periplo, desnudando a una actriz”, se retrata el proceso creativo de Karen Escobar como actriz, como atraviesa ese viaje interno, en el momento de entrar en una transición hacia la metamorfosis del personaje deseado que se exterioriza en la puesta en escena.

Periplo, desnudando a una actriz es un documental que revela el viaje creativo de Karen Escobar como actriz. A través de tres actos, se muestra cómo transita de la introspección personal hacia la metamorfosis del personaje que encarna en escena.

En el 1° acto, Karen como artista en un espacio íntimo que abre la puerta a su mundo interior. El 2° acto retrata la transición del personaje, con su cuerpo como herramienta de transformación. El 3° acto es un performance cargado de color y sonido, encardando una lucha interna y emocional.

La fotografía apuesta por planos secuencia, y planos íntimos. El color acompaña la metamorfosis: de tonos neutros 1° acto, matices fríos en la transición 2° acto, para culminar en un clima intenso y desgarrador en el 3° acto. (38 palabras)

Desde el arte, y el universo del que se conforma, funciona como una extensión de su mundo interno. Bajo el concepto “el cuerpo como medio de expresión y puente” para revelar cómo Karen habita cada espacio. (36 palabras).

El montaje yuxtapone imágenes con fragmentos de “Entre Crespas”. En el sonido, su voz guía el relato, acompañada de atmósferas empáticas que invitan al espectador a entrar en su universo creativo.

RI 155. Universidad Santo Tomas de Bogotá

Autor: Jeice Dayanna Hernández Contreras

Contacto: jeiceh@gmail.com - jeicehernandez@usta.edu.co - Colombia

Color, memoria y dato sensible: hacia una humanización crítica de la visualización de información

Se propone una reflexión sobre el rol del color como mediador epistemológico en la humanización del dato, especialmente en el contexto de una visualización crítica de memorias sociales. Se parte del reconocimiento de que el dato no es neutral, sino que está atravesado por los contextos en los que se produce, circula y se representa. Desde esta premisa, las imágenes —y en particular el color— no solo acompañan la información, sino que se integran a ella como una cualidad sémica capaz de comunicar dimensiones humanas, afectivas y culturales. Desde la humanización del dato, se plantea que toda información es una manifestación situada de experiencias, emociones, relaciones de poder y marcos culturales específicos. En consecuencia, el color se entiende como un dispositivo semiótico que activa significados, intensifica sensibilidades y reconstruye narrativas vinculadas a historias personales o colectivas. Se presentan diversos casos de visualización cromática que evidencian cómo la integración de datos humanos, cualitativos y cuantitativos permite construir experiencias más completas y sensibles sobre lo que realmente significa el dato. Estos ejemplos muestran que es en la suma de lo emocional, lo narrativo y lo métrico lo que termina dando un sentido completo al dato.

RI 156. Seminario y Colectivo INSEDIA (Investigación sensible para el Arte y el Diseño), Universidad Autónoma Metropolitana-Unidad Xochimilco

Autores: Sandra Amelia Marti - Martha Flores Ávalos - María Penélope Vargas Estrada - Homero Mendoza Sánchez

Contacto: samarti@correo.xoc.uam.mx - mflores@correo.xoc.uam.mx - mvargase@correo.xoc.uam.mx - hmendoza@correo.xoc.uam.mx - México

Intercios y observación sensible de la investigación: cuerpo, ciudad, diseño y arte contemporáneo

En esta ponencia presentaremos la maquetación de un libro que compila el proceso de investigación institucional desarrollado por la colectiva universitaria INSEDIA (Seminario Abierto de Investigación Sensible en el Arte y el Diseño). Desde hace casi seis años, nos encontramos generando textos y reflexiones en diálogo constante con nuestra producción artística, con el propósito de visibilizar este corpus como corolario de un sostenido trabajo colaborativo en los campos de la docencia, la investigación, la preservación y la difusión de la cultura. Esta ponencia presenta el proceso de organización y composición editorial de un conjunto de textos, memorias, imágenes y registros performativos derivados de nuestras experiencias de investigación y creación, desarrolladas por la Colectiva INSEDIA (Seminario Abierto de

Investigación Sensible para el Arte y el Diseño). Desde hace algunos años, la colectiva articula dos protocolos de investigación adscritos al Departamento de Síntesis Creativa, en estrecha colaboración con el Departamento de Teoría y Análisis (CyAD, UAM-Xochimilco). Estos proyectos —Intersticios entre Ciudad, Diseño, Cuerpo y Arte Contemporáneo e Investigación sensible para el diseño: herramientas, arte, prácticas y aplicaciones— comparten la inquietud de explorar los dispositivos de conocimiento del arte como estrategias de reflexión y producción, que contribuyen a la construcción de un saber sensible aplicable tanto a la docencia como a la investigación en diseño. Actualmente nos encontramos en una etapa de sistematización de resultados, con el propósito de consolidar una publicación colectiva que fomente un ambiente horizontal de investigación, diálogo interdisciplinario y retroalimentación académica. Esta propuesta busca fortalecer la identidad universitaria mediante el trabajo colaborativo y la visibilización de la investigación artística en el campo del diseño, promoviendo su difusión y accesibilidad tanto al público especializado como a otras comunidades.

RI 157. Cuerpo académico de Diseño e Innovación del Tecnológico Nacional de México / Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasquel y Henríquez, Unidad Académica Puerto Vallarta

Autores: Jimena Vanina Odetti - Andrés Enrique Reyes González - Alberto Reyes González - Fernando Daniel Valdez Olmos

Contacto: jimena.odetti@vallarta.tecmm.edu.mx - alberto.reyes@vallarta.tecmm.edu.mx - andres.reyes@vallarta.tecmm.edu.mx - fernando.valdez@vallarta.tecmm.edu.mx - México

Color urbano y memoria visual: paletas cromáticas para murales identitarios en Puerto Vallarta

Subtítulo: Relevamiento cromático colaborativo para intervenciones artísticas en el Distrito del Arte, Versalles y El Pitillal

Esta ponencia presenta una experiencia de articulación entre investigación académica y práctica artística territorial, desarrollada desde el cuerpo académico de Diseño e Innovación, junto al colectivo de arte urbano Rompe en Puerto Vallarta y con el apoyo de la Secretaría de Turismo del estado de Jalisco. Desde la línea de investigación en color urbano, se realizó un relevamiento cromático de tres zonas clave: el Distrito del Arte, la colonia Versalles y El Pitillal. A partir de este estudio, se diseñaron paletas cromáticas base que orientaron la creación de murales identitarios, respetando la estética local y la normativa vigente. En el Centro Histórico, dos murales ya fueron ejecutados, inspirados en la historia cinematográfica de la ciudad, integrando investigación documental, archivo fotográfico y la paleta sugerida. La propuesta destaca la trazabilidad entre investigación, diseño y acción comunitaria, y plantea el color como herramienta de memoria y cohesión urbana.

RI 158. Institución Universitaria Pascual Bravo, Medellín, Colombia

Autores: Jorge Andrés Rodríguez Acevedo - Luisa Fernanda Hernández Gallego

Contacto: jorgea.rodriguez@pascualbravo.edu.co - luisa.hernandez@pascualbravo.edu.co - Colombia

Relevancia de la bioinspiración, los artefactos vestimentarios y los elementos interactivos como alternativas sostenibles para el diseño lo Visual Inspirado en la Fauna Latinoamericana con Aplicaciones Sociales

La naturaleza ha sido fuente de inspiración y de extracción de recursos para el ser humano desde hace un tiempo, esto significa que el humano extrae de la naturaleza recursos, para mitigar este proceso extractivista la sostenibilidad ha propuesto formas alternativas de cuidar y preservar los recursos finitos. A partir de la premisa de la sostenibilidad este manuscrito se ha orientado por la bioinspiración, la cual consiste en retomar a la naturaleza como referente visual para que desde el diseño se pueda replicar y reinterpretar la forma y la función de los ecosistemas y especies naturales sin extraer, alterar o deteriorar el entorno. Particularmente para el diseño, la bioinspiración se ha retomado para la creación de un proyecto que busca salvaguardar las especies naturales de América Latina mediante la reinterpretación de la forma, la función y las características visuales de las especies para llevarlas al diseño de artefactos vestimentarios proyectándolos a un proceso de interacción de elementos digitales. En este proyecto se ha desarrollado un proceso de investigación que toma como punto de partida el estudio de especies en peligro de extinción. A partir de ellas se identifican los elementos formales predominantes —como sus estructuras, colores, morfologías y particularidades estéticas—, los cuales se articulan mediante la metodología proyectual como eje dinamizador del proceso investigativo. Este enfoque permite traducir los rasgos biológicos y simbólicos de las especies en diseños de artefactos vestimentarios de carácter fantástico, integrando saberes provenientes del diseño de vestuario y la animación digital.

Asimismo, el uso de tecnologías como la ilustración digital, el modelado tridimensional y otras herramientas digitales ha ampliado las posibilidades creativas y proyectuales, posibilitando la generación de piezas textiles experimentales que pueden derivar en nuevas líneas de investigación orientadas hacia la sostenibilidad y la preservación biocultural. En síntesis, la convergencia entre distintos campos disciplinares propone una visión crítica sobre cómo la moda y la animación pueden constituirse en medios de producción de conocimiento y sensibilización frente a problemáticas ambientales poco visibilizadas. De este modo, la investigación busca reconstruir y reinterpretar códigos visuales y vestimentarios, planteando la posibilidad de que estos experimentos configuren un lenguaje autónomo capaz de comunicar la complejidad y relevancia del vínculo entre diseño, tecnología y naturaleza en el contexto contemporáneo.

RI 159. Universidad ECCI

Autor: Lizeth Paola Rodríguez Córdoba

Contacto: Lrodriguezco@ecc.edu.co - Colombia

Lo pensable de lo usable y los procesos de creación en moda

La creación en moda es un proceso artístico, técnico y profundamente conceptual que articula múltiples sabe-

res, desde el diseño, el patronaje y la confección hasta la comprensión del entorno social y cultural. Más allá de ser simples piezas de tela o tendencias efímeras, la moda se configura como un lenguaje no verbal que permite expresar identidades, emociones e ideas. Tal como lo planteaba George Simmel en 1905, la moda responde a una necesidad de integración social, pero también se convierte en una forma de resguardar y comunicar la identidad del individuo.

Esta reflexión propone cuestionar la disciplina del diseño de moda como catalizador de ideas, donde el vestuario se impregna de imaginarios, experiencias y sensaciones. Busca explorar cómo los diseñadores generan propuestas creativas e innovadoras que trascienden los prejuicios de lo usable y lo consumible, y cómo el entorno creativo estimula conexiones entre recuerdos, vivencias e información previa para construir conceptos aplicables al diseño. Es desde ahí que el diseño de moda se entiende como una práctica que interactúa con el cuerpo y la mente, capaz de transformarse y mimetizarse según las necesidades y deseos del individuo. Así, se plantea esta reflexión y proyecto de investigación gestado desde la Universidad ECCI, sobre el origen de la creatividad, la formulación de ideas y las metodologías que permiten fomentar el pensamiento creativo en las industrias creativas y culturales.

• **Comisión 20: Sociedad, cultura y patrimonio**

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

RI 160. Universidad de Mendoza

Autor: Leonor Grañana

Contacto: leonor.granana@um.edu.ar - Argentina

Poética del espacio en la ciudad Mendoza post-terremoto y actual

La “Nueva Ciudad” “post terremoto 1863 fue creada posteriormente al evento geológico (1861), que destruyó la “Vieja Ciudad” colonial y falleció la mitad de la población. Se creó la “Nueva Ciudad” que cambió la forma de habitar, con un pensamiento visionario iluminista e higienista, donde se diseñaron calles anchas (avenidas) lo que permitió mayor iluminación natural en veredas y casas, protección como puntales de la fachada ante un sismo, creación de 4 plazas equidistantes a la central plaza Independencia. Estos principios constituyen la estructura formal, funcional y filosófica de un nuevo enfoque ante eventos de la geología (sismos) que pueden repetirse. Cómo fue y es la poética del espacio urbano expresada en el sentir y en la forma de habitar de la población? En la actualidad se puede hablar de crecimiento desordenado y rápido como en rizomas desde el centro hacia la periferia? Cómo lo percibe el habitante en su vida diaria y cómo se apropia del espacio urbano? Por esto, se pretende analizar y comprender el espacio desde la concepción fenomenológica en la que se incorporan los modos de aprehender el mundo de los habitantes, a través de la experiencia sensible de relatos y escritos de cada época.

**RI 161. Universidad de Palermo -
Universidad de Buenos Aires (UBA)**

Autor: Mara J. Grossi

Contacto: grossimara@gmail.com - Argentina

La arquitectura del evento en vivo: Validación académica, experiencia de campo y autonomía

Subtítulo: Gestión estratégica y adaptabilidad global bajo marcos de cumplimiento ético

Esta presentación analiza el diseño de eventos como un sistema integral de decisiones donde el conocimiento de campo valida la teoría académica. Mi perspectiva integra la formación universitaria con una trayectoria de más de 25 años liderando producciones de alta presión para redes globales. A través de una dualidad que alterna el rol independiente con el asalariado, identifiqué las fricciones de cada modelo para adaptar la estrategia a las fluctuaciones económicas y gubernamentales. Reivindicó la autonomía profesional para superar limitaciones burocráticas y jerarquías carentes de idoneidad resolutoria. En este proceso, la Inteligencia Artificial actúa solo como soporte, nunca como reemplazo; la naturaleza del “vivo” exige un criterio humano capaz de decodificar matices legales y culturales en tiempo real. Sostengo que dominar los estándares laborales es el fundamento para decidir con autoridad. Concluyo que el expertiz forjado en la acción es el único motor capaz de garantizar resultados auténticos en un mercado global.

RI 162. Universidad Antonio

Nariño, Facultad de Artes

Autores: Johanna Lizbeth Martínez Martínez - Jaime Andrés Vallejo

Contacto: jomartinez19@uan.edu.co - jvallejo40@uan.edu.co - Colombia

Superpapá: Recurso lúdico-visual para fortalecer la crianza digital en contextos educativos y terapéuticos
Dilemas, semiótica visual y transferencia de estrategias al hogar

Las escuelas de padres continúan transmitiendo información sobre riesgos digitales mediante discursos unidireccionales que no permiten validar la comprensión de las familias ni facilitar la aplicación de estrategias en el hogar. Para responder a esta brecha, se desarrolla Superpapá: la Batalla Digital, un recurso lúdico-visual basado en dilemas y semiótica que busca fortalecer la toma de decisiones y la reflexión sobre el uso responsable del dispositivo móvil. El proyecto se encuentra actualmente en fase de creación del primer prototipo, cuyo desarrollo ha sido posible gracias a la convocatoria interna PROTOTIPO 2025 de la UAN, al proyecto de investigación financiado por VCTI 2025, y al trabajo articulado del Semillero INCLUCREA. La validación en campo iniciará con escuelas de padres y espacios terapéuticos, con el objetivo de analizar las dinámicas de interacción y la transferencia de estrategias al hogar.

RI 163. Tribunal de Justiça do Estado de Minas Gerais

Autores: Rogério Luís Massensini - Alessandro Nazaré Ramos

Contacto: rogerio.massensini@tjmg.jus.br - alessandro-nazareramos@gmail.com - Brasil

A Experiência de Usuário melhorando os serviços públicos de justiça no Estado de Minas Gerais: um estudo de caso, análise de acessibilidade, usabilidade e heurísticas

Esta pesquisa longitudinal, desenvolvida entre 1990 e 2025, pretendeu responder o seguinte problema: Como os serviços públicos de justiça em Minas Gerais podem ser reestruturados, por meio de abordagens centradas no usuário, para oferecer uma experiência mais eficiente, acessível e humanizada aos cidadãos? Este problema de pesquisa nasceu em um contexto de informatização de um órgão público no Estado de Minas Gerais, responsável pela política pública de justiça. Cabe registrar que o projeto de informatização deste órgão público remonta à década de 1990, com iniciativas conduzidas pelo Dr. Roberto Lima Antunes de Siqueira, à época Diretor de Informática. O objetivo geral deste trabalho foi investigar e propor estratégias de melhoria da experiência do usuário nos serviços públicos de justiça no Estado de Minas Gerais, com base em princípios de centralidade no cidadão, acessibilidade, eficiência e inovação no setor público. Autores como Nielsen, Norman, Dubberly, Metello, Kelley, Nussbaum, entre outros foram utilizados para o trabalho em questão. As considerações dizem respeito ao diagnóstico realizado sobre os serviços disponibilizados nos portais, identificando o nível de maturidade limitado, com sugestões de ações para elevar os serviços ao nível orientado para o usuário.

RI 164. Corporación Universitaria del Caribe – CECAR

Autor: Sandra Cecilia Mesa García

sandra.mesag@cecar.edu.co - investigacion.phd.arq@gmail.com - Colombia

Creación de una paleta cromática aplicada a fachadas como estrategia de activación turística. Caso San Benito Abad, Sucre, Colombia

El color, más allá de su dimensión estética, constituye un recurso de investigación en diseño que permite explorar soluciones innovadoras en la construcción de identidad urbana y en la activación turística de los territorios. Este proyecto se plantea desde la perspectiva de la investigación en diseño, entendida como un proceso en el cual la creación misma —en este caso, la paleta cromática— se convierte en medio de generación de conocimiento aplicado. A través del estudio histórico, cultural y ambiental del contexto, se identificarán patrones cromáticos significativos que nutran una propuesta de diseño con validez científica y pertinencia social. La metodología articula análisis documental, levantamiento cromático de las fachadas, experimentación visual y validación participativa con actores locales. El resultado esperado es la construcción de una paleta de color fundamentada en criterios técnicos, culturales y sensoriales, orientada a guiar intervenciones arquitectónicas y urbanas que fortalezcan la identidad del lugar. Con ello se busca demostrar cómo la investigación en diseño aporta tanto al conocimiento disciplinar como a la transformación de realidades urbanas, consolidando al color como herramienta estratégica para la sostenibilidad turística y la apropiación comunitaria del espacio público.

RI 165. Corriente Alterna, Instituto Superior de Arte y Diseño

Autor: Ramón Alejandro Muro Ynoñan

Contacto: frmuro@corrientealterna.edu.pe - alejandro.muroyn@gmail.com - Perú

Proyecto Multifamiliar Matos: USMP - San Martín de Porres, Lima, Perú

El proyecto propone plantas flexibles y adaptables en todos, los niveles, evitando pozos de luz, corredores comunes y rejas en la esquina del primer nivel, con el fin de favorecer la apertura visual y la integración urbana. Los dormitorios y áreas sociales se orientan hacia la calle, garantizando iluminación y ventilación natural, mientras la sala y el comedor, ubicados en la esquina, aprovechan las mejores vistas y el asoleamiento. Se promueve la cohesión social mediante departamentos de distintos tamaños (para solteros, parejas o familias numerosas) se propone un equilibrio de alturas interiores de 2.30 m en los dúplex y 2.85 m en los departamentos más pequeños. Los dormitorios orientados al oeste reciben un sol de tarde más suave mediante mamparas, y la fachada noreste, más opaca, controla el ingreso solar matutino. En la cubierta, los huertos urbanos y los árboles en los retiros y dúplex generan espacios porosos que mejoran el microclima, fortalecen la resiliencia ambiental y aportan a la sostenibilidad del conjunto. Cuando no hay autos, el espacio en la esquina se transforma en un área social vecinal, fomentando la interacción entre los residentes. Los sótanos cuentan con ventilación e iluminación natural, permitiendo su uso en situaciones de emergencia.

RI 166. Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Nacional del Nordeste - UNNE

Autores: Julio Enrique Putallaz - Marcelo Barrios D'Ambra

Contacto: julioputallaz@gmail.com - mbarriosdambra@gmail.com - Argentina

Accesibilidad como eje de investigación – Acción en la Bienal Internacional de Esculturas del Chaco. Abordaje metodológico

Subtítulo: Cátedra Arquitectura II – Unidad Pedagógica “C”

La experiencia expone una investigación acreditada por la UNNE cuyo objetivo principal es indagar en la Accesibilidad de la Bienal Internacional de Esculturas del Chaco, como contribución al Desarrollo Sostenible de la Región NEA en el marco de los ODS 11 y 17 de las Naciones Unidas. La investigación plantea un abordaje basado en la metodología de Jan Gehl consistente en 4 fases continuas que van desde la observación intensiva de los comportamientos de los visitantes, la interpretación de los mismos, el diseño de estrategias puntuales para la implementación de intervenciones terminando en una evaluación y ajuste en tiempo real. El proceso responde a criterios de flujo y distribución, confort y bienestar y percepción de seguridad, lo que permite una planificación de soluciones permanentes que redundan en mayor seguridad, comodidad y confort sin perder la flexibilidad de eventos de gran escala. El equipo de trabajo, integrado por investigadores del Grupo de Estudios sobre Patrimonio Ambiental – cultural del

NEA - GEPAC – analizará la cadena de accesibilidad y otras dimensiones concurrentes de este evento cultural internacional - combinando las perspectivas del diseño universal y de responsabilidad ambiental con las nuevas herramientas de la Smart Human Cities y el papel de la tecnología.

RI 167. Universidad de Guadalajara |

Centro Universitario de la Costa

Autores: Lorena Alejandra Ramírez Barragán - Candelario Macedo Hernández - Verónica Sánchez Equihua

Contacto: lorena.rbarragan@academicos.udg.mx - México

Habitabilidad sostenible en Puerto Vallarta

Subtítulo: Propuesta metodológica para la transformación territorial participativa

Puerto Vallarta enfrenta desafíos críticos de habitabilidad derivados de la urbanización acelerada, desigualdades socioespaciales y déficit en accesibilidad universal. Esta propuesta de investigación aplicada plantea un diseño metodológico mixto secuencial para diagnosticar, comprender y co-diseñar soluciones de habitabilidad sostenible en diversas unidades territoriales: Delegación Ixtapa (sostenibilidad espacial), Distrito Urbano 4 (accesibilidad), Playa Los Muertos (turismo inclusivo), centro histórico (identidad cultural) y zona periférica norte (vulnerabilidad). Fundamentada en las teorías de Lefebvre, Soja, Sen-Nussbaum, Rapoport y la Escuela de Chicago, la investigación articula tres dimensiones del espacio habitable: percepción, uso y apropiación. La metodología integra técnicas cualitativas y cuantitativas y, procesos participativos de co-diseño. Los productos esperados incluyen propuestas específicas de intervención y lineamientos de política pública municipal. La investigación puede contribuir al ODS 11, generar conocimiento transferible relacionado con destinos turísticos costeros mexicanos y la integración de un modelo replicable de investigación-acción territorial.

RI 168. Autor: Karina Rangel

Contacto: Karina.rangel@hotmail.com - Venezuela

Moda en las migraciones como derecho humano

Mencionar moda lleva al pensamiento básico conocido de ser solo estética y aunque consciente o inconscientemente es una herramienta de transformación social en la sostenibilidad tenemos pilares ya conocidos como el ambiental el social y el económico que se relacionan estrechamente y esos movimientos influyen en la calidad de vida del hombre, pero también lo hace el cambio climático forzando al aumento de estos. Necesariamente nacerá un re acomodo geopolítico norte y sur global ya que el sistema de consumo lineal e ilimitado demanda mayores recursos naturales que no están disponibles en todos los países.

RI 169. Tecnológico Nacional de México, Instituto Tecnológico José Mario Molina Pasquel y

Henríquez, Unidad Académica Puerto Vallarta

Autores: Alberto Reyes González - Jimena Vanina Odetti - Andrés Enrique Reyes González - Fernando Daniel Valdez Olmos

Contacto: alberto.reyes@vallarta.tecmm.edu.mx - jimena.odetti@vallarta.tecmm.edu.mx - andres.reyes@vallarta.tecmm.edu.mx - fernando.valdez@vallarta.tecmm.edu.mx - México

Policentralidad Urbana, Justicia Espacial y Participación Ciudadana: Retos del Diseño del Espacio Público en Ciudades Turísticas

Subtítulo: Modelos de gestión y co-creación ciudadana en contextos de turistificación: el caso de Puerto Vallarta y su proyección global

El fenómeno de la turistificación y la mercantilización del espacio público redefine las dinámicas urbanas en múltiples ciudades del mundo. En contextos turísticos como Puerto Vallarta, el diseño y la gestión del espacio público enfrentan el desafío de equilibrar las necesidades sociales de la población local con los intereses del mercado inmobiliario y las presiones globales sobre el territorio. Esta ponencia analiza la relación entre policentralidad urbana, justicia espacial y participación ciudadana a partir de un estudio aplicado en Puerto Vallarta, integrando metodologías mixtas como mapeos participativos, cartografías sociales, entrevistas y análisis territorial. Sin embargo, el caso no es aislado: fenómenos similares ocurren en ciudades como Barcelona, Lisboa, Río de Janeiro y Ciudad de México, donde las tensiones entre el uso colectivo del espacio y su apropiación comercial generan desigualdades y fragmentación urbana. El marco teórico se apoya en los aportes de Henri Lefebvre (*El derecho a la ciudad*, 1968), David Harvey (*Rebel Cities*, 2012), Saskia Sassen (*Expulsiones*, 2014) y Neil Smith (*Gentrification and the City*, 1996), proponiendo un diálogo interdisciplinario sobre cómo el diseño, la gobernanza territorial y la co-creación ciudadana pueden articularse para producir espacios públicos inclusivos, resilientes y sostenibles.

• Comisión 21: Comunicación, educación y epistemología

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

RI 170. Universidad de Concepción del Uruguay, Entre Ríos, Argentina

Autor: Elisandro Alvisto

Contacto: lisandroalvisto@hotmail.com - Argentina

La tipología como herramienta operativa en los procesos de diseño e investigación proyectual

Darwin en el origen de las especies dice que se van produciendo variaciones y que hay una selección natural o supervivencia del más apto que va determinando las evoluciones de algunas especies o variantes por sobre otras. Los naturalistas continuamente aluden a condiciones externas, tales como clima, alimento, etc., como la sola causa posible de variación. En un sentido limitado, como veremos después, puede esto ser verdad; pero es absurdo atribuir a causas puramente externas la estructura, por ejemplo, del pájaro carpintero con sus patas, cola, pico y lengua tan admirablemente adaptados para capturar insectos bajo la corteza de los árboles (Darwin, 1859). Este tipo de lógica es aplicable a muchos tipos de razonamientos. En esta investigación, se buscará establecer ciertas lógicas operativas que per-

miten evoluciones o transformaciones tipológicas. Proponiendo metodologías para hacer de la tipología una herramienta operativa dentro del proceso de diseño y de investigación proyectual. Para mostrar este criterio, se analizan cuatro tipos de lógicas operativas sobre la tipología, más una quinta que establece superposiciones de las cuatro anteriores y luego se las estudia en relación a tres tipologías clásicas y reconocibles.

RI 171. EASD de València

Autores: Antonia Belloch - Rosario Sáez

Contacto: tbelloch@easdvalencia.com - España

Diseñar para habitar el mundo.

Subtítulo: Una propuesta pedagógica desde la ética ecofeminista

El currículum actual de las enseñanzas de Diseño en la Comunidad Valenciana carece de un enfoque ecofeminista, lo que limita la formación del alumnado en sostenibilidad y equidad de género. Incorporar esta perspectiva permitiría formar profesionales capaces de responder a los retos del siglo XXI y contribuir a un mundo más justo y sostenible, en línea con la Agenda 2030. La educación superior en Diseño es un espacio idóneo para integrar valores ecofeministas basados en la colaboración, la escucha y la reflexión crítica. Esta mirada propone despatriarcalizar y desjerarquizar la enseñanza, priorizando procesos éticos, afectivos y situados frente a los resultados. Enseñar Diseño desde el ecofeminismo implica transformar la educación promoviendo un aprendizaje que fomente el pensamiento crítico, el cuidado y la acción comprometida. Incluir esta visión en los grados de Diseño requiere también la formación del profesorado y la creación de asignaturas obligatorias que aborden estas cuestiones, así como la colaboración con colectivos feministas y ecologistas, para lograr una educación más completa, responsable y transformadora.

RI 172. Universidad San Pablo Tucumán

- Instituto de Diseño Estrategia y

Creatividad - Carrera de Arquitectura

Autor: Rodolfo Luciano Jaime Castillo

Contacto: rlcastillo@uspt.edu.ar - diadrico@me.com - Argentina

Construcción del lenguaje arquitectónico a través del workshop cdio en primer año

Se presenta una experiencia pedagógica aplicada a primer año de la carrera de Arquitectura, articulada bajo la metodología de workshop con enfoque CDIO (Concebir – Diseñar – Implementar – Operar), como dispositivo estructurante del conocimiento proyectual inicial. El eje de trabajo reside en la construcción progresiva del lenguaje arquitectónico a partir de procesos inductivos, centrados en el estudio y desarrollo de cabinas habitables —a partir de lo tectónico y lo estereotómico— como acto fundacional del “concebir”. La estrategia metodológica integra el diagrama como interfaz gráfica espacial que media entre la forma y la crítica proyectual. Se utiliza el “vacío diagramático” como campo táctico de manipulación formal y operatividad constructiva, donde el diagrama se solidifica como instrumento proyectual de variabilidad y complejidad. Este enfoque permite la

integración de herramientas físicas de modelado, crítica espacial colectiva y estrategias de representación que articulan pensamiento espacial, procesos constructivos y diseño operativo. El sistema CDIO, aplicado en clave de taller experimental, permite que el estudiante transite un proceso gradual de apropiación conceptual desde la intuición hacia la comprensión estratégica del proyecto. Finalmente, se define una triada pedagógica entre diseño, técnica y representación que vincula el lenguaje arquitectónico con las formas del hacer académico, constituyendo al diagrama como un instrumento de enlaces entre teoría, práctica y proyección.

RI 173. Universidad de Panamá, Centro

Regional Universitario de Coclé, Panamá

Autor: Sayshy Jayko Ching Godoy

profesora.sayshy@gmail.com - sayshy.ching@up.ac.pa - Panamá

Resiliencia ambiental en proyectos de diseño gráfico sostenible desarrollados desde el ámbito universitario

La investigación analiza la integración de paradigmas sostenibles en el diseño gráfico, enfocándose en las implicaciones ambientales dentro de una sociedad orientada a la resiliencia. Se resalta el rol de las universidades panameñas en promover la responsabilidad social y ambiental en la formación de futuros profesionales del diseño. El estudio emplea un enfoque descriptivo y métodos mixtos, recopilando datos mediante revisión bibliográfica, observación y una encuesta aplicada a profesionales del diseño gráfico con preguntas de opción múltiple y escala Likert. Los resultados evidencian una marcada deficiencia en el conocimiento y aplicación de prácticas sostenibles en los procesos de diseño, así como brechas formativas en las instituciones educativas. Se concluye que existe una dicotomía entre la práctica profesional tradicional y las metodologías sostenibles, lo que revela la necesidad de fortalecer alianzas y estrategias que favorezcan la preservación ambiental y la mejora de la calidad de vida.

RI 174. Universidad Nacional del Litoral.

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Autor: Anabella E. Cislighi

Contacto: anabellacislighi@gmail.com - cislighi@unl.edu.ar - Argentina

Mirar la Cultura Técnica

Subtítulo: Aproximaciones desde Esquirol a problemáticas proyectuales contemporáneas

El propósito de esta ponencia es reflexionar sobre problemáticas proyectuales desde la cultura técnica, en interrelación con las perspectivas que aportan las preguntas y planteos, ofrecidas por Josep María Esquirol. La intención es ensayar tramas entre el proyecto arquitectónico y la noción de “mirada atenta” desarrollada por el autor, en tanto actitud crítica en lo contemporáneo. Estas especulaciones se articulan desde el marco de reflexión proporcionado por el proyecto CAI+D “Escenas Didácticas. La formación del pensamiento crítico desde la cultura disciplinar en contexto de actualización curricular de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, FADU UNL”. Se busca configurar redes que permitan indagar

sobre los modos recientes de habitar el mundo, construir cultura disciplinar e identificar diálogos interdisciplinarios que aporten a la enseñanza de la arquitectura. Esperamos que, al abordar otros lugares posibles para la enseñanza de las disciplinas del proyecto y del diseño, este trabajo abra nuevas preguntas.

RI 175. Carrera de Ciencias de la Comunicación - Facultad de Ciencias Sociales – UBA - Instituto de Investigaciones Gino Germani – FSoc – UBA

Autor: Mariana Inés Conde

Contacto: marianainesconde2025@gmail.com - Argentina

La IA generativa como herramienta para el aprendizaje. Un viaje de descubrimiento sobre la cognición de los estudiantes

Primera foto: La conversación con un docente de la cátedra en la Facultad (FSoc-UBA), amargado porque dos estudiantes le habían entregado un parcial domiciliario escrito con IA. Lo sospechó, lo pasó por una plataforma para chequearlo, y luego preguntó qué podía hacer con ellos, si sancionarlos, reprobarlos, o hablarles.

Como consecuencia, introdujimos políticas de uso de la IA en las consignas del examen.

Segunda foto: La clase en el profesorado de Psicología (IES 1 – MEGCABA), en la que la consigna del Trabajo Final incluyó el uso de la IA como asistente de diseño del esqueleto de la argumentación, de manera optativa. Una estudiante lo tomó, lo atravesó con sus propias habilidades y competencias, y lo transformó en una oportunidad para repensar sus modalidades de aprendizaje con asistencia de las tecnologías, en particular de la IA. Como consecuencia, construyó un metarrelato cognitivo sobre su aprendizaje, puso a punto sus habilidades por medio del uso de la IA generativa, solicitándole que ordene, sintetice, corrija, construya; logró claridad en sus solicitudes (prompts), y hasta terminó haciendo un video con su texto.

En este trabajo, ensayo ideas sobre las oportunidades de aprendizaje que contiene la IA generativa y los posibles fracasos a los que conduce.

RI 176. Centro Universitário Dom Bosco - UniDomBosco

Autor: Rodrigo Fernandes Pissetti

Contacto: rodrigo.pissetti@hotmail.com - Brasil

A Aprendizagem Baseada em Jogos (Game Based Learning – GBL) na proposta pedagógica dos cursos superiores do Centro Universitário Unidombosco

A adoção da Aprendizagem Baseada em Jogos (Game Based Learning – GBL) integra a proposta pedagógica do Centro Universitário Unidombosco como estratégia para fortalecer o aprendizado efetivo, o engajamento estudantil e a construção de saberes significativos. Nos últimos anos a GBL tem sido cada vez mais presente, em decorrência da exigência da sociedade e dos estudantes por um ensino mais inovador e adequado às linguagens contemporâneas. Alinhada à pedagogia por competências da instituição, a GBL é aplicada tanto em aulas convencionais quanto em atividades de extensão extracurricular, que ampliam oportunidades de experimentação. No Unidombosco os jogos são adotados em cursos de dife-

rentes áreas, como gestão, saúde, engenharias e direito, favorecendo a resolução de problemas, o pensamento crítico, a colaboração e a literacia digital, competências centrais ao perfil profissional desejado. Ao integrar desafios lúdicos a objetivos de aprendizagem bem definidos, a prática assegura que o entretenimento esteja a serviço do domínio de conteúdos e competências. A utilização contínua e monitorada permite avaliação formativa, feedback imediato e adaptação das trajetórias pedagógicas. Assim, a incorporação da GBL reafirma o compromisso do Centro Universitário Unidombosco com um aprendizado real, significativo e orientado ao desenvolvimento integral dos alunos.

RI 177. Facultad de Arquitectura, Diseño y Arte - Universidad Nacional de Asunción, San Lorenzo, Paraguay

Autor: Rosanna Schreiber

Contacto: rschreiberpy@gmail.com - rosanna.schreiber@fada.una.py - Paraguay

Pedagogías disruptivas en diseño industrial

Subtítulo: El cine especulativo como recurso interdisciplinar para la formación crítica en educación superior. El proyecto Pedagogías disruptivas en diseño industrial: el cine especulativo como recurso interdisciplinar para la formación crítica en educación superior propone incorporar el cine especulativo y de ciencia ficción como herramienta innovadora en la formación universitaria del diseño industrial. Desde la perspectiva del Speculative & Critical Design (SCD), la investigación indaga cómo las narrativas audiovisuales de futuros posibles pueden expandir la imaginación proyectual, fortalecer la creatividad crítica y promover una reflexión ética sobre la relación entre tecnología, sociedad y cultura. Mediante el análisis de artefactos diegéticos presentes en el cine y su traducción en actividades pedagógicas estructuradas, se busca construir un enfoque didáctico que estimule la anticipación y el pensamiento prospectivo en los estudiantes. El proyecto aspira a consolidar un marco conceptual y metodológico replicable que potencie la interdisciplinariedad entre diseño, cine y pedagogía, contribuyendo a la innovación educativa en el ámbito del diseño industrial.

• Comisión 26: Sociedad, cultura y patrimonio

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

RI 178. Facultad de Ingeniería, Universidad Nacional de San Juan

Autor: Analía Álvarez - Stephanie Lara Alfaro - Verónica Ripoll Meyer

Contacto: ana_alv023@hotmail.com - Argentina

Verde Urbano y Género: Aproximaciones Analíticas

La perspectiva de género constituye una “forma de mirar” la realidad que permite observar, estudiar, analizar y actuar sobre las desigualdades. Bajo este enfoque, esta investigación surge con el objetivo de identificar y sistematizar el Nivel de Feminización del Espacio Verde Público (EVP) a partir de correlacionar, con base en la perspectiva de género y conforme a un enfoque de derechos, las variables: entorno construido, seguridad, movilidad,

horarios y pluralidad funcional, como aporte a la democratización del espacio verde público de zonas áridas y al seguimiento y evaluación de los ODS 5 y 11. Se tomaron como casos de estudio cinco parques del Área Metropolitana de San Juan, Argentina. La metodología incluyó el establecimiento de patrones comportamentales referidos a las variables mencionadas y encuestas que permitieron determinar las tendencias de dichas variables. Para la caracterización físico perceptual de los parques, se diseñó una ficha de relevamiento. La información fue sintetizada a partir de un dashboard que visualiza los valores alcanzados en cada indicador desarrollado. Como resultado se obtuvo una herramienta que aporta a la democratización de los EVP y a la construcción de instrumentos contextualizados que faciliten su análisis, evaluación y mejoramiento de los mismos.

RI 179. Institución: Universidad Mayor de San Simón, Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat / FAyCH, Instituto de Arquitectura y Ciencias del Hábitat / IIACH, Carrera de Arquitectura

Autores: Jaime Alzérreca Pérez - Andrés Pérez Seru - Andrés Cavero

Contacto: ja.alzerreca@umss.edu - an.perez@umss.edu - an.cavero@umss.edu - Bolivia

Corredor biocultural a partir de la investigación científica y la interacción social

Investigación científica, formación e interacción social, se unieron en Sacaba, Cochabamba, Bolivia; tomando como referencia la revitalización bioregional. La metáfora de la araña y la estrella de mar (Brafman y Beckstrom), permitió leer las tensiones en los distritos 2, 4 y 6, marcados por fragmentación social y ecológica con vínculos comunitarios frágiles; esta mirada fue suficiente motivación para encarar el proyecto. La relación universidad-sociedad, se expresó en tres dimensiones: la investigación, impulsada por Jaime Alzérreca Pérez y el IIACH, bajo la línea de las representaciones sociales e identidad de lugar; la formación de diseñadores, desarrollada en el taller de graduación de la línea B; y la interacción social, a través de proyectos marcados como prioritarios por los subalcaldes del Municipio. El marco teórico integró tres ejes: el paradigma bioregional, que entiende el territorio como patrimonio vivo; la identidad de lugar, resignificando espacios; y las representaciones sociales, con las significaciones de lugar. Las reflexiones teóricas promueven procesos que se consolidan en una propuesta de corredor biocultural en el río Maylanco, pensado como un eje de cohesión que priorizo el diálogo comunitario para un proyecto que reconoce al territorio como patrimonio vivo.

RI 180. CURDIUR-CONICET, CAEAU-UAI

Autor: Cintia Ariana Barenboim

Contacto: arq.barenboim@gmail.com - Argentina

Crecimiento urbano y déficit de infraestructuras en el sector norte, Área metropolitana Rosario

El crecimiento urbano en el sector norte del Área Metropolitana de Rosario (AMR), particularmente en las localidades de Granadero Baigorria e Ibarlucea, evidencia un patrón de expansión territorial más acelerado que el incremento demográfico. Esta tendencia ha generado

desequilibrios en la provisión de infraestructuras, servicios y conectividad, configurando un proceso de urbanización dispersa y fragmentada. Granadero Baigorria presenta un perfil mixto, residencial e industrial, con alta densidad poblacional y revalorización del suelo ribereño asociada a nuevos emprendimientos inmobiliarios. Ibarlucea, por su parte, ha transitado desde un pasado rural hacia una urbanización acelerada, caracterizada por el predominio de urbanizaciones abiertas y cerradas y una marcada disponibilidad de suelo. Ambos municipios enfrentan limitaciones significativas en su infraestructura vial, ferroviaria y portuaria: el incremento del tránsito urbano y metropolitano ha superado la capacidad de las vías existentes; la red ferroviaria muestra escasa integración con el entorno urbano y actúa como una barrera física; y el potencial logístico del frente portuario se encuentra subutilizado por falta de inversión y planificación coordinada. Estas carencias, sumadas a la insuficiencia de servicios básicos y de conectividad digital, refuerzan la necesidad de una planificación estatal integral que oriente el crecimiento hacia un desarrollo urbano más equitativo y sostenible.

RI 181. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de la Republica - UDELAR

Autor: Eduardo Bertiz

Contacto: dbertiz@gmail.com - dbertiz@fadu.edu.uy - Uruguay

Mediadores Urbanos: Experimentaciones Metaproyectuales en la Rambla de Montevideo

La Rambla de Montevideo es un conector infraestructural de carácter metropolitano, fue madurando de forma superpuesta una espacialidad pública urbana de enorme valor ciudadano. Esta Infraestructura/Paisaje continua, tiene la potencia para seguir integrando naturalmente nuevos acontecimientos, flujos, usos y programas, en un intenso proceso dialéctico con el desarrollo costero. Desde sus etapas iniciales de construcción, a comienzos del siglo XX, se consideró un vínculo de la espacialidad pública, parques, plazas y equipamientos de recreación, ocio y turismo, con la finalidad de “embellecer” el frente costero. En un contexto actual de disputa y conflicto por el uso del espacio público, donde la congestión vehicular se ha transformado en la distorsión más importante de la convivencia ciudadana, definimos la noción de Mediador Urbano como forma de resolver dichos conflictos situados y plantear lineamientos para sus desarrollos futuros. Los Mediadores Urbanos, profundizan en el diseño de desarrollos graficados, que, a través de escenarios infraestructurales flexibles, denominados Metaproyectos, que logren resolver técnicamente los problemas de movilidad motorizada y simultáneamente construyan una espacialidad pública de calidad, inclusiva y equilibrada para todas las formas de desplazamiento, considerando que el (meta)proyecto es parte del método de investigación, y el caso de estudio, su campo de experimentación.

RI 182. Oficina Nacional de Diseño, Cuba

Autor: Carmen Gómez Pozo

Contacto: carmeng@ondi.cu - cgp99gomez@gmail.com - Cuba

VIAS para el codiseño de la imagen vestimentaria de las mujeres adultas mayores en Cuba

El envejecimiento poblacional en Cuba, con un 25.7% de personas con 60 años y más, según la Oficina Nacional de Estadísticas e Información (ONEI, 2024), incluye significativas proyecciones de crecimiento del segmento femenino. A pesar del reconocimiento social del papel de la mujer, existe insatisfacción en la respuesta a sus necesidades respecto al diseño de vestuario. El Proyecto VIAS Diseño Amigable, de la Oficina Nacional de Diseño de Cuba, presenta un estudio para explorar las necesidades vestimentarias de las mujeres adultas mayores. La metodología propone el concepto Imagen Vestimentaria y triangula métodos de recolección de información a través del codiseño. Enmarcados en la visión de la vestimenta como la doble piel que habitamos cotidianamente, la implementación de la prueba piloto de la propuesta para explorar las necesidades vestimentarias, se constituye en una herramienta participativa que permitió definir los principios de habitabilidad que diseñadores, productores y comercializadores, deben tener en cuenta al acercarse a este segmento de mercado. La experiencia empodera a las usuarias y forma diseñadores más empáticos, capaces de generar propuestas que promueven autonomía, bienestar psicológico e identidad; trasciende lo puramente estético y contribuye a un envejecimiento activo y saludable.

RI 183. Universidad Gabriela Mistral, Fundación Educacional DUOC UC

Autor: Rubén Meléndez Montes de Oca

Contacto: ruben.melendez.m@gmail.com - Chile

Diseño como mediación epistemológica en las Humanidades Digitales

Subtítulo: Del dato al artefacto: diseño, materialidad y mediación en la divulgación astronómica. Experiencia con Centro de Astrofísica y Tecnologías Afines y el Observatorio ALMA.

El presente trabajo propone una reflexión sobre el diseño como práctica situada y mediación epistemológica dentro del campo de las Humanidades Digitales, a partir de experiencias de modelado y fabricación digital aplicadas a la divulgación y educación científica en Chile. El trabajo se estructura en torno a dos proyectos desarrollados en colaboración con el Centro de Astrofísica y Tecnologías Afines (CATA) y el Observatorio ALMA, orientados a la traducción de modelos teóricos y representaciones de descubrimientos astronómicos en artefactos tridimensionales físicos mediante impresión 3D. Desde una perspectiva metodológica basada en Research through Design, los proyectos abordan el desafío de materializar fenómenos científicos abstractos—como escalas, estructuras y procesos invisibles— con el fin de facilitar su comprensión por públicos diversos, promoviendo el acceso, la inclusión y la apropiación social del conocimiento científico. En este contexto, el diseño no es entendido únicamente como un medio de representación o comunicación, sino como un dispositivo crítico que produce conocimiento a través de la mediación entre datos, tecnología y experiencia sensible. La ponencia sostiene que estos artefactos funcionan como formas de memoria científica materializada, situadas

territorialmente y orientadas a la equidad cognitiva, al ampliar las posibilidades de interacción y comprensión de la ciencia. De este modo, se contribuye al debate en Humanidades Digitales sobre el rol del diseño en la construcción de puentes entre ciencia, cultura y sociedad, explorando nuevas formas de relación entre tecnología, territorio y futuros posibles.

RI 184. Universidad Complutense de Madrid - Universidad Nebrija

Autor: Graciela Padilla Castillo - Tania Brandariz Portela - Eglée Ortega Fernández

Contacto: gracielp@ucm.es - España

La manosfera y el movimiento 'trad wives': diseño digital, discurso de odio y estigmas de género en redes sociales

Este trabajo analiza la influencia creciente de la manosfera y el movimiento 'trad wives' en la construcción de discursos, identidades y estigmas de género en redes sociales digitales, con especial atención a la plataforma TikTok y su impacto en las prácticas de diseño comunicacional. El estudio se inscribe en un proyecto interdisciplinario orientado a comprender cómo la ideología masculinista y los nuevos modelos de feminidad tradicional se manifiestan en el ecosistema digital a través de estrategias visuales, narrativas y produsage cultural. Considerando las dinámicas del diseño teórico, aplicado y proyectual, se examinan los métodos de propagación de contenido antifeminista, los patrones de interacción de jóvenes usuarios y las tensiones entre empoderamiento femenino y estigma digital. Los resultados destacan la importancia del diseño digital como herramienta para visibilizar, cuestionar y transformar percepciones sociales y culturales vinculadas a la igualdad de género, abriendo líneas de reflexión sobre los retos éticos, legales y creativos para la investigación en diseño en el contexto internacional actual. Se invita a los participantes del Foro a debatir y proponer estrategias que integren distintas disciplinas para promover una sociedad digital más justa e inclusiva. Propuesta filiada al Proyecto I+D «Proyectos de Generación de Conocimiento» del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, Referencia PID2022-141877NB-I00. 2023-2027.

RI 185. Universidad Complutense de Madrid - Universitat Rovira i Virgili

Autores: Graciela Padilla Castillo - Antonio Pérez-Portabella - Jorge de Andrés Sánchez - Mario Arias Oliva

Contacto: gracielp@ucm.es - España

Adopción de inteligencia artificial generativa (GAI) entre Zoomers y Millennials españoles: implicaciones para el diseño digital, la creatividad y las políticas inclusivas

Este trabajo analiza los factores que explican la adopción de inteligencia artificial generativa (GAI) entre jóvenes adultos españoles, especialmente Zoomers y Millennials, a partir de una encuesta nacional de más de 1500 participantes. Combinando métodos correlacionales y configuracionales, se evalúan variables clave como utilidad percibida, orientación innovadora, conocimientos técnicos, preocupación por la privacidad y

necesidad de regulación, junto a perfiles generacionales y de género. Los resultados muestran la importancia del diseño digital para potenciar la creatividad, la eficiencia y la inclusión social, pero también subrayan la necesidad de regulación y alfabetización digital. Se discuten las implicaciones educativas, éticas y colaborativas para la investigación en diseño, invitando a los miembros del Foro a reflexionar sobre estrategias interdisciplinarias que favorezcan la adopción responsable, equitativa y transformadora de la IA generativa en contextos tanto académicos como profesionales. Esta investigación contó con el apoyo de Telefónica y la Cátedra Telefónica sobre Ciudades Inteligentes de la Universitat Rovira i Virgili y la Universitat de Barcelona (Número de Proyecto: 42.DB.00.18.00).

• **Comisión 22: Creatividad, imagen y arte**

25 de Febrero, 11:30 (Arg) - Sala 1 -

RI 186. Universidad Pontificia Bolivariana (UPB), Seccional Bucaramanga

Autores: Luis Fernando Botero Mendoza - María Valentina Araque Molina - Simón Sebastián Guzmán Sossa

Contacto: chachobotero@gmail.com - Colombia

Marca región “Guane: Tesoros de Antaño”: Valoración de la riqueza histórica, cultural y espiritual

Subtítulo: Diseño Gráfico como estrategia de identidad y expansión del reconocimiento territorial en Guane, Santander

El proyecto se centra en la creación de la marca “Guane: Tesoros de Antaño” con el fin de destacar la invaluable riqueza histórica, cultural y espiritual del municipio. Guane alberga fósiles milenarios, importantes vestigios de la cultura indígena, una profunda devoción religiosa y una arquitectura colonial inigualable. La esencia de la marca reside en proyectar estos tesoros como símbolos vivos de identidad y memoria, motivando a residentes y visitantes a la valoración y preservación de su patrimonio. Además, se enfatiza cómo el diseño gráfico es una herramienta social clave, capaz de solucionar problemas de identidad no solo desde lo estético, sino mediante estrategias visuales que cumplen objetivos específicos, incentivan un llamado a la acción y expanden el reconocimiento de este lugar donde “el pasado sigue presente”.

RI 187. Carrera de Diseño de Interiores, Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Autor: Carlos Eduardo Castro Molestina

Contacto: carlos.castro02@cu.ucsg.edu.ec - Ecuador

Escaparate de identidad cultural costera

Subtítulo: Diseño efímero

El presente proyecto desarrolla el diseño de un escaparate comercial con identidad costera ecuatoriana, cuyo concepto principal se fundamenta en la actividad cotidiana de los pescadores artesanales, como expresión cultural, social y productiva de la región litoral. El escaparate se concibe como un medio de comunicación visual capaz de transmitir valores de identidad, tradición

y pertenencia, integrando elementos simbólicos propios del entorno marino, tales como redes, embarcaciones, texturas orgánicas y una paleta cromática inspirada en el mar, el cielo y la arena. Como referente artístico, el proyecto toma inspiración en los cuadros del pintor ecuatoriano Luis Miranda Neira, destacando su manera de representar la vida costera, el movimiento de las faenas pesqueras y la relación del ser humano con el paisaje marítimo. A partir de su obra, se reinterpretan composiciones, contrastes de color y gestualidad pictórica para trasladarlos al lenguaje tridimensional del escaparate, logrando una propuesta visual dinámica y expresiva. El diseño busca generar una experiencia sensorial y narrativa para el espectador, estableciendo un vínculo emocional entre el producto exhibido y la cultura local. De esta manera, el escaparate no solo cumple una función comercial, sino también educativa y cultural, revalorizando la actividad pesquera como patrimonio intangible y reforzando la identidad visual del espacio comercial.

RI 188. Universidad de Palermo, Directora de la Línea de Investigación en Imagen y Diversidad. AICI Argentina Interior, Asociación Internacional de Consultores de Imagen

Autor: María Pía Estebecorena

Contacto: mariapia@ceimagen.com.ar - piaricardi@gmail.com - Argentina

Del inconsciente al guardarropa: Jung, astrología y la expresión del self a través de la imagen

Subtítulo: Explorando la identidad como territorio simbólico entre la carta natal y la autoexpresión estética

La presente investigación explora la relación entre los arquetipos junguianos, la astrología y la manifestación estética de la identidad a través de la imagen personal. Desde una perspectiva simbólica y psicológica, se propone comprender cómo las configuraciones inconscientes —descritas por Jung como arquetipos— encuentran su correlato en la expresión visual del individuo: su estilo, su elección de colores, texturas y formas. A lo largo de siete años de investigación y estudio, he desarrollado un marco teórico que vincula la Carta Natal como mapa arquetípico con la construcción consciente de la Imagen y el vestuario. El propósito es evidenciar que la moda y el diseño no sólo son fenómenos socioculturales, sino también manifestaciones del inconsciente individual y colectivo. El trabajo invita a repensar la imagen personal como un lenguaje simbólico en el que el self se hace visible: una forma de integrar estética y psicología en el proceso creativo del diseño.

RI 189. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación - Instituto Gino Germani – Grupo de Estudio Cuerpos, Sensibilidades y Ambientes (GECSA)

Autor: Laura Lorena Feijó

Contacto: laura.feijoo@bue.edu.ar - Colombia

Políticas del movimiento: cuerpos, afectos y creación colectiva

Subtítulo: Crisis de subjetividad y reconfiguración sensible en torno al cuerpo. Resignificaciones contemporáneas en “Ejercicio de Libertad” (2024) y “Bailarines toda la vida” (2002-2025)

Este trabajo investigativo indaga las articulaciones entre dos experiencias de danza en Buenos Aires que, pese a inscribirse en tradiciones distintas, convergen en su capacidad de reconfigurar sensibilidades frente a la crisis contemporánea. La performance “Ejercicio de Libertad” (2024), de Natalia Tencer, representa la danza independiente experimental; el proyecto “Bailarines toda la vida” (2002-2025), coordinado por Aurelia Chillemi, encarna la danza comunitaria intergeneracional. Desde metodología autoetnográfica que combina observación participante y análisis crítico, se analizan estas prácticas como dispositivos que elaboran—sin pretender resolver—la crisis del horizonte predictivo (García Linera). El análisis identifica tres dimensiones de transformación: corporalidad vivida (reactivación de presencia primordial), relacionalidad corporal (construcción colectiva de códigos gestuales), y territorialización afectiva (apropiación de espacios donde se suspenden lógicas productivas). Los testimonios de participantes revelan cómo ambas experiencias producen temporalidades alternativas donde el cuerpo experimenta formas de estar radicalmente distintas a las regidas por productividad. Esta reconfiguración opera como resistencia micropolítica específica: no confrontación frontal sino creación de territorios donde otras existencias devienen posibles, donde la ternura y el cuidado mutuo se experimentan como prácticas políticas encarnadas.

RI 190. Autor: Lony Fernández Álvarez

Contacto: lonyfernandez@gmail.com - lfernandez@unapec.edu.do - República Dominicana

Tendencias cromáticas en la banca: Un análisis visual del ranking Banking 500 2025.

Desde sus orígenes, el ser humano ha buscado formas de comunicarse más allá de las palabras, utilizando recursos visuales como el dibujo, tal como se evidencia en las pinturas rupestres de Altamira. La comunicación visual siempre ha estado presente y se apoya en elementos como la forma, la tipografía y el color. Este último ha sido ampliamente estudiado y destacado por autores como Munari (2016), en *Diseño y Comunicación Visual*, y Dondis (1973), en *La sintaxis de la imagen*, quienes lo señalan como un componente esencial de todo mensaje visual. Su relevancia se hace aún más evidente en el ámbito corporativo, donde la identidad visual cumple un papel clave. El informe Banking 500 2025 de Brand Finance, que presenta las 500 marcas bancarias más valiosas del mundo, servirá como base para analizar los colores primarios y secundarios utilizados en los logotipos y sitios web de estas instituciones. El objetivo de este análisis es identificar los colores más predominantes en la banca global y observar su presencia dentro de la identidad visual corporativa, así como su vínculo psicológico y cultural, según plantea la teoría del color de Goethe y otros autores como Eva Heller, que han profundizado en los estudios sobre la psicología del color.

RI 191. Universidad Finis Terrae

Autor: Clarisa Menteguiaga

Contacto: cmenteguiaga@uft.cl - Chile

Ayni, historias de reciprocidad. Investigación a través de la práctica

Ayni, historias de reciprocidad es una investigación artística desarrollada a través de la práctica, que toma como eje la noción andina de ayni entendida como principio de cuidado mutuo y co-responsabilidad entre seres humanos, otras especies y territorios. Desde una perspectiva situada, la investigación propone pensar la práctica artística no solo como producción de obra, sino como un modo de conocimiento encarnado, relacional y afectivo. El proyecto se construye a partir de procesos de observación, escucha y vínculo con materialidades vivas y no vivas, donde el hacer artístico se entrelaza con formas de atención al entorno, a los ritmos del territorio y a las memorias que lo habitan. En este marco, la práctica se entiende como un espacio de intercambio, donde el gesto creativo implica recibir y devolver, afectar y dejarse afectar. Ayni dialoga con perspectivas ecofeministas y decoloniales que cuestionan la separación moderna entre naturaleza y cultura, sujeto y objeto, proponiendo en cambio una ética del estar-con. La investigación pone en tensión los modos extractivistas de relación con el mundo y ensaya, desde el arte, otras formas de convivencia basadas en la reciprocidad, la interdependencia y el cuidado como prácticas sensibles y políticas.

RI 192. Universidad Nacional de San

Luis. Facultad de ciencias humanas

Autores: Mario Alberto Palasi - Yamila Grandi

Contacto: albertopalasi@gmail.com - profesorayamila-grandi@gmail.com - Argentina

Laboratorio de creación escénica: una experiencia horizontal y colaborativa

En el marco del proyecto “Comunicación y Teatro: Deconstrucción del acontecimiento teatral argentino en torno a los DDHH”, en el transcurso del año 2025, llevamos a cabo un “Laboratorio de experimentación escénica”. Entendemos la actividad teatral como parte de la producción cultural creadora de sentidos que puede ser conservadora en cuanto al mantenimiento del poder imperante o, por el contrario, interpelar fuertemente este poder denunciando diferentes situaciones de vulnerabilidad social. Desde este lugar, abordamos temáticas referidas a los DDHH a partir de un trabajo inter clausuro, en el cual docentes y estudiantes del Profesorado Universitario de Teatro trabajaron de manera horizontal y colaborativa en la exploración y construcción escénica, como así también en una tarea de investigación desde el concepto del “artista investigador” (Dubatti, 2014), considerando también como marco teórico nociones de la Investigación en creación artística (Navarro Moral, 2023) y la sistematización de experiencias (Jara, 2018). El objetivo primordial de esta experiencia, que se proyecta hacia el 2026, es realizar un cruce entre experimentación, creación e investigación, que permita elaborar un sistema de trabajo que integre praxis artística y pedagogía teatral.

RI 193. UAM - Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco

Autor: Pedro Jesús Villanueva Ramírez

Contacto: pvilla@correo.xoc.uam.mx - México

Estrategias pedagógicas y procesos tecnológicos para el desarrollo de la creatividad

Subtítulo: Arquitectura integral: el puente entre la creatividad y la tecnología en la UAM Xochimilco

En la era digital, los problemas actuales exigen profesionales capaces de afrontar la incertidumbre con soluciones creativas e integrales. Esto requiere una transformación en la educación en diseño, que combine creatividad y técnica, superando la división entre diseño creativo y conocimientos técnicos, que ha limitado la innovación. Desde Vitruvio hasta hoy, resolver esta dicotomía es esencial para la arquitectura. Este estudio analiza cómo la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco (UAM-X) busca integrar creatividad y tecnología en su enseñanza, mediante un modelo multitecnológico en un curso de estructuras arquitectónicas. Aplicado a través de un cuasiexperimento, se pasó de clases tradicionales a un enfoque basado en experimentación con IAG, M-learning y aula invertida. Los resultados muestran que la adopción del modelo TPACK y el método CONINPRE, junto con el enfoque multitecnológico, mejoran la comprensión del comportamiento estructural y fomentan la creatividad. Los análisis estadísticos indican una diferencia significativa ($p=0.06\%$), en favor del grupo experimental, reflejando mayor comprensión y autoconfianza de los estudiantes respecto a los métodos tradicionales.

• **Comisión 27: Tecnología, materiales y sustentabilidad**
25 de Febrero, 11:30 (Arg) - Sala 2 -

RI 194. Universidad Don Bosco

Autor: Andrea Alonzo

Contacto: andrea.alonzo@udb.edu.sv - El Salvador

Determinación del aporte de las metodologías de diseño estratégico e innovación social en los procesos de co-creación y desarrollo sostenible

Subtítulo: Perfil del proyecto de investigación 2026

La Escuela de Diseño Gráfico e Industrial de la Universidad Don Bosco mantiene una línea de investigación en el campo de la economía creativa, abordando fenómenos que se desarrollan dentro de las organizaciones creativas, desde grandes empresas hasta emprendedores y artesanos. Para el año 2026, se propone continuar en esta línea, enfocándose en el sector artesanal y neoartesanal, en el cual convergen la tradición y la innovación como motores del desarrollo local. Considerando que la innovación social busca alcanzar metas colectivas desde nuevas perspectivas, y que las áreas emergentes del diseño promueven la co-creación y el fortalecimiento comunitario, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera se están aplicando las metodologías de diseño estratégico e innovación social en los emprendimientos artesanales y neoartesanales para potenciar los procesos de co-creación y el desarrollo sostenible?. El estudio tiene como objetivo determinar el aporte de dichas metodologías mediante un enfoque cualitativo y el estudio de caso, analizando casos representativos de artesanos y neoartesanos. Los resultados se orientarán a generar una descripción detallada y concreta que contribuya al fortalecimiento de los emprendimientos y al desarrollo sostenible del sector creativo artesanal.

RI 195. Autor: Josefina Alsogaray

Contacto: josealsogaray@gmail.com - Argentina

La IA nos devolvió la palabra

En un mundo donde todo puede generarse en segundos, volvimos a descubrir que comunicar no es producir más, sino elegir mejor.

La palabra no es un detalle, es una herramienta indispensable que ordena el pensamiento, construye vínculos, define liderazgo y marca identidad. Hoy, la inteligencia artificial funciona como un espejo: cuanto más claro y preciso es nuestro lenguaje, mejores son las respuestas que obtenemos. Y no sólo eso, sino que necesitamos ser precisos y claros con la inteligencia artificial para que nos entienda... es volver a utilizar las palabras correctas. Ya no alcanza con "decir algo"; importa cómo lo decimos, qué intención hay detrás y qué mundo estamos creando con cada frase. Por eso también vuelve la escritura a mano: porque pensar necesita pausa, presencia y criterio. En estos tiempos automáticos y automatizados en los que vivimos, la palabra se vuelve el nuevo lujo y la mayor diferencia humana: nombrar con conciencia, hablar con dirección y recuperar el poder de decir lo justo.

RI 196. Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

Autor: César Hernán Arellano Loera

Contacto: cesar.arellano1352@alumnos.udg.mx - México

La sustentabilidad como eje comunicacional de las marcas hacia 2030: diseño de información y ética visual

Este trabajo propone una reflexión prospectiva sobre la sustentabilidad como eje comunicacional de las marcas hacia 2030, entendida no solo como estrategia discursiva, sino como estructura ética y visual que redefine la relación entre información, tecnología y entorno. Desde el campo del diseño de información, se analiza cómo las marcas pueden transitar del greenwashing —la simulación de responsabilidad ambiental— hacia modelos de comunicación regenerativa, donde los datos ecológicos, las experiencias inmersivas y la transparencia constituyen un nuevo lenguaje visual. A partir de tendencias actuales en eco-branding, visualización ambiental y diseño experiencial, se plantea la emergencia de una estética proambiental basada en la trazabilidad y la interactividad, en la cual los entornos digitales integran información ecológica en tiempo real mediante realidad aumentada o proyecciones contextuales. El ensayo busca contribuir a la discusión sobre el papel del diseñador en la configuración de visualidades sostenibles, donde la comunicación de marca se convierte en un espacio de mediación entre los usuarios y la biosfera urbana, orientado a la acción ecológica y al pensamiento crítico.

RI 197. Autor: Rosinei Batista Ribeiro

Contacto: rosinei.ribeiro@cpspos.sp.gov.br - Brasil

Estudio del comportamiento mecánico en dispositivos tridimensionales producidos mediante bioimpresión para aplicaciones médicas

Este trabajo tiene como objetivo estudiar el comportamiento mecánico de dispositivos médicos impresos en

3D, producidos a partir de ácido poliláctico (PLA) recubierto con hidroxiapatita, aplicados en el campo de la salud. El estudio empleó una serie de técnicas experimentales, entre las que destacan: tecnología aditiva 3D para bioimpresión de estructuras porosas tridimensionales para ingeniería de tejidos, hechas de materiales compuestos biodegradables (PLA). La identificación de las muestras y la descripción de los tratamientos aplicados, fueron: un dispositivo tridimensional simple que presentó un recubrimiento de hidroxiapatita, depositado sobre la superficie de PLA activado por tratamiento en una solución alcalina y dispositivos bioactivos con ensayos de bioactividad in vitro (método Kokubo) durante 4 (cuatro) y 7 (siete) días de ensayos. Las técnicas utilizadas para caracterizar el diseño tridimensional del dispositivo bioimpreso y el material bioactivo, fueron: Microscopía Óptica para asegurar la simetría tridimensional de los dispositivos porosos producidos mediante prototipado 3D; Microscopía Electrónica de Barrido y espectroscopia de rayos X para evaluar la eficiencia del recubrimiento de hidroxiapatita en diferentes condiciones de uso. Los resultados demostraron la articulación e interacción de los investigadores mediante la cooperación científica (3I's): Interdisciplinariedad en el campo del conocimiento, colaboración interinstitucional entre diferentes universidades e Internacionalización participaciones de diferentes países (Cuba, Brasil, Canadá y Bielorrusia). Este estudio tiene el potencial de impulsar avances significativos en la tecnología biomédica impresas en 3D en PLA activado por tratamiento en una solución alcalina para mejorar la eficacia y seguridad de los tratamientos médicos que los requieren para mejorar la calidad de vida de las personas.

RI 198. Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, Universidad de Guadalajara

Autor: Miguel Ángel Casillas Lopez - Eva Guadalupe Osuna Ruiz - Aurea Santoyo Mercado

Contacto: miguel.clopez@academicos.udg.mx - guadalupe.osuna@academicos.udg.mx - aurea.santoyo@academicos.udg.mx - México

Propuesta de MOOC sobre la Inteligencia Artificial Generativa como herramienta en la formación académica de estudiantes de Diseño del Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño.

Los estudiantes de las carreras de diseño del Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño de la Universidad de Guadalajara, durante los primeros semestres no tienen un proceso de inducción para desarrollar habilidades en el uso de la Inteligencia Artificial Generativa en su formación académica. La IA Generativa está presente en el desarrollo de los estudiantes, por este motivo se realizó un curso autogestivo (MOOC) como proceso de auto capacitación que les otorgue las herramientas base que puedan utilizar en clases de diseño. Como hallazgo, se encontró que el curso debe basarse en lineamientos con marcos éticos, estrategias inclusivas, además debe contar con un compromiso institucional para ser sostenible a largo plazo, además debe estar soportado de una estrategia tutelar, y sobre todo de un proceso metodológico de enseñanza. En conclusión, utilizar una propuesta de cursos masivos para atender el

vacío que deja el acompañamiento de las nuevas tecnologías de Inteligencia Artificial Generativa en el Diseño como apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje puede subsanar esa responsabilidad institucional sobre el uso de la IA en la formación integral del estudiante, y a la par, eficientar el tiempo y mejorar la calidad de los productos de diseño que elaboran.

RI 199. Institución Universitaria Pascual Bravo

Autores: Julieth Andrea Gómez Hernández - Cristian Camilo Orozco Ospina

Contacto: j.gomez216@pascualbravo.edu.co - cristian.orozco333@pascualbravo.edu.co - Colombia

La nueva musa del diseño: cómo creamos rostros de marca con Inteligencia Artificial

Subtítulo: Marca con Inteligencia Artificial - Modelos IA

La creación de figuras humanas generadas por inteligencia artificial permite alinear los valores y la estética de una marca e influir directamente en el consumidor, conectando emocionalmente con su audiencia, sin depender de terceros para transmitir su identidad. En un escenario de audiencias segmentadas y hábitos de consumo en transformación, estos embajadores virtuales se consolidan como una vía eficaz para transmitir confianza, aspiración y cercanía, convirtiendo cada punto de contacto en una experiencia de marca. Su desarrollo inicia con la definición del contexto del público objetivo y la selección de criterios demográficos, simbólicos y comunicativos, con el fin de construir una persona con historia, estilo y rasgos coherentes con el discurso institucional. La implementación reporta incrementos de engagement, más interacciones y clics promocionales, así como mayor retención visual, evidenciando su capacidad para activar emocionalmente a la audiencia. Más que sustituir lo humano, esta práctica lo interpreta y amplifica mediante procesos algorítmicos, optimizando la comunicación visual y aportando flexibilidad narrativa para adaptarse a contextos y dinámicas culturales diversas.

RI 200. Universidad Católica Luis Amigó – Programa de Publicidad (COLOMBIA)

Autor: Kevin Andrés Jaramillo Vásquez

Contacto: kevin.jaramillova@amigo.edu.co - Colombia

Del discurso verde a la acción: estrategias de mercadeo en moda sostenible.

Subtítulo: Una revisión de prácticas de comunicación y marketing digital para marcas de moda orientadas a la sostenibilidad

En los últimos años, la conversación sobre moda sostenible y economía circular, incluyendo prácticas como el upcycling, ha tomado fuerza en la industria textil. Sin embargo, transformar la forma de producir no es suficiente: las marcas también tienen que revisar cómo cuentan esa transformación y cómo la vuelven creíble para las personas. En esta ponencia presento una revisión de literatura sobre las estrategias de mercadeo y comunicación que utilizan las empresas de moda orientadas a la sostenibilidad. A partir de estudios sobre redes sociales, trabajo con influenciadores, segmentación de consumidores, responsabilidad social corporativa, diseño de tiendas online y gestión de reseñas digitales, or-

ganizo las principales formas en las que hoy se “habla” de moda sostenible. A partir de este análisis propongo varios ejes de trabajo: relatos que conectan ética y estética, uso consciente de influencers y plataformas como Instagram y TikTok, experiencias digitales coherentes con los valores de la marca y activación de modelos circulares como el thrifting o las prendas “preloved”. Finalmente, relaciono estas estrategias con la realidad de la industria textil local y de emprendimientos basados en upcycling, como punto de partida para diseñar futuras campañas de comunicación y mercadeo sostenible.

RI 201. Universidad Privada Antenor Orrego, Perú

Autor: Diego O. La Rosa-Boggio - Dreylin Marylin Danay García Yarleque - Andrea Alessandra Torres Alberca

Contacto: dlarosab1@upao.edu.pe - alternativolarosaboggio@gmail.com - Perú

Centro de acopio y capacitación tecnológica de productos agrícolas, aplicando principios de la arquitectura orgánica, en Tambogrande, 2025

Los centros de acopio son estructuras fundamentales para promover el desarrollo de la producción y robustecer las cadenas agrícolas a nivel local, de esta manera, la investigación tuvo como objetivo diseñar un Centro de Acopio y capacitación tecnológica de productos agrícolas, aplicando principios de la arquitectura orgánica en el distrito de Tambogrande, Piura; territorio con actividad agroexportadora, aunque con escasos espacios de formación y carencias en infraestructura técnica. Se buscó integrar los principios de la arquitectura orgánica para construir una edificación que sea eficaz en su funcionamiento, esté en armonía con su entorno y tenga el potencial de mejorar las habilidades productivas de los agricultores locales, lo que a su vez favorezca el desarrollo sostenible del territorio. El estudio, por tanto, posee una metodología de diseño exploratoria descriptiva, con un enfoque cualitativo, el cual está representado por entrevistas, observaciones, etc. Los resultados mostraron deficiente infraestructura agrícola actual, tales como el deficiente estado de áreas apropiadas para el acopio, clasificación y capacitación técnica agrícola. Con base en el diagnóstico, se diseñó un centro que conecta espacios para recibir, pesar y clasificar productos.

RI 202. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Mariana Rossi

Contacto: maru453@gmail.com - Argentina

Moda responsable

Subtítulo: Transformando desde las aulas una de las industrias más contaminantes

La industria de la moda es actualmente una de las más contaminantes del planeta. Frente a esta realidad, resulta urgente repensar el rol del diseñador y del ámbito académico como agentes de cambio hacia una práctica más consciente y sostenible.

Este trabajo propone reflexionar sobre la importancia de incorporar la sostenibilidad como eje formativo dentro de los programas de diseño, brindando a los estudiantes herramientas conceptuales y técnicas que les permitan desarrollar proyectos con menor impacto ambiental.

A partir de la investigación y la práctica docente, se plantea que el aula puede ser un espacio de transformación, donde los futuros profesionales comprendan la relación entre creatividad, ética y responsabilidad social. El objetivo es promover una nueva mirada sobre el diseño de indumentaria, capaz de generar innovación desde el compromiso con el entorno y con las personas, contribuyendo así a construir una industria más coherente, equitativa y sustentable.

• Comisión 23: Medios, lenguajes y discursos

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

RI 203. Autores: María Gabriela Chávez

Mosquera - Pablo Andrés Jaramillo

Jaramillo - Esteban Ramos Calle Romel

Contacto: womafrus13@gmail.com - Ecuador

De “Gasolina” a “Safaera”: La evolución del lenguaje en las letras del reggaetón (2004–2020)

Este artículo analiza cómo el reggaetón, un género musical de enorme popularidad global, ha evolucionado en su uso del lenguaje a lo largo de las últimas décadas. Se examina particularmente cómo los actos ilocutivos — como los directivos y los expresivos — han contribuido a la normalización de términos peyorativos y expresiones explícitas en las letras. A partir de la teoría de los actos de habla de John Searle, el análisis desglosa las letras de éxitos como “Gasolina” (2004), “Te Boté” (2017) y “Safaera” (2020), evidenciando cómo el lenguaje del reggaetón refuerza dinámicas de poder y estereotipos de género, a la vez que ofrece gratificación inmediata a los oyentes, en consonancia con el principio del placer de Freud. La digitalización y las plataformas de streaming amplifican este fenómeno, facilitando la rápida y global difusión de canciones con alto contenido sexual y peyorativo, convirtiéndolas en productos de consumo masivo. A través de un marco teórico interdisciplinario, el artículo concluye que el reggaetón, lejos de ser un fenómeno musical trivial, refleja profundas dinámicas sociales y culturales que merecen un análisis crítico y continuo.

RI 204. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Maximiliano Drager

Contacto: maximilianodrager@gmail.com - Argentina

Diseño, consumo y sentido en la cultura material contemporánea

En este trabajo se desarrolla un análisis interdisciplinario que articula teoría del diseño, semiosis social y economía circular a partir del estudio de tres artefactos representativos de la cultura contemporánea. En la actualidad, el consumo no responde únicamente a criterios funcionales, sino que configura procesos de identificación y pertenencia social, donde los objetos actúan como portadores de significados. En este sentido, el diseño opera como mediador, en la producción y transformación de bienes, haciendo que el valor simbólico en ocasiones trascienda al valor de uso, fortaleciendo su dimensión discursiva (Julier, 2010). El sentido de los objetos se construye y valida a través de los proce-

sos de interpretación y apropiación que surgen en las mediaciones culturales y las experiencias cotidianas (Verón, 2007; Martín-Barbero, 1987). En ese contexto, la figura del “prosumidor”, que surge en la sociedad postindustrial, refleja la agencia de los usuarios quienes personalizan y adaptan productos redefiniendo su valor para ajustarlos a contextos específicos (Toffler en Julier, 2010). Sin embargo, este dinamismo se ve tensionado por una lógica capitalista orientada a la creación de “falsas necesidades” y una obsolescencia programada que incentiva el descarte sistemático (Galbraith en Julier, 2010). En este marco, la economía circular promueve estrategias como la reutilización, reparación y reciclaje, extendiendo la vida útil de los objetos y facilitando su adaptación a nuevas funciones, contextos sociales y ambientales (The Nature Imperative, 2021). Así, el diseño objetual se convierte en un agente clave para la transición hacia modelos ambientalmente responsables (Buchanan, 1992). El análisis realizado invita a debatir el papel del diseño frente a los límites ecológicos y subraya la necesidad de prácticas circulares y estrategias de apropiación crítica capaces de cuestionar la fascinación irreflexiva por la novedad como la aceptación pasiva de la obsolescencia y el descarte (Latouche, 2014; Akama et al., 2014; Buchanan, 1992).

RI 205. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Julieta Febbrino

Contacto: juliefb2020@gmail.com - Argentina

La ilustración como lenguaje emocional en Macanudo

Subtítulo: Un análisis del trazo, el color y la construcción del tono reflexivo en la obra de Liniers

Este trabajo se propone analizar cómo la obra Macanudo, creada por Ricardo Siri (Liniers), construye un lenguaje emocional a partir de recursos estrictamente visuales. A través del estudio del trazo, la paleta desaturada, la composición y el ritmo interno de las tiras, se examina cómo el autor genera un tono reflexivo que invita al lector a detenerse, mirar y reinterpretar lo cotidiano. El enfoque combina herramientas del análisis visual con aportes teóricos sobre ilustración, narrativa gráfica y percepción estética. Además, se retoman fragmentos de entrevistas, tanto propias como de archivo, para profundizar en la intención expresiva del autor y en la recepción que su obra tiene entre lectores habituales. El objetivo final es comprender cómo Macanudo, lejos de depender únicamente del texto, se sostiene en una construcción visual que habilita múltiples interpretaciones y propone una experiencia sensitiva singular, íntima y universal al mismo tiempo.

RI 206. Programa Estímulo a la Investigación, Red de Investigadores en Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo

Autores: Leticia V. Ferreyra - Andrea Coria Seoane

Contacto: letferreyra@gmail.com - Argentina

El poder terapéutico del baile: Exploración del impacto de la danza en la salud integral

Esta investigación analiza el impacto del baile en el bienestar integral a partir de transformaciones físicas, emocionales y relacionales observadas en personas de

distintas generaciones que incorporan la danza a su vida. Enmarcado en Buenos Aires, entre 2023 y 2025, el estudio se sitúa en la intersección entre arte, medicina preventiva y terapias sensoriales integrativas. Desde un enfoque interpretativo y experiencial, reconoce al cuerpo como fuente legítima de conocimiento y articula evidencia empírica con aportes recientes de la neurociencia, la psiquiatría y la psicología. En un contexto de incremento de enfermedades crónicas no transmisibles, trastornos del ánimo, estrés sostenido, hiperconectividad digital y desconexión corporal, el baile emerge como una práctica accesible y multidimensional —física, emocional, cognitiva, social y espiritual— capaz de promover salud, resiliencia y autoconocimiento. El trabajo busca visibilizar el valor del baile como herramienta terapéutica complementaria en personas sanas y en quienes atraviesan procesos de estrés, ansiedad, duelo, vulnerabilidad o recuperación. Asimismo, describe cómo la práctica sostenida del baile recreativo, especialmente en sincronía grupal, contribuye a la regulación psicoemocional, la resignificación vital y el acompañamiento en transiciones físicas y anímicas, consolidándose como un recurso poderoso para el bienestar integral a lo largo del ciclo vital.

RI 207. Autor: Carolina Köster

Contacto: carokos302@gmail.com - Perú

Imaginarios colectivos y resistencia visual: la bandera One Piece en las movilizaciones de la Generación Z del 2025 contra el gobierno peruano.

La gráfica vinculada a los movimientos de protesta presenta características particulares que, más allá de su función comunicativa, requieren un análisis para comprender las múltiples formas que adopta el diseño como medio de expresión social. Las recientes movilizaciones a escala global, que han cuestionado regímenes políticos tradicionales, junto con la activa participación juvenil tanto en las calles como en entornos digitales, configuran un fenómeno contemporáneo de gran relevancia. En países como Nepal, Filipinas, Indonesia, Paraguay y Perú, las manifestaciones se han centrado en demandas específicas: la corrupción, el abuso de poder estatal, la inseguridad ciudadana, el aumento de impuestos y la reforma de pensiones, entre otras. Estas expresiones colectivas, encabezadas en gran medida por la denominada Generación Z (jóvenes de 15 a 29 años), han incorporado nuevos lenguajes gráficos y simbólicos en la protesta. Entre ellos destaca la bandera Jolly Roger de los Piratas del Sombrero de Paja, originada en el manga japonés One Piece. En la serie, este emblema representa la lucha contra la opresión y la búsqueda de libertad. Su resignificación en las protestas peruanas contra el gobierno de Dina Boluarte evidencia cómo símbolos culturales globales pueden ser apropiados como herramientas de resistencia, visibilizando las necesidades sociales y reforzando el rol del diseño gráfico en la construcción de imaginarios colectivos. En este marco, el objetivo de la investigación es analizar la resignificación de la bandera Jolly Roger de One Piece en las protestas contra el gobierno de Dina Boluarte, con el fin de comprender cómo los símbolos culturales globales son apropiados en contextos locales de movilización

social y cuál es el rol del diseño gráfico en la expresión política y en la configuración de imaginarios colectivos de la Generación Z.

**RI 208. Corporación Universitaria
Autónoma de Nariño, Villavicencio**

Autores: Catalina León Rodríguez - Tamara Alexa López Salgado

Contacto: catalina.leon@campusvirtual.aunarvillavicencio.edu.co - tamara.lopez@campusvirtual.aunarvillavicencio.edu.co - Colombia

El fanzine como herramienta para preservar la tradición cultural del Pepeo Sanmartinero en jóvenes de 15 a 25 años durante 2024-2025

Subtítulo: Diseño, territorio y memoria cultural en San Martín, Meta

Esta investigación examina el fanzine como una herramienta de comunicación alternativa para preservar la tradición del pepeo sanmartinero, una práctica cultural basada en la recolección y consumo de frutos nativos del Meta. En un contexto donde la modernización y los cambios socioculturales han disminuido el interés de los jóvenes por las tradiciones locales, este proyecto busca comprender cómo los lenguajes visuales, editoriales y participativos pueden fortalecer su conexión con el territorio. A través de una metodología cualitativa que combina investigación documental, observación y participación comunitaria con jóvenes de 15 a 25 años, se desarrolla un fanzine que funciona como dispositivo creativo, educativo y cultural. La propuesta plantea que el diseño visual puede actuar como puente entre las nuevas generaciones y la memoria colectiva, facilitando procesos de reconocimiento, apropiación y valoración del patrimonio local. El proyecto aspira a aportar a la continuidad y revitalización del pepeo en el contexto contemporáneo, demostrando el potencial del diseño como mediador cultural.

**RI 209. Programa de Publicidad,
Universidad Católica Luis Amigó**

Autores: Jhon Esteban Morales Quintero - Sofía Giraldo Pabón - Manuela Mazo Cuartas - Isabela Cruz Zuleta

Contacto: jhon.moralesqu@amigo.edu.co - sofia.giraldopa@amigo.edu.co - manuela.mazocu@amigo.edu.co - isabela.cruzzu@amigo.edu.co - Colombia

Del Barrio al Branding. La Estrategia Publicitaria Detrás del Reggaetón Paisa

Esta investigación analiza cómo el reggaetón paisa, nacido en los barrios de Medellín, ha evolucionado de un fenómeno musical urbano a una poderosa estrategia de branding y comunicación publicitaria. El estudio se centra en el papel de los artistas como marcas globales, además de la incorporación de referencias comerciales en letras, videoclips y puestas en escena, así como la manera en que grandes compañías han utilizado el reggaetón paisa como plataforma para conectar con audiencias juveniles. A partir de un enfoque crítico que articula la música, la ciudad y la publicidad, se propone entender al reggaetón paisa no solo como un género musical, sino como un vehículo de construcción de imaginarios urbanos y de posicionamiento cultural de Medellín en el mundo. Se evidencia que el reggaetón paisa

ha trascendido su dimensión musical para consolidarse como un dispositivo de branding cultural, en el que los artistas funcionan como marcas y, a su vez, integran a grandes compañías dentro de su narrativa. De manera parcial, se observa cómo Medellín proyecta una nueva imagen de ciudad, apoyada en la música urbana y en la capacidad del reggaetón paisa para generar valor simbólico y comercial en el mercado internacional.

RI 210. Universidad Autónoma de Zacatecas

Autores: Ernesto Pesci Gaytán - Miguel Ángel Espinoza Camacho

Contacto: epesci@uaz.edu.mx - espinoza.m.angel@gmail.com - México

Cinema y memoria en Zacatecas: mediología de la experiencia audiovisual

Este estudio surge de la ausencia de documentación sobre las experiencias audiovisuales en las salas de cine zacatecanas durante los años setenta y ochenta, espacios cruciales para la identidad, enculturación y memoria colectiva. El objetivo general es reflexionar sobre la necesidad de rescatar y documentar dichas experiencias mediante testimonios de operadores y espectadores, interpretándolas desde una perspectiva mediológica para llenar un vacío en el “imaginal” local y nacional. La metodología tiene alcance exploratorio-descriptivo, empleando técnicas cualitativas. La recolección de información se realiza mediante entrevistas abiertas para reconstruir relatos y describir las significaciones y prácticas asociadas a estos espacios. Desde la perspectiva mediológica, el cine operó como un regulador social bifronte. Hacia lo público, homogeneizó la identidad nacional; hacia lo privado, la sala funcionó como una heterotopía, un espacio “otro” donde se suspendían las normas sirviendo incluso de refugio para disidencias sexuales, además como el gran educador sentimental y político. Se concluye que, aunque las salas físicas desaparezcan, el “imaginal” que gestaron permanece activo, organizando recuerdos y aspiraciones. El cine se ha transvasado al cuerpo social como clave para comprender las dimensiones técnicas, sociales y culturales de una etapa identitaria fundamental.

**RI 211. Universidad de Palermo,
Facultad de diseño y comunicación**

Autor: Mariángel Recuna

Contacto: mariangelrecuna@gmail.com - Argentina

Arte, Moda y Performance: Instalaciones efímeras: pop-up stores como dispositivos contemporáneos de comunicación marcaria y experiencia estética

A partir del análisis de casos relevantes en la industria de la moda y el lujo, el proyecto indaga cómo estos espacios efímeros operan como instalaciones artísticas, relacionales, performáticas e interactivas, capaces de construir sentido, generar participación y producir una huella simbólica en el espectador-consumidor. La propuesta aborda la moda como parte de la cultura visual y como herramienta de acción social, cultural y comunicacional, articulando conceptos provenientes del arte contemporáneo, el marketing experiencial y la teoría de la imagen. De este modo, el proyecto busca reflexionar sobre el rol del espacio comercial como entorno sensi-

ble y narrativo, donde la experiencia trasciende el producto y se convierte en una forma de construcción de identidad, vínculo y memoria colectiva.

RI 212. Autor: Laura Silvana Ribeiro Cascaes

Contacto: lauracascaes@gmail.com - Brasil

Cultura visual e imaginários representacionais – interfaces entre desenho, cinema e moda

Este artigo investiga as influências do imaginário cinematográfico na moda com enfoque na sustentabilidade e na ressignificação do empoderamento feminino. Partindo da fundamentação teórica da modernidade líquida de Bauman (2001), a pesquisa analisa como narrativas audiovisuais moldam representações culturais femininas, especialmente no contexto do fenômeno barbiecore e do universo cosplay.

O estudo propõe uma abordagem crítica ao consumismo e à objetificação feminina, destacando a interação entre a indústria cinematográfica e a moda contemporânea. Por meio da análise de fotografias do fenômeno barbiecore, impulsionado pelo filme Barbie (2023), busca-se compreender de que modo a referida visualidade influenciou grifes internacionais e redes de fast fashion, promovendo um consumo massivo e veiculando um imaginário padronizado e práticas culturais vestimentárias com padrões de consumo atrelados ao imaginário barbiecore. A metodologia deste estudo está alicerçada em itinerários documentais e aportes teóricos sociológicos e filosóficos, a fim de entender como a interseção entre moda e cinema pode ampliar repertórios estéticos e culturais, promovendo narrativas mais plurais e sustentáveis. Conclui-se que, por meio da análise de narrativas audiovisuais e de suas manifestações na moda, o referido estudo contribui para a valorização de práticas culturais mais ecológicas, além de fortalecer o diálogo entre cinema, moda e cidadania.

• Comisión 28: Creatividad, imagen y arte

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

RI 213. Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, México

Autor: Dora Ivonne Álvarez Tamayo

Contacto: doraivonne.alvarez@upaep.mx - México

Significación y abducción. Explorando los caminos del pensamiento creativo.

La creatividad se ha convertido en un componente fundamental en las sociedades, en un activo para las organizaciones y en una habilidad del pensamiento que se ejercita, se desarrolla y que genera valor en la Industria Creativa y Cultural. Este trabajo de investigación surge en el contexto académico orientado a la profesionalización del diseño y áreas afines. El objetivo es analizar la relación entre la creatividad y el pensamiento abductivo para la aplicación en procesos de diseño desde una perspectiva semiótica-pragmática. Esta investigación contribuye a las reflexiones del Grupo de Estudios Interdisciplinarios sobre la Creatividad de la UPAEP. La discusión parte de la premisa de que los diseñadores son productores de signos y que su profesión requiere de conocimiento de causa para realizar procesos de

pensamiento creativo. En el estudio se trabaja en un modelo triádico con base en las categorías cenopitagóricas explicadas por Charles Sanders Peirce, que conecta los conceptos de Creatividad-Innovación-Abducción (CIA) para su aplicación en procesos de diseño en sus diferentes etapas: analítica, estratégica, de producción y de evaluación.

RI 214. Universidade Estadual de Londrina

Autores: Seila Cibele Sitta - Ligia Gomes Prete Andreo

Contacto: ibelesitta@uel.br - ligia@uel.br - Brasil

A PERSONALIDADE DO EU: processo criativo e construtivo do produto de moda

A cada dia a moda se torna mais expressiva, com personalidade e identidade. Peças carregam histórias e significado se conectando com o usuário. Métodos e técnicas são aplicadas para diferenciação de um produto com sentido ao usuário, representatividade e pertencimento. O uso do upcycling tem como propósito não só o reaproveitamento de peças, mas a ressignificação de uma história para o hoje. O projeto foi realizado pelo processo criativo de Lobach (2001) em 4 fases. Na fase de preparação descreve a contextualização do tema, problema, objetivo, justificativa, pesquisa teórica e visual. Na fase de geração delimita conceito, público alvo, painel semântico, experimentações de modelagem e materiais e geração de alternativas. Na fase de avaliação, faz-se a seleção da alternativa final e o desenho de moda. Na quarta fase, a de realização, descreve sobre o processo construtivo e produtivo do produto, produção fotográfica e ciclo de vida do produto. Todo o processo é registrado em um caderno de projeto e o produto é apresentado vestido no corpo. Tal processo permite maior exploração criativa e experimentação física, e possibilita a manifestação visual adequada da personalidade, princípio base do projeto, e preparo de olhar futuro para desenvolvimento mercadológico.

RI 215. Autor: Andrea Daniela Larrea Solórzano

Contacto: catpintora@yahoo.es - Ecuador

El color de la memoria, una revisión de las prácticas tradicionales de teñido natural en Salasaka

El presente estudio analiza las prácticas tradicionales de teñido textil con pigmentos naturales en la comunidad indígena Salasaka, en la región interandina del Ecuador. A partir de una metodología cualitativa que combina la revisión sistemática de literatura académica sobre el teñido andino y un estudio etnográfico en profundidad con diez familias artesanas, se documentaron los conocimientos, técnicas y significados asociados a esta práctica ancestral. La investigación evidenció una brecha entre los estudios técnicos y los análisis culturales que abordan la dimensión simbólica del teñido. El trabajo de campo permitió registrar el uso de 31 especies vegetales y recursos minerales, además de establecer un ciclo de teñido compuesto por cinco etapas, en el que se emplean mordientes tradicionales como el alumbre morocho. Asimismo, se identificó un sistema simbólico complejo que asocia los colores con elementos fundamentales de la cosmovisión andina, como la fertilidad, la reciprocidad y el equilibrio con la naturaleza.

Se concluye que el teñido tradicional Salasaka constituye un sistema etnocientífico y cultural sofisticado, cuya preservación y revalorización resultan esenciales para la sostenibilidad, la transmisión de saberes ancestrales y la reafirmación de la identidad cultural andina.

**RI 216. Programa de publicidad,
Universidad Católica Luis Amigó**

Autor: Natalia Ocampo Henao

Contacto: natalia.ocampohe@amigo.edu.co - Colombia

El upcycling y la construcción de marca: narrativas, diferenciación y sostenibilidad como estrategias competitivas.

Se busca analizar el potencial del upcycling como estrategia para generar valor de marca en la industria textil, destacando su capacidad para articular sostenibilidad, diferenciación y construcción narrativa. A partir de los hallazgos de un proyecto de investigación aplicado, se examina cómo la transformación de residuos textiles y de prendas usadas en productos de alto valor, permite a las marcas desarrollar propuestas con alto contenido simbólico y estético, capaces de conectar con consumidores que valoran la autenticidad y la responsabilidad ambiental. El estudio evidencia que el upcycling no solo aporta beneficios en términos de reducción de desechos, sino que también se convierte en un recurso comunicativo que fortalece el propósito organizacional y la identidad visual de las marcas. La ponencia propone que el upcycling puede funcionar como eje articulador entre sostenibilidad y branding, ofreciendo un camino viable para que marcas emergentes y consolidadas incrementen su relevancia cultural y competitiva en el mercado textil.

RI 217. Pontificia Universidad Javeriana

Autor: Ángel Ramón Peña Villegas

Contacto: aarq.apv@gmail.com - Colombia

¿Eres tú el límite de tu propia creatividad? Un viaje a través del comportamiento para redefinir el proceso creativo.

¿Y si la clave para liberar la creatividad no está en mirar hacia afuera, sino en entender lo que sucede dentro de cada uno de nosotros? La creatividad nos permite explorar y poner a prueba los límites conocidos. Límites que en muchas ocasiones están puestos por nuestras propias percepciones y sesgos. Por nuestras formas de acercarnos al mundo (sí, son varias y matizadas). Nuestro comportamiento explica cómo empujamos los límites que junto a condiciones contextuales definen la producción creativa de cada quien. Es así como decimos que los productos creativos están impregnados de la personalidad de su creador. Por ello podemos encontrar aquellos (productos y productores) que son arriesgados e impactan; los que son meticulosos y procedimentales; los apacibles y empáticos y; otros que desbordan energía y son emocionantes. En esta ponencia aprenderemos sobre los tipos de comportamientos y comprenderemos cómo estos tienen influencia directa en la gestión del proceso creativo con un enfoque particular en la toma de decisiones.

RI 218. Institución Universitaria

Mayor de Cartagena - UMayor

Autor: Ricardo Alberto Zabaleta Puello

Contacto: rzabaleta@umayor.edu.co - zabaletaacademico@gmail.com - Colombia

Casa Barbur: Narrativa simbólica, diseño bioclimático y metafórico en la arquitectura moderna de Cartagena de Indias

Subtítulo: Modelo de integración entre forma, función y paisaje en la arquitectura moderna caribeña

Ubicada en la manzana No. 13 del barrio turístico de Castillogrande —península cartagenera bañada al oeste por el mar Caribe y al este por la bahía interna de la ciudad— la Casa Barbur constituye un destacado ejemplo de arquitectura residencial moderna de las décadas de 1960 y 1970. Por sus cualidades formales, arquitectónicas, simbólicas y ambientales, ha sido seleccionada como caso de estudio dentro del género residencial del movimiento arquitectónico moderno. Con una fachada orientada hacia la bahía, esta vivienda de 704 m², propiedad del señor Edmond Barbur y su familia, se distingue por incorporar la metáfora arquitectónica como principio rector del diseño. Su volumetría evoca la silueta de un yate, en alusión tanto al paisaje marítimo circundante como al oficio de su propietario, de origen sirio-libanés, quien arribó a Cartagena como marinero. La casa se distingue por su elegancia formal, racionalismo funcional, sensibilidad bioclimática y coherente contextualización al entorno. Su diseño y narrativa visual responde con precisión a las condiciones climáticas locales, al programa arquitectónico y a las necesidades del usuario, articulando una retórica espacial, formal y constructiva que cohesiona forma, función y significado a través de una metáfora que enriquece su valor patrimonial y cultural.

• Comisión 24: Comunicación, educación y epistemología

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

RI 219. Facultad de Diseño Gráfico, Universidad

Vasco de Quiroga, Morelia, Michoacán, México

Autor: Leobardo Armando Ceja Bravo

Contacto: aceja@uvaq.edu.mx - leobardo.armando.ceja.bravo@gmail.com - México

Estudio exploratorio orientado a identificar la percepción de profesores y estudiantes de diseño gráfico relacionado con estilos de aprendizaje y de pensamiento.

El proceso de enseñanza-aprendizaje implica la acción dinámica de profesores y estudiantes y requiere la estructuración de situaciones de aprendizaje (Vygotsky, 2015) y la responsabilidad personal del mismo. La percepción sobre cómo se aprende influye en el alcance de objetivos y de lo que se entiende por una buena enseñanza (Bain, 2007, 2012). Indagar sobre la manera en la que las percepciones contribuyen en este proceso es el objetivo del presente trabajo en el que se presentan resultados de un cuestionario aplicado a profesores y estudiantes de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga. El enfoque de investigación fue mixto (Hernández, Fernández y Baptista,

2010, pp.543-ss), se estructuró una batería de preguntas abiertas y cerradas (García, Alfaro, Hernández y Molina, 2006, p. 234) y criterios de valoración en escala Likert (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, pp.245-ss). Se retomó el Inventario de Estilos de Pensamiento de Sternberg (1999) en su versión adaptada al español (Gutiérrez y Krumm, 2012). El cuestionario se dividió en 5 secciones: Datos generales de los participantes; antigüedad como docentes y/o semestre que cursan; forma en la que consideran que sus estudiantes afrontan el proceso de aprendizaje o forma en la que identifican su aprendizaje; el tipo de instrucciones (Zankov, 2015) que habitualmente les brindan y la orientación de las mismas o que identifican que sus profesores les comunican de acuerdo con la asignatura; los estilos de aprendizaje y su vínculo con estilos de pensamiento que en ambos casos pueden identificar. Estos resultados permiten proponer estrategias para el proceso de enseñanza-aprendizaje entendiendo que poseen características complejas y variables entre forma de aprendizaje, comportamiento, disposición y orientación hacia el aprendizaje expresados en la voluntad, pensamiento y lenguaje (Vygotsky, 2015).

**RI 220. Universidad Privada Franz Tamayo,
Diseño y producción Crossmedia**

Autor: Juan Pablo de La Reza Aliss

Contacto: doc.juanpablo.delareza.al@unifranz.edu.bo - Bolivia

Consistencia de personajes con inteligencia artificial

La propuesta analiza el uso correcto de la inteligencia artificial para crear personajes consistentes, realistas y con menos rastros de artificialidad en sus elementos visuales, mediante el mix de distintas inteligencias artificiales, gratuitas y pagadas como ser Sora, Veo2, Veo3, Wisk, Nano Banana, Krea.ai, y Chatgpt, se logra implementar mayor realismo y textura en las imágenes generadas. Se reflexiona sobre el concepto, la conciencia y los Prompts extendidos desde el código JSON para un mayor lineamiento y calidad en la secuencia del diseño propuesto. La ausencia de continuidad hacía que las historias fueran imposibles de expandir: resultaban breves, carentes de vida y de realismo. Hoy en día, esta tecnología no solo permite automatizar tareas repetitivas, sino también co-crear contenidos visuales complejos que antes requerían semanas de producción. La creación ya no tiene fronteras en términos de calidad y realismo. Hoy es posible imaginar a una mujer con el cabello rosado en plena época medieval y dotarla de gestos humanos: verla respirar, llorar o morir. Podemos generar expression sheets sin límites, utilizar nuestros propios rostros para actuar y multiplicar las posibilidades creativas en una infinidad de resultados visuales.

**RI 221. Universidad Tecnológica
Centroamericana, UNITEC. Honduras**

Autores: Diana Echeverría Mondragón - Kenia Aracely Barahona Banegas

Contacto: diana.echeverria@unitec.edu.hn - Honduras

El Proyecto de Diseño en el Aula. Propuesta Metodológica para la Enseñanza del Diseño Gráfico

En este espacio se presenta una metodología para desarrollar proyectos de diseño en el aula. Surge a partir de la experiencia acumulada por dos profesoras de Diseño Gráfico a lo largo de quince años en la práctica docente, en tres instituciones de educación superior, ubicadas en dos países diferentes. Para su diseño, se sistematizaron diversas estrategias específicas para la enseñanza del diseño gráfico, con un enfoque centrado en el aprendizaje activo del estudiante. Se contextualiza dentro la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos y se sustentan, además, en el análisis de tres metodologías relevantes para el diseño gráfico: Design Thinking de IDEO, la Metodología del Diseño de Ambrose y Harris y el modelo de Doble Diamante.

El planteamiento se estructura en cuatro etapas. La primera: “el problema” busca comprender el encargo y se realiza un análisis contextual. La segunda “conceptualización” propone una matriz escalonada para el desarrollo del concepto gráfico. En la tercera “la propuesta” se lleva a cabo el prototipado. Finalmente, “presentación de propuesta” se realiza la venta de concepto y el refinamiento y preparación de salidas. El método busca formar diseñadores capaces de abordar problemas reales con soluciones visuales pertinentes, éticas y estratégicamente fundamentadas.

RI 222. Universidad de Ixtlahuaca CUI

Autor: María Teresa Alejandra López Colín - Gabriel Gómez Carmona

Contacto: teresa.lopez@uicui.edu.mx - gabriel.cgomez@uicui.edu.mx - México

Competencias Estratégicas en la Enseñanza del Diseño. Un nuevo paradigma para un mundo en transformación

El interés sobre la educación en el diseño obedece a la existencia de diversas instituciones de nivel superior, tanto públicas como privadas, que ofertan sus programas de estudio a partir de modelos educativos similares o distintos, que enfatizan el perfil de egreso del profesional del diseño según las necesidades actuales de la sociedad, de los empleadores y del mercado.

Sin embargo, durante los últimos años se ha discutido sobre las diferencias entre los diseñadores de cada una de las universidades distinguiéndolos según los distintos perfiles de egreso descritos por los programas de estudio. Además, se cuestiona si todos los programas llevan a cabo evaluaciones de los aprendizajes de sus estudiantes y cómo realizan la medición de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes.

El propósito es incorporar la gestión estratégica, innovación tecnológica, inteligencia adaptativa y sostenibilidad como competencias estratégicas y eje de la educación en diseño, como una respuesta al momento de inercia en el proceso de formación profesional. Lo anterior surge ante la reflexión que Rivera (2023) hace sobre el estancamiento que experimenta un estudiante quinto periodo en comparación con uno de tercero, en relación con el manejo de sus argumentos en la toma de decisiones en diseño.

RI 223. Universidad Tecnológica Centroamericana**Autor:** Alain Minera**Contacto:** metalain.minera@gmail.com - Honduras**Metodología del Diseño como práctica investigativa****Subtítulo:** Adaptar videojuegos a juegos de mesa

En la cátedra de Metodología del Diseño desarrollamos proyectos que integran investigación aplicada y práctica proyectual con un claro objetivo pedagógico: formar diseñadores capaces de analizar, abstraer y reconstruir sistemas complejos. El ejercicio consiste en adaptar un videojuego a formato de juego de mesa, lo que obliga a los estudiantes a investigar las mecánicas, dinámicas y narrativas originales, seleccionar los elementos transferibles al medio físico, prototipar tableros y fichas, y validar las reglas mediante pruebas con usuarios. Hasta ahora hemos realizado dos adaptaciones: Angry Birds y MarioKart, ambas convertidas en experiencias lúdicas tangibles que conservan la esencia del juego digital. Más allá de los resultados, el valor del proyecto reside en el proceso: los estudiantes aprenden a investigar desde la práctica, a justificar decisiones de diseño y a comunicar hallazgos de manera profesional. Esta experiencia abre la posibilidad de construir una línea de investigación pedagógica sobre la enseñanza del diseño a través de la transposición lúdica.

RI 224. Corporación Universitaria**Minuto de Dios – Uniminuto****Autor:** Jorge Hernando Sánchez Munevar**Contacto:** jorge.sanchez.m@uniminuto.edu - Colombia**La imagen como lenguaje estratégico en la comunicación contemporánea: artes gráficas, diseño y construcción de sentido**

Subtítulo: La imagen como sistema simbólico en los procesos comunicativos, culturales y mediáticos

La imagen ocupa un lugar central en la comunicación contemporánea, no solo como elemento estético, sino como un lenguaje estratégico capaz de producir sentido, emocionar, persuadir y construir realidades simbólicas. Desde las artes gráficas y el diseño visual, la imagen se configura como un sistema de signos que articula forma, color, composición y contenido para transmitir mensajes complejos en contextos culturales específicos. Esta presentación analiza el papel de la imagen en la comunicación desde una perspectiva crítica, abordando su evolución histórica, su relación con las artes gráficas y su impacto en medios tradicionales y digitales. Se reflexiona sobre cómo el diseño gráfico actúa como mediador entre el mensaje y la audiencia, influyendo en la interpretación, la memoria y la percepción de la realidad. Asimismo, se enfatiza la importancia de la alfabetización visual y la lectura crítica de imágenes en una sociedad saturada de estímulos visuales, donde el comunicador y el diseñador asumen una responsabilidad ética frente a la producción de discursos visuales. La imagen, más que un complemento del texto, se presenta como un lenguaje autónomo y determinante en los procesos comunicativos actuales.

RI 225. Autor: Silvia Trinidad Saucedo**Contacto:** silviatsaucedo@gmail.com - Argentina**Transformar las conversaciones “difíciles” en asertivas**

Una conversación asertiva nos permite expresar opiniones y sus valoraciones sin descalificar al otro, sin reproches y de manera respetuosa permitiendo gestionar y prevenir conflictos.

Todos nosotros, en general, conversamos, podemos mantener un diálogo fluido con otras personas, entendemos el mensaje que el otro nos envía y podemos responderlo sin grandes dificultades. La comunicación es el proceso por medio del cual se transmite información de una persona a otra. Es el intercambio de ideas, sentimientos, opiniones o cualquier otro tipo de información mediante la palabra oral o escrita u otras manifestaciones. Rulicki sostiene que la comunicación puede ser lógica o analógica. Este lenguaje podrá ser verbal a través de las palabras o no verbal, considerando gestos, posturas, actitudes y estilo. Es esencial aclarar presunciones, percepciones, interpretaciones y valores. En una conversación asertiva se expresa las opiniones y sus valoraciones sin descalificar al otro, sin reproches y de manera respetuosa.

RI 226. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo**Autor:** María Fernanda Soto Ayala**Contacto:** maria.soto@espoch.edu.ec - Ecuador**La atención creativa y los distractores digitales: un estudio neuroeducativo en estudiantes de diseño gráfico****Subtítulo:** Interferencias cognitivas y su impacto en los procesos creativos desde una perspectiva neuroeducativa

Esta investigación aborda la influencia de los distractores digitales en la atención creativa de estudiantes de la carrera universitaria de diseño gráfico (ESPOCH). Desde un enfoque neuroeducativo, se examinan los efectos de la dispersión atencional y la sobrecarga mental en las etapas claves del proceso creativo, especialmente en la generación de ideas, articulación conceptual y la producción gráfica. Se emplea un enfoque cuantitativo descriptivo- correlacional, basado en una encuesta aplicada a los últimos niveles académicos, que permite identificar los patrones de uso digital, niveles de autorregulación atencional y la percepción de desempeño creativo. Los resultados evidencian que la exposición continua a estímulos digitales debilita la concentración, incrementa la fatiga visual y limita la productividad creativa en proyectos académicos. Se identificó además una correlación negativa entre el manejo inadecuado de dispositivos y la eficacia del proceso creativo. Finalmente, el estudio concluye con recomendaciones de higiene cognitiva y promueve estrategias de gestión atencional que potencien la creatividad en contextos saturados de estímulos digitales.

RI 227. Instituto Superior de Diseño – ISDi**Autor:** Manuel Vega Almaguer - José Luis Betancourt Herrera - Milvia Pérez Pérez**Contacto:** vegam4242@gmail.com - Cuba**La enseñanza del diseño industrial frente al desarrollo sostenible**

La educación ambiental es indispensable y decisiva, porque contribuye a la concientización de los estudiantes y en su forma de pensar, creando un conjunto de conceptos e ideas sobre la preservación del medio ambiente, en el trabajo abordamos el concepto de desarrollo sostenible y lo vinculamos con la estrategia ambiental de la carrera de diseño industrial, planteamos soluciones que deben ser abordadas por los estudiantes desde esta perspectiva.

• **Comisión 29: Medios, lenguajes y discursos**

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

RI 228. Pontificia Universidad Javeriana

Autor: Mirith Barrera Díaz - Enrique Navarro Serrano

Contacto: mbarrera22@javerianacali.edu.co - Colombia

Silenciamiento de las mujeres en el cómic Red Border

A pesar de que los cómics han sido una herramienta cultural poderosa durante décadas, su representación de los personajes femeninos ha sido históricamente limitada por estructuras patriarcales. En el caso del cómic Red Border (2020), de Jason Starr, se observa una representación problemática de las mujeres, donde son reducidas a roles pasivos, silenciadas o subordinadas a los hombres. La falta de estudios que aborden esta obra desde una perspectiva de género resalta la necesidad de analizar cómo la colonialidad del poder y del género afecta la narrativa visual y simbólica del cómic. La investigación se desarrolló a partir de una metodología cualitativa que incluyó el análisis de fuentes primarias (el cómic Red Border) y fuentes secundarias (artículos, teoría del cómic y textos sobre colonialidad y género). Se aplicó el Test de Bechdel para evaluar la representación de las mujeres en el relato, además de herramientas de análisis visual como el estudio de planos, encuadres y semiótica. Las bases teóricas estuvieron sustentadas en los conceptos de colonialidad del poder (Aníbal Quijano) y de género (María Lugones), lo que permitió identificar patrones de machismo y subordinación en el discurso gráfico del cómic. Teóricamente, se concluye que el análisis de cómics desde la teoría de género y poder visibiliza cómo estos medios pueden reproducir estructuras opresivas. Aunque herramientas como el Test de Bechdel pueden ofrecer ciertos indicios, no son suficientes por sí solas. Literalmente, en Red Border se evidencia una narrativa patriarcal donde los personajes femeninos, como Karina, sólo logran autonomía cuando están fuera de la influencia masculina. Además, figuras como la prostituta o la abuela simbolizan los efectos persistentes de la colonialidad del género. Esta investigación contribuye a ampliar la discusión sobre la representación femenina en la literatura gráfica, especialmente en contextos de violencia y migración.

RI 229. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Fernanda Ciccolella

Contacto: fercicco@gmail.com - Argentina

La producción de lo visible: las portadas y el Diseño Gráfico en Argentina

Durante la década de 1990, la apertura económica y el avance de las tecnologías digitales produjeron una transformación profunda en el campo editorial argentino. De acuerdo con Longinotti (2016), este período, identificado como “la primera era digital”, impulsó la explosión del branding y alteró radicalmente las prácticas editoriales y gráficas. Aunque las portadas han desempeñado históricamente una función clave como dispositivos de narrativa visual, la digitalización introdujo modificaciones técnicas y estéticas que reconfiguraron la construcción textual y simbólica de los discursos gráficos, generando nuevas tensiones respecto de modelos anteriores. En consonancia con Devalle (2009), quien señala la tendencia a subestimar la relevancia de la “producción de lo visible”, la presente investigación se focaliza en el análisis de las portadas editoriales desde su rol constructivo de significados visuales autónomos en la cultura gráfica argentina. En este contexto, se examina cómo los cambios en los procesos de producción, las herramientas digitales y las estrategias comunicacionales incidieron en la definición de identidades visuales, en la articulación entre texto e imagen y en la configuración de nuevas poéticas visuales. El estudio busca contribuir a la comprensión de las transformaciones del diseño gráfico argentino durante la transición hacia la cultura digital, situando las portadas como espacios de síntesis estética y discursiva.

RI 230. Centro Universitário IBMR (Brasil)

Autor: Beatriz Costa da Silva

Contacto: beatriz.c.silva@ulife.com.br - Brasil

O podcast como ferramenta educacional. Um estudo de caso da terceira temporada do Integra Podcast em homenagem a autora Conceição Evaristo.

No Brasil, observamos o aumento do consumo do formato podcast por algumas gerações enquanto realizam outras atividades em seu dia a dia. Por conta dessa análise, a squad Integra Biblio, projeto de extensão vinculada ao Centro Universitário IBMR desenvolveu um podcast chamado Integra Podcast para reforçar o nosso propósito que é democratizar a leitura no campo estudantil. A primeira e segunda temporada do nosso podcast, que inclui áudio e vídeo, encontra-se no nosso canal do Youtube. Abordamos assuntos como literatura nacional e internacional, dialogamos sobre livros voltados a essas temáticas. Mas, em nossa terceira temporada em homenagem ao mês da Consciência Negra que no Brasil é no dia 20 de novembro, selecionamos 4 livros da autora Conceição Evaristo e convidamos 4 profissionais/professores, 3 professores de psicologia e 1 professora com o foco em diversidade e inclusão, para dialogar sobre a construção dos personagens que formam a narrativa dos livros selecionados. Por fim, notamos a potência que consiste neste formato midiático que auxilia a propagação da educação, em nosso caso, apoia os estudantes a entenderem assuntos atuais que compõem a construção desses personagens convidando-os para a reflexão para além da leitura.

RI 231. UCSG - Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Ecuador**Autores:** David Jiménez - Sebastián Quimis**Contacto:** jose.jimenez03@cu.ucsg.edu.ec - djimenezc@gmail.com - Ecuador***El afiche como producto cultural: metodologías de diseño aplicadas a un cartel tributo musical***

La investigación titulada “El afiche como producto cultural: metodologías de diseño aplicadas a un cartel tributo musical”, desarrollada por el estudiante Sebastián Quimis en el marco de la asignatura Fundamentos del Diseño I (primer semestre), plantea un abordaje del afiche que trasciende su función meramente comunicacional, concibiéndolo como un objeto cultural portador de significados, memoria colectiva y contexto social. Desde un enfoque teórico fundamentado en los aportes de Donis A. Dondis y Ellen Lupton, y apoyado en una metodología de análisis proyectual, el estudio articula los fundamentos del diseño con la comunicación visual, la semiótica y la cultura visual, entendiendo el cartel como un dispositivo de mediación simbólica entre el diseñador, la obra musical homenajeada y los distintos públicos. El trabajo examina diversas metodologías de diseño aplicadas al afiche, poniendo énfasis en la investigación contextual, el desarrollo conceptual, la construcción del mensaje visual y la toma de decisiones formales vinculadas a tipografía, color, composición e imagen. Este proceso se fortalece mediante una entrevista a un especialista en diseño y arte del cartel, que aporta una mirada profesional y crítica al desarrollo del proyecto. El cartel tributo musical se plantea, así, como un ejercicio proyectual capaz de traducir gráficamente valores intangibles como la identidad sonora, el legado artístico, la carga emocional y el contexto histórico-cultural del músico o género homenajeado. Como resultado final, además del rediseño del cartel, se presenta su aplicación en diversos soportes, evidenciando la capacidad de una gráfica sólidamente concebida para adaptarse coherentemente a múltiples superficies y formatos.

RI 232. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación**Autor:** Carolina Agustina Klein

carolinaa.klein@gmail.com - Argentina

El relato en expansión: narrativas transmedia en comunicación política

En un escenario de fragmentadas, la comunicación política ya no puede apoyarse en un único medio ni en mensajes cerrados. Las narrativas transmedia surgen como una respuesta estratégica, al construir universos narrativos que se expanden de manera articulada a través de múltiples plataformas —redes sociales, web, formatos audiovisuales—, donde cada una aporta una dimensión específica del relato. Este modelo transforma al ciudadano de receptor pasivo en actor participativo. Un caso paradigmático es la campaña presidencial de Barack Obama en 2008, que promovió la intervención activa de los electores en la circulación y producción de contenidos, consolidando un relato colectivo de cambio y esperanza. Puede pensarse la narrativa transmedia como un rompecabezas digital: el mensaje político no se presenta como

una imagen completa en un solo soporte, sino que distribuye sus piezas en distintos espacios. Es la audiencia, movida por la curiosidad y la emoción, la que recorre esos ámbitos, articula los fragmentos y, en ese proceso, se convierte en coautora del mensaje político.

RI 233. Universidad Nacional del Centro del Perú (UNCP) - Facultad de Ciencias de la Comunicación**Autor:** Robbert James Pimentel Sulca**Contacto:** rpimentel@uncp.edu.pe - Perú***Más allá de la manipulación: una revisión crítica de los límites naturales y digitales de la influencia publicitaria*****Subtítulo:** Del mito de la manipulación omnipotente a los nuevos desafíos del capitalismo de vigilancia

Esta investigación examina críticamente la concepción popular de la publicidad como herramienta de manipulación omnipotente, proponiendo un modelo de activación de impulsos preexistentes con limitaciones naturales inherentes. A través del análisis de casos históricos fraudulentos, evidencia neurocientífica y principios psicoanalíticos, se demuestra que la efectividad publicitaria depende de la correspondencia entre estímulos externos e impulsos internos preexistentes. Sin embargo, el ecosistema digital contemporáneo introduce nuevos desafíos: efectos acumulativos temporales, coordinación ecosistémica entre plataformas y explotación de vulnerabilidades contextuales. La investigación revela que, aunque los límites naturales preservan la autonomía fundamental del consumidor, el “capitalismo de vigilancia” y la microsegmentación algorítmica requieren redefinir la responsabilidad ética más allá del contenido del mensaje para incluir la arquitectura misma de la influencia digital.

RI 234. Universidad Santo Tomas**Autor:** Valentina Salguero Serrato - Ana María Ruiz Fonseca**Contacto:** vsserrato05082002@gmail.com - anarui-zf5103@gmail.com - Colombia***El diseño editorial como medio de conexión entre las nuevas generaciones y la memoria colectiva, con el fin de visibilizar el trabajo de los líderes juveniles en los barrios populares de la ciudad de Bogotá: caso Bosa.***

Esta investigación explora el uso del diseño editorial como una herramienta para conectar a las nuevas generaciones con la memoria colectiva y visibilizar el trabajo de líderes juveniles en los barrios populares de Bogotá, específicamente en Bosa. El objetivo es destacar su labor mediante materiales editoriales flexibles y participativos como fanzines, pósters y folletos. A través de un enfoque metodológico en cuatro fases, que incluye la recolección de datos, análisis, creación de un prototipo y pruebas de usuario, se busca garantizar la coherencia con las necesidades de los líderes juveniles. Se resaltan proyectos como los de Guerrero Reyes (2016) y Trujillo Puentes (2017), que demuestran el poder del diseño editorial para la autoexpresión juvenil. Se priorizan iniciativas que promueven la conciencia social y ambiental mediante productos editoriales. Finalmente se espera lograr la creación de materiales editoriales atractivos y

replicables en otros contextos, que fomenten la participación juvenil y fortalezcan el vínculo entre las comunidades y su memoria colectiva.

RI 235. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Valeria Scalise

Contacto: graficopalermo2023@gmail.com - Argentina

Libros en la moda. Entre lo corporal y la cultura del diseño

Subtítulo: El Caso de MIU MIU

La firma de lujo Miu-Miu, desde 2024 genera acciones relacionadas a la cultura y el libro, “Miu Miu Summer Reads” es un tributo de la etiqueta de moda a textos -históricos y vigentes- de la literatura de exploración y debate sobre el universo femenino que, además, toma al libro de papel como nuevo símbolo de estatus. Se evidencia en este caso y en relación a lo enunciado por Julier (2008) como el consumo no necesita privilegiar algunos bienes sobre otros, sino que deja abierto el juego entre la cultura material y la visual, lo público y lo privado, lo individual y lo social. A la elección del objeto libro (símbolo de estatus) se le añade la temática seleccionada por la marca a la hora de publicarlos, y aunque parezca contradictorio con la identidad que suele transmitir una marca de moda de lujo, opta por literatura de pensamiento feminista que cuestiona “el tema del cuerpo al criticar el determinismo del cuerpo sexuado y replantear el problema de la discriminación en términos de género.” (Barreiro 2004, par 131) Cada libro que se imprime para esta acción, es de edición limitada, e implica producir elementos que lo superan como objeto de lectura. Se puede entonces afirmar como creen Jackson y Thrift, (1995) que el consumo no se basa exclusivamente en la adquisición de bienes individualizados, y en este caso de lujo, sino que implica la interconexión de diversas acciones y experiencias a través de un entramado de lugares y momentos. Esta campaña conlleva 3 objetivos que se asocian a la teoría de los autores estudiados para analizar el caso; primero que al vincular moda y cultura: no solo se vende ropa, sino que se suma un universo cultural que incluye literatura, feminismo y reflexión intelectual. Segundo que al revaloriza el libro como objeto: a través de ediciones especiales y experiencias sensoriales, se convierte a la lectura en algo estético y aspiracional. Y por último que, al asociar la marca a valores como el feminismo, la sensibilidad artística, la contemplación y el placer cotidiano, se refuerza la identidad como signo de lujo e intelectual.

RI 236. Instituto Universitario

Franco Inglés de México, S.C.

Autor: Manolo Trujillo Arriola - Gloria Itzel Bautista Macías

Contacto: manolo.trujillo@iufim.com.mx - manolot22@hotmail.com - México

La identidad y diversidad del ente; pilares del estudio de la Imagen

El estudio de la Imagen como disciplina emergente ha cobrado un interés creciente en los últimos años. Desde su aparición como una actividad profesional a finales del

siglo XX, en los Estados Unidos, la Imagen ha sido objeto de diversas interpretaciones, inicialmente concebida como un recurso meramente estético y estratégico dentro del ámbito mercadológico. Esta percepción reduccionista la catalogó por mucho tiempo como una actividad superficial, centrada en la manipulación visual y la construcción de apariencias con fines persuasivos o comerciales. Sin embargo, con el paso del tiempo, la Imagen ha trascendido estos enfoques limitantes y ha encontrado fundamentos teóricos sólidos que la han posicionado como un campo de estudio en expansión, intersectando disciplinas como la semiótica, la filosofía y la sociología. Su evolución ha permitido reconfigurar su objeto de estudio, desplazándolo de la apariencia visual hacia una dimensión más profunda relacionada con la identidad del ente y sus procesos de significación. En este sentido, el objetivo del artículo es proponer, desde la función, una clasificación ontológica de los entes (personas, organizaciones, marcas, servicio, etc.) y de los valores tangibles e intangibles que los identifican y diversifican, estableciendo estos dos últimos criterios como pilares para la comprensión de la Imagen como disciplina emergente. La identidad, entendida como el conjunto de características que hacen a un ente único, no solo por el hecho de que se proyecta externamente, sino que es producto de un proceso introspectivo que también influye en la manera en que es percibido y reconocido dentro de distintos contextos sociales y culturales. A su vez, la diversidad amplía esta perspectiva al evidenciar la multiplicidad de expresiones identitarias y su coexistencia en escenarios dinámicos, lo que pone de manifiesto la necesidad de comprender a la Imagen desde un enfoque integrador y diversificador al mismo tiempo.

- Comisión 25: Sociedad, cultura y patrimonio
25 de Febrero, 19:00 (Arg) - Sala 1 -

RI 237. PUCE - Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Autor: Amparo Álvarez Meythaler

Contacto: amparom.alvarezm@gmail.com - Ecuador

Experimentación colaborativa para el desarrollo de un pensamiento estratégico prospectivo en empresas

Las organizaciones, inmersas en la vorágine de la operación cotidiana y condicionadas por limitaciones económicas y productivas, rara vez destinan tiempo a la reflexión estratégica sobre los fenómenos complejos y dinámicos que transforman su entorno. Este distanciamiento crítico las expone a altos niveles de incertidumbre y las mantiene en zonas de confort que terminan por estancar sus procesos de innovación. El presente trabajo analiza la relevancia del pensamiento estratégico prospectivo como catalizador de cambios disruptivos en las empresas. Examina el papel de las herramientas de prospectiva, análisis de tendencias y diseño para el futuro en espacios de experimentación colaborativa orientados a la formulación de planes estratégicos capaces de configurar visiones de transformación y competitividad. Se aplicó una metodología propia que integra Strategic Design, Systemic Design y Transition Design en la asignatura de Diseño Estratégico de la Pontificia

Universidad Católica del Ecuador. Los resultados evidencian etapas del proceso en las que las empresas manifiestan resistencia a enfrentar escenarios futuros o a proponer ideas que se diferencien de sus competidores. Asimismo, se identifican catalizadores del pensamiento prospectivo, tales como la experimentación con escenarios confrontativos, la incorporación de complejidad estratégica en productos y servicios, la exploración divergente de futuros posibles y la planificación creativa anticipatoria.

RI 238. Grupo de investigación Visualizar, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño

Autor: Rafael Ángel-Bravo

Contacto: rafael.angel@aunarcali.edu.co - Colombia

El mercado popular como escenario de devoción, espiritualidad y religiosidad

Las plazas de mercado, también denominadas como galerías o mercados populares, trascienden su función original como escenarios de intercambio comercial, para convertirse en espacios de expresión cultural y preservación de saberes tradicionales, incluyendo manifestaciones asociadas a la espiritualidad, la devoción y la religiosidad. “Estar en la iglesia y en el mundo de lo sagrado, por ejemplo, tiene una relación intrigante con estar en el mercado y en el mundo del comercio”, como lo expone Richardson (1982, p. 433). Estas manifestaciones se materializan en imágenes religiosas, altares, estatuaría, templos, ceremonias y otras expresiones, evidenciando la fuerte influencia que tienen el catolicismo y la herencia española, dentro del mestizaje triétnico que define al continente americano. Tras un extenso ejercicio de investigación y creación, basado en la exploración fotográfica de un extenso y diverso conjunto de mercados, comunidades migrantes y lugares de memoria en Colombia, Estados Unidos, Panamá y Ecuador, abordando fenómenos y procesos diversos, este proyecto emprende nuevas reflexiones y aproximaciones visuales en torno a estas expresiones y prácticas, vinculadas a la devoción y a la religiosidad.

RI 239. Becario posdoctoral del CONICET con sede en el Instituto de Investigaciones Gino Germani, UBA - Universidad de Buenos Aires

Autor: Mariano Cicowiez

Contacto: marianocicowiez@yahoo.com.ar - Argentina

La campaña legislativa de Javier Milei (2020). Análisis estético de su visualidad

La incorporación formal a la política partidaria de Javier Milei, actual Presidente de la Nación, aconteció el día 26/09/2020 en una sesión en vivo en la red social de Instagram. Desde entonces, su figura adquirió una mayor visibilidad que la alcanzada a partir de su condición de panelista e invitado a variados programas de televisión. En este trabajo examinamos el comienzo de su campaña legislativa –realizada con motivo de su postulación a una banca como Diputado en el Congreso de la Nación, en representación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires– desde una perspectiva que recupera la estética audiovisual y la enunciación cinematográfica. En el marco de los estudios de la cultura visual contemporánea, los cuales asignan a la imagen la condición de

objeto de estudio esencial para el desarrollo de la vida moderna, analizamos el posicionamiento estético con el cual Milei inició su carrera política, en un contexto pandémico y al mismo tiempo de descrédito hacia la clase gobernante.

RI 240. Escuela Universitaria de Oficios – UNLP

Autor: Ruth Noelia Cruz

Contacto: noeliacruzartes@gmail.com - Argentina

Diseño de indumentaria situada: trayectorias, corporalidades e identidades en la formación textil universitaria

El diseño de indumentaria, entendido como una práctica situada, se construye en diálogo con las realidades culturales, sociales y territoriales en las que se inscribe. Este trabajo se desarrolla en el marco del curso de Diseño Textil Industrial de la Escuela Universitaria de Oficios de la Universidad Nacional de La Plata y propone reflexionar sobre el diseño de indumentaria de trabajo como un espacio de articulación entre cuerpo, identidad y territorio. Desde un enfoque etnográfico y contextual, se analizan tres ejes centrales: las trayectorias vitales y culturales de quienes usan la indumentaria, la diversidad de corporalidades y la identidad como proceso en construcción. En el aula, estas dimensiones se traducen en prácticas de observación, escucha y co-diseño, donde las experiencias personales y colectivas se transforman en insumos creativos y políticos.

Se propone comprender la indumentaria de trabajo no solo como un objeto funcional, sino como un dispositivo pedagógico y simbólico capaz de producir sentido, cuestionar modelos productivos hegemónicos y aportar, desde la universidad pública, a la construcción de un campo textil más justo, situado y humano.

RI 241. Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (CIDI). Facultad de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)

Autor: José Héctor López Aguado Aguilar

Contacto: hector.lopezaguado@cidi.unam.mx - México

Formación de equipos de trabajo interdisciplinario en proyectos de vinculación.

Subtítulo: Enfoque intraprofesional vs interprofesional
El Laboratorio de Diseño para la Salud y Bienestar (LabSalud) del Centro de Investigaciones de Diseño Industrial, trabaja en el desarrollo de proyectos innovadores de bajo costo adecuados a las condiciones socioeconómicas y culturales de México. El laboratorio está encargado del diseño de los dispositivos con los que interactúa el paciente, motivo por el cual la colaboración interdisciplinaria es requisito. Se trabaja de manera interdisciplinaria con diferentes disciplinas como ciencias de la computación, Comunicación visual, Fisioterapia, Psicología, Mecatrónica y Música. Un aspecto importante es la conformación del equipo de trabajo. El éxito del proyecto depende de la interacción con las diferentes disciplinas participantes. En nuestra experiencia los equipos intra-profesionales son los más difíciles de integrar debido a que los conocimientos de los integrantes del equipo gira alrededor de campos asociados directamente con una disciplina, por este motivo los integrantes tienden a considerar que su participa-

ción es la más relevante para el proyecto. En cambio, en equipos conformados de manera interprofesional existe, en principio, un reconocimiento del desconocimiento de la otra disciplina, lo que permite un enfoque más colaborativo desde el inicio. En este proceso la etapa más importante es la del reconocimiento de los miembros del equipo.

RI 242. Universidad de Nariño, Colombia

Autor: Yazmin Elizabeth Palchucan Bacca
palchucanelizabeth@gmail.com - Colombia

Reconocimiento y visibilidad de los saberes ancestrales del tejido en guanga de la mujer indígena en Cuaspud Carlosama

Este proyecto busca tener como objetivo la creación de una propuesta expográfica que ayude a visibilizar y salvaguardar el saber ancestral del Tejido en Guanga de la mujer indígena en el municipio de Cuaspud Carlosama. La ejecución de este proyecto se divide en tres fases: la primera fase denominada “trasquilar” comprende la identificación del problema donde a través de diferentes métodos de recolección de información para así lograr una percepción más acertada sobre el rol de las artesanas, sus necesidades, sentimientos, trayectorias y demás saberes que guarda esta labor. En esta primera etapa se realiza el trabajo de campo y la revisión de material bibliográfico que aporte a la comprensión histórica del Tejido en Guanga. En la segunda fase llamada “Tizar” se da inicio a la búsqueda de soluciones para la problemática planteada y a su vez se buscan referentes en diversas ramas del sector audiovisual y multimedial como referentes gráficos, la fotografía, el video documental y las exposiciones sensoriales que aporten a la creación de los primeros prototipos del proyecto. Finalmente, en la etapa de “Hilar”, el prototipo final que es susceptible a cambios se somete a un testeo ante un público objetivo para verificar su impacto, recibir retroalimentación y realizar los ajustes necesarios. Este proyecto no solo busca destacar la importancia del tejido en la cultura de Guanga, sino también promover su preservación y valorización mediante una propuesta expográfica innovadora y participativa.

RI 243. Autor: Aleida Rojas Barranco - Akemi Shaiel Hernández Rojas

Contacto: aleidaroba@hotmail.com - akemirojas1@gmail.com - México

La influencia de las mujeres graffiteras en el arte urbano de la ciudad de Puebla

Subtítulo: Un recorrido por el arte urbano presente en la ciudad de Puebla desde murales, hasta graffitis hechos por mujeres mexicanas

Esta investigación busca analizar de manera integral la participación, aportaciones y formas de influencia de las mujeres graffiteras en la configuración estética, simbólica y social del arte urbano en la ciudad de Puebla, identificando cómo sus discursos visuales, prácticas creativas y presencia en el espacio público contribuyen a la transformación del paisaje urbano, la diversificación de narrativas dentro del graffiti y la construcción de nuevas visiones culturales en el contexto local, a través de la búsqueda y entrevista de las artistas, concep-

tualizando con sus propias palabras sus puntos de vista y dando visibilidad a su arte y su esfuerzo.

RI 244. Autor: Alberto David Terán

Polar - Jhenyfer Aydee Gil Loyola

Contacto: david20.5.dt@gmail.com - jhenyfer.1.gl@gmail.com - Perú

Diseñar la movilidad desde lo colectivo

Subtítulo: Plan maestro de ciclo-rutas Cajamarca como investigación urbana

La presente investigación, desarrollada en el año 2020, surge como una iniciativa desde la arquitectura y el urbanismo para contribuir a la movilidad urbana sostenible de Cajamarca, en un contexto marcado por la crisis sanitaria del COVID-19. El estudio se sustentó en una metodología participativa que articuló el conocimiento técnico con la experiencia directa de colectivos ciclistas y ciudadanía organizada, generando una valiosa sinergia de saberes, vivencias cotidianas y aspiraciones comunitarias orientadas a calles más seguras, inclusivas y humanas. El proyecto activó una red de colectivos urbanos y ciclistas que movilizó a más de 350 personas en una de las mayores expresiones ciudadanas por el derecho a una movilidad segura y sostenible en la ciudad, consolidando la bicicleta como herramienta urbana y social. Posteriormente, el municipio desarrolló una intervención desvinculada de la investigación integral, utilizando parcialmente recursos gráficos y alejándose de los criterios técnicos y contextuales propuestos, lo que evidenció limitaciones en su impacto urbano. Más allá de los resultados físicos, esta investigación constituye una reflexión profunda sobre el rol del arquitecto y urbanista, la fragilidad de los procesos participativos frente a decisiones políticas, y la potencia emocional del entusiasmo colectivo como motor de transformación urbana. Es, ante todo, un testimonio de compromiso con la ciudad y de la persistente intención de imaginar un futuro urbano más justo y sostenible.

RI 245. Autor: Marisol Vélez Guzmán

Contacto: mar.velezguzman@gmail.com - México

Panorama del consumo de prendas de vestir y calzado en México

A lo largo de los años han existido diversos intentos por elaborar una historia de la moda en México; los más reconocidos han sido elaborados por Ramón Valdiosera (diseñador) y Gustavo Prado (tendenciólogo). Sin ánimo de demeritar estos esfuerzos, que han tratado de abordar el tema de forma amena, considero que es importante realizar un acercamiento a esta materia con una visión más académica, que pueda servir como referencia y libro de texto tanto para estudiosos de la moda, como para estudiantes de la carrera de diseño de modas. En esta primera etapa, se presentará un resumen del primer capítulo, que consiste en la descripción de la vestimenta de pueblos prehispánicos, tomando como base publicaciones académicas que, si bien han sido minuciosas, nunca han sido integradas en un solo texto que abarque la historia de la moda en esta etapa histórica.

• **Comisión 30: Comunicación, educación y epistemología**

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

RI 246. Universitaria Agustiniiana

Autores: Edgard Mauricio Carvajal - Ana Catalina Hernández

Contacto: Edgard.carvajal@uniagustiniana.edu.co - ecarva@palermo.edu - Anac.hernandez@uniagustiniana.edu.co - Colombia

La arquitectura escolar como herramienta pedagógica

Subtítulo: Análisis de la relación entre el diseño y el aprendizaje en Colegios públicos de Bogotá DC entre 1916 y 2019

La investigación analiza la evolución de la arquitectura escolar en Bogotá, desde 1916, año en que se inaugura el colegio República de Argentina primer colegio diseñado por concurso público, hasta 2019, fin de la segunda alcaldía de Enrique Peñalosa y de la priorización de la inversión en infraestructura educativa por parte de la administración distrital. En ella se entiende la escuela como un dispositivo pedagógico, social y urbano. Desde un enfoque histórico – pedagógico, se estudia como los espacios escolares son un reflejo de los modelos pedagógicos, de las políticas públicas y de los cambios socioculturales del país. Los estudios de caso permiten identificar continuidades y rupturas entre la forma arquitectónica y el proceso educativo. Los hallazgos muestran que, a pesar de que la arquitectura escolar en Bogotá avanzó desde modelos homogeneizados, hacia proyectos más inclusivos y flexibles, estas tensiones marcan la relación entre racionalidad y técnica y la dimensión pedagógica del espacio. El estudio plantea lineamientos conceptuales para una arquitectura escolar como una herramienta del aprendizaje activo y la integración comunitaria, además del desarrollo humano, reivindicando el papel del diseño en la construcción de la ciudadanía y la equidad en los contextos urbanos de la América Latina actual.

RI 247. Universidad Autónoma de Yucatán, Universidad Autónoma de San Luis, Potosí

Autor: Martha Elena Gaona Franco

Contacto: megfranco9@gmail.com - México

Estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje crítico del diseño en entornos post digitales: un enfoque desde el aula-taller

La presente investigación doctoral explora las estrategias pedagógicas orientadas a fomentar el aprendizaje crítico del diseño en entornos post digitales, considerando las transformaciones que la integración tecnológica ha generado en los procesos educativos y creativos. El estudio parte de la premisa de que el aula-taller, como espacio híbrido de experimentación y reflexión, constituye un escenario idóneo para desarrollar competencias críticas que trasciendan la mera aplicación técnica. A través de un enfoque cualitativo, se analizan prácticas docentes que promueven la interacción dialógica, la resolución colaborativa de problemas y la incorporación consciente de herramientas digitales en la construcción de significados. Asimismo, se examina cómo la convergencia entre lo físico y lo virtual redefine

la noción de materialidad y la experiencia estética en el diseño, exigiendo nuevas metodologías que potencien la autonomía y el pensamiento reflexivo del estudiante. Los resultados esperados buscan aportar un marco teórico-práctico que oriente la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras, capaces de responder a los retos de la educación en la era postdigital. En última instancia, esta investigación pretende contribuir a la formación de diseñadores críticos, creativos y éticamente responsables frente a los desafíos socioculturales contemporáneos.

RI 248. Corporación Universitaria

Autónoma de Nariño

Autores: Michelle Borina Guzmán Ortiz - Laura Melisa Arango Aullón

Contacto: mb.guzman.ortiz@gmail.com - michelle.guzman@campusvirtual.aunarvillavicencio.edu.co - lauramarango28@gmail.com - Colombia

Análisis de las técnicas creativas aplicadas en los métodos de diseño propuestos en los microcurrículos de las asignaturas de los estudiantes de 5to a 8vo Semestre de Diseño Visual en la AUNAR sede Villavicencio 2024 - 2025

El pensamiento creativo es más que un proceso misterioso o irracional como puede creerse comúnmente y requiere de un conjunto de fases que ayuden a impulsarlo. A lo largo de la formación de la carrera de diseño visual el pensar creativamente es sumamente esencial para presentar ideas innovadoras y funcionales. Es a partir de quinto semestre que, en la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño, los estudiantes adquieren conocimientos sobre métodos de diseño. El presente proyecto busca presentar un análisis sobre la relación entre técnicas creativas aplicadas en los métodos de diseño a partir de un estudio cualitativo realizado en estudiantes de diseño visual de 5to a 8vo semestre en la Corporación Universitaria Autónoma de Nariño. Los resultados obtenidos durante la investigación exponen el estado actual de las técnicas creativas involucradas por los estudiantes cuando llevan a cabo su proceso para la resolución de problemas después de adquirir conocimientos sobre métodos de diseño. Finalmente, por medio de un material visual se busca describir detalladamente la información recolectada brindando una orientación en la aplicación de técnicas creativas dentro de los métodos de diseño de los estudiantes.

RI 249. Institución Universitaria Pascual

Bravo en Medellín-Colombia

Autores: María Patricia Lopera Calle - Juan David Henao Santa

Contacto: plopera@pascualbravo.edu.co - j.henaosa@pascualbravo.edu.co - Colombia

Desarrollo de un Ecosistema de Investigación + Creación en la Escuela Pública de Diseño (EPDI) de la Institución Universitaria Pascual Bravo en Medellín-Colombia

El proyecto “Desarrollo de un Ecosistema de Investigación+Creación en la EPDI” de la Institución Universitaria Pascual Bravo, se plantea como una estrategia académica orientada a resolver la brecha metodo-

lógica existente entre los procesos creativos propios del diseño y los modelos tradicionales de investigación de las ciencias sociales, comúnmente exigidos en la formulación de proyectos de grado. Esta tensión ha generado dificultades estructurales en los estudiantes para articular su formación proyectual con protocolos investigativos que resultan ajenos a las lógicas disciplinares del diseño, afectando la coherencia entre práctica creativa y producción de conocimiento académico. Frente a este panorama, el proyecto propone la consolidación de un ecosistema de Investigación+Creación (I+C) que integra metodologías propias del diseño, en particular el Design Thinking, con el pensamiento social, promoviendo un enfoque de pluralismo metodológico acorde con el carácter experimental, reflexivo y situado de la práctica proyectual. El modelo desarrollado se organiza a partir de una ruta metodológica iterativa compuesta por las fases de Descubrir, Aproximar, Empatizar, Definir, Idear, Conceptualizar, Prototipar, Testear y Divulgar, en las que la reflexión sistemática sobre la experiencia creativa se constituye como un mecanismo central de validación del conocimiento. El alcance del proyecto impacta directamente los programas de Diseño Gráfico, Diseño de Vestuario, Gestión del Diseño y Animación digital, fortaleciendo la apropiación social del conocimiento y articulando la formación académica con el clúster de Industrias Culturales y Creativas, lo que favorece la generación de soluciones de diseño con alto impacto social, tecnológico y económico.

RI 250. Facultad de Arte y Diseño, Universidad Nacional de Misiones (UNaM)

Autores: Raquel Analía López Mauricio Franco - Giselle Davidian - Emilce Gregorchuk
 raquel.lopez@fayd.unam.edu.ar - Argentina

Diseño en Contexto: Estrategias Comunicacionales con Impacto Social

El proyecto Diseño en Contexto: Estrategias Comunicacionales con Impacto Social nace con la intención de acercar a los estudiantes de primer año de Diseño Gráfico a las realidades que los rodean. La propuesta invita a salir del aula y adentrarse en organizaciones sociales, culturales o comerciales que enfrentan desafíos concretos, para comprender sus problemáticas y pensar soluciones comunicacionales que realmente les sirvan. Desde la cátedra de Psicología, los estudiantes transitan un proceso de observación, diálogo y análisis del comportamiento del público, que les permite construir diagnósticos situados. En ese recorrido, no solo aplican los conocimientos adquiridos, sino que descubren el valor del trabajo colaborativo, del intercambio con actores sociales y de la construcción conjunta de ideas. El enfoque se apoya en los principios de la Extensión Crítica, entendida como un espacio de encuentro y transformación, donde cada actor aporta su mirada y donde el diseño se vuelve una herramienta para generar impacto real. Al finalizar, los estudiantes elaboran propuestas visuales, gráficas o audiovisuales que responden a necesidades específicas. Así, la experiencia se convierte en un puente entre la formación académica y el territorio, fortaleciendo su compromiso, creatividad y responsabilidad profesional.

RI 251. CETYS Universidad campus internacional Ensenada

Autor: Sialia Karina Mellink Méndez

Contacto: sialia.mellink@cetys.mx - México

Interpretación La objetualización de los tiempos complejos.

Subtítulo: Modernismo, posmodernismo y transmodernidad.

En este contexto social, donde la comunicación visual está cargada por discursos utópicos y distópicos, estudiantes de la materia de Arte e interculturalidad de distintas carreras administrativas (entre ellas estudiantes de diseño gráfico, mercadotecnia y negocios internacionales) e ingenieriles (industrial, mecánica y electrónica) de CETYS Universidad campus internacional Ensenada desarrollan una intervención a macetas que replican bustos clásicos, basándose en conceptos planteados por Bauman. El Ejercicio nombrado Macetas Modernas, Post y Trans los estudiantes exploran los temas de la materia 1.3 Arte moderno, posmoderno y contemporáneo / 2.1 Artes plásticas y visuales: Escultura y, procura mostrar cómo la liquidez que expresa el autor se refleja en el arte, dentro de una cultura de consumo, convirtiéndolo en ocasiones en mercancía. Dicha objetualización responde como fenómeno filosófico y sociocultural a los tiempos complejos vividos en los que, frecuentemente, se reduce la experiencia profunda a la cosificación, medible, transaccional y consumida. Sin embargo, la esperanza también surge a través del arte y la comunicación, generando un espacio de crítica y resistencia.

RI 252. Diseño Industrial, Universidad Autónoma de Baja California

Autor: Alejandro Daniel Murga González

Contacto: alejandro.murga@uabc.edu.mx - México

Representaciones no dominantes para el Diseño apoyadas en la IA y la persona queer (México, 2025)

Subtítulo: Métodos de Diseño Centrado en el Usuario

Este proyecto áulico, desarrollado en Tijuana, Baja California, México, durante 2025, propone una experiencia pedagógica situada en el taller de diseño (Mazzeo y Romano, 2021). Se enmarca en el enfoque constructivista del aprendizaje basado en proyectos (Dewey, 1938; Schön, 1983) con el objetivo de explorar la producción de representaciones sociales (Villar y Ramírez, 2014) vinculadas a las categorías “diseño” y “artesanía”. Para ello, se emplea la estrategia metodológica del “diseño de persona” (Suchman, 2007; G. Cooper y Bowers, 1995; A. Cooper et al., 2007), mediada por Inteligencia Artificial generativa (IA) para la visualización y el cuestionamiento posterior de los resultados. La investigación se centra en comprender cómo se relacionan el conjunto categoría–definición–prompt–imagen y la reflexión crítica de los participantes respecto a la hegemonía en la significación de los conceptos y en la construcción de las imágenes. Se parte de la hipótesis de que la articulación entre lo representacional (lenguaje), lo interpretativo (imagen y lectura) y lo crítico (análisis de estereotipos) permite identificar distintos grados de distanciamiento frente a los binarismos que intervienen en el proceso proyectual.

La metodología combina dinámicas de co-diseño (Sanders y Stappers, 2008; Light y Akama, 2008), herramientas interactivas (Mentimeter) y la generación de imágenes con IA. Las unidades de análisis incluyen las definiciones colectivas, los prompts, las imágenes producidas y las justificaciones de los participantes. Los indicadores abarcan desde el uso léxico y los niveles de inferencia hasta la persistencia o el cuestionamiento de estereotipos. Como resultado, se propone trazar un índice de distanciamiento de lo dominante, aplicable a la evaluación grupal e individual mediante una rúbrica pedagógica. El aporte del proyecto consiste en abrir un espacio reflexivo que, desde una perspectiva queer, permita tensionar las categorías hegemónicas y ampliar las posibilidades de significación dentro del proceso de diseño.

RI 253. Facultad de Ciencias de la Comunicación, UNC - Universidad Nacional de Córdoba

Autores: Vanina Ramé, Jerusalen Pato Panero, Lorena Brondani, Iliana López, Aylén Bosh, Ramiro Navarro Díaz, Leonardo Vargas Ayunta, Micaela Quinteros, Victoria Marín, Pilar Fourcade, Félix Lovera, Angie Corvalán Bergagna, Isabel Minchaca

Contacto: vanina.rame@unc.edu.ar - victoria.marin@mi.unc.edu.ar - Argentina

Participación de audiencias en comunidades sostenibles. Un análisis de las interacciones colaborativas en la convergencia digital (Argentina, 2020-2027)

El proyecto de investigación que presentamos en esta ponencia está avalado por la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad Nacional de Córdoba y se centra en indagar los modos de participación de las audiencias de las siguientes organizaciones de la sociedad civil Por igual más, Red Internacional de Promotores de los ODS sede Córdoba, IARSE, Gestionar Equidad, Grow Género y Trabajo y Fundación Holcim en las comunidades virtuales de Instagram y LinkedIn. Nos proponemos analizar las interacciones digitales que se dan entre organizaciones civiles y sus audiencias en la comunidad institucional virtual que conforman (Argentina, 2020-2027). Además, nos interesa determinar las características específicas que hacen que estas interacciones sean colaborativas. El encuadre conceptual del presente proyecto de investigación se estructura en tres grandes ejes: En primer lugar el abordaje se sostiene en el entorno de la convergencia digital y ciberculturas (Jenkins, Scolari). En segundo lugar, el eje interacción digital y participación de la audiencia se refiere a lo activas que se presentan las audiencias en la convergencia digital (Cicalese). Finalmente, el tercer eje conceptual comunidad sostenible se centra en que debido a los tópicos y modos de interacción que se dan entre las audiencias, podemos considerar que este tipo de contenidos configura una comunidad que llamamos sostenible. La investigación es de enfoque cualitativo de nivel exploratorio- descriptivo y se sostiene de una investigación anterior en la que configuramos una matriz de la comunicación institucional digital sostenible, la cual permite estudiar las comunicaciones digitales de organizaciones argentinas referentes en la comunidad institucional virtual que conforman. El principal insumo de datos son las interacciones de las audiencias de

las redes sociales Instagram y LinkedIn de las seis organizaciones tomadas como casos de estudio. Se trata de publicaciones que abordan diferentes tópicos y que son publicada en diferentes lenguajes y formatos, ya sean comentarios, reposteos, etc. En cuanto a las técnicas de recolección de datos, esta indagación se centra en el análisis de contenido abordado por recursos tecnológicos específicos a la analítica digital; con la finalidad de sistematizar las diferentes interacciones que configuran la comunidad sostenible. Asimismo reforzamos nuestra indagación tanto con entrevistas a referentes de las organizaciones integradas en el corpus. Además del abordaje con documentación referida a normativa, informes nacionales e internacionales y bibliografía específica.

RI 254. Grupo de Investigación en Formaciones de la Arquitectura, Departamento de Geografía y Turismo, Universidad Nacional del Sur. Observatorio de Prácticas Pedagógicas en Proyecto, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad del Este

Autor: Lucas G. Rodríguez

Contacto: arlucasgrodriguez@gmail.com - Argentina

Inferencias sobre las etapas del proceso proyectual: Un abordaje metodológico desde la enseñanza del diseño arquitectónico

Se comparten reflexiones sobre el proceso proyectual, mediante estudios analíticos realizados en el marco de investigaciones en didáctica proyectual -que el autor desarrolla desde el CONICET, la Universidad Nacional del Sur y la Universidad del Este-. En este recorte, se presentan avances problematizados en torno a los límites y posibilidades de secuenciar -metodológicamente- el diseño arquitectónico. Para ello, se describen elementos constitutivos de la arquitectura, según distintas perspectivas. Se vincula el proceso proyectual con el hecho arquitectónico, en distinción de instancias de prefiguración, configuración y refiguración. Se enumeran etapas de información, formulación, desarrollo, materialización y verificación. Y se caracterizan, en sus fases y momentos. Por último, se reflexiona sobre la importancia de conceptualizar la práctica -proyectual y docente-, y abordar el diseño arquitectónico en forma sistémica, en interrelación del sitio, la topología, el programa, la morfología y la materialidad.

RI 255. Autor: Mara Edna Serrano Acuña

Contacto: mara.serrano@correo.buap.mx - mara.serranoacuna@viep.com.mx - México

Sistematizar para transformar: Actores y participación en la experiencia universitaria Exploradores. Puebla, México

Esta ponencia expone la sistematización de Exploradores, una experiencia universitaria de aprendizaje situado realizada en la ciudad de Puebla, México cuyo objeto de estudio fue la práctica de la profesora responsable de la materia procesos del diseño de la licenciatura en diseño gráfico de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP) con estudiantes universitarios, de primaria, profesores de otros cuerpos académicos y una organización civil. Con un enfoque cualitativo, y desde un posicionamiento teórico-metodológico sociocultural e interpretativo, se recuperaron momentos clave de

la experiencia mediante un modelo sociocultural de aprendizaje como herramienta narrativa y analítica. La actividad entre los actores fue mediada por diversos artefactos como maquetas, bitácoras y una plataforma digital, lo que los colocó como participantes con agencia desde una posición colaborativa y de co-construcción del proceso formativo. Los resultados exponen tres categorías emergentes como aspectos de resignificación de la relación entre universidad-comunidad: 1) interacción mediada entre sujetos y herramientas; 2) participación situada con implicaciones de agencia y 3) transformación del objeto de aprendizaje. Se concluye que la experiencia Exploradores como práctica de aprendizaje situado tiene el potencial de resignificar el vínculo universidad-comunidad, donde la universidad es agente activo en la construcción de conocimiento con sentido social.

• **Comisión 31: Creatividad, imagen y arte**

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

RI 256. Autor: Mariel Beltrán

Contacto: mbg.isual@gmail.com - Alemania

El movimiento corporal como restaurador del proceso creativo

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.

RI 257. Autor: Alejandro Folga

Contacto: folgaalejandro@gmail.com - Uruguay

La última viñeta. Análisis de una imagen de la biografía gráfica de Robert Moses

Robert Moses: The master builder of New York City es una biografía gráfica publicada en 2014 por los franceses Pierre Christin (guión) y Olivier Balez (dibujos). Durante más de cuatro décadas (de 1924 a 1968) Robert Moses estuvo a cargo de la gestión y planificación de las más importantes obras de renovación urbana de la

ciudad de Nueva York; entre las que se incluye la realización de vastos complejos habitacionales, la creación de numerosos espacios públicos y, sobre todo, la construcción de múltiples infraestructuras de circulación vehicular (puentes, carreteras urbanas y vías elevadas). La ponencia se centra en el análisis en profundidad de una de las ilustraciones realizadas por Balez, con la que se cierra el relato y se condensan varios de los temas tratados en la obra. Esa última viñeta, que muestra al personaje de pie ante su legado, está basada en un retrato realizado en 1959 por el fotógrafo estadounidense Arnold Newman en el que Moses posa ante el skyline de Manhattan como fondo. La metodología empleada para desarrollar el análisis iconográfico apela a la retórica de la imagen (Roland Barthes, entre otros) y a la semiótica del cómic (Umberto Eco, entre otros).

RI 258. Autor: Ximena Herreros Piraino

Contacto: xiherreros@gmail.com - Chile

Mientras más global, menos local

Subtítulo: Desde una imagen con identidad a una visualidad simplificada y neutral

Este estudio pone foco, al cambio que han experimentado la gran mayoría de las marcas, al viaje, en relación a su identidad visual, antes, con gestos a su cultura y contexto, ahora peculiaridades, para posicionarse en un mercado abierto, global y neutral. ¿Cómo ha cambiado esa imagen, ese logotipo, esa marca?

¿Cómo se pasa de presentar un mensaje visual propio e identitario, a ser una marca unificada, sin representación ni referencias propias?

Todas las variables que conforman la identidad visual de una marca, han ido mutando de una pertenencia subjetiva y diferenciadora a una neutralidad objetiva y genérica, no reconocible ni en términos geográficos ni culturales. Haciendo la bajada a una marca específica, Agua Mineral Cachantún, que podría ser cualquiera, en cualquier parte del mundo, me concentro en su Imagen corporativa, su logotipo, su imagen de presentación, y en su viaje desde una identidad visual propia, doméstica, a una sin diferenciación, para todos y en cualquier parte del mundo. Es un proceso de transformación interesante de analizar, que deja cosas importantes en el camino, pero que incorpora otras que cobran cada vez más relevancia. Los invito a este nuevo viaje.

RI 259. Chio Lecca Fashion School

María del Rocío Lecca Rivera

chio@chio-lecca.edu.pe

asistentechiolecca@chio-lecca.edu.pe - Perú

Raíces que inspiran: tradición textil y desarrollo sostenible

Subtítulo: Tejiendo el Pasado con el Futuro: Innovación y sostenibilidad en la tradición textil

En las alturas andinas, donde la cultura ancestral permanece intacta pese a la inaccesibilidad, florece una identidad cultural preservada con orgullo. Artesanos mantienen viva la tradición textil, reflejando ética y responsabilidad social. Chio Lecca, más que un instituto de moda, es un puente que conecta esta rica cultura con el mundo, impulsando el talento y la dignidad de quienes habitan tierras lejanas. A través del programa

Andean Fashion Experience, han transformado la vida de más de 500 artesanos en Cusco, Arequipa y Puno. El programa ofrece una experiencia vivencial, permitiendo que los artesanos sean valorados por su sabiduría ancestral. Gracias a convenios con 67 universidades globales, alumnos y docentes conocen la cultura andina, y artesanos reciben capacitación y becas para perfeccionar sus habilidades.

El respaldo del Ministerio de Trabajo ha permitido certificación oficial para estos artesanos, validando su talento y mejorando su economía. Este reconocimiento les da dignidad y acceso a mejores oportunidades. La historia de estos artesanos recuerda que la verdadera moda respeta y valora las raíces profundas de un pueblo, combinando tradición, cultura y responsabilidad social. Es un acto de amor y compromiso que evidencia cómo la educación y el reconocimiento pueden transformar vidas y enaltecer creaciones ancestrales.

RI 260. Autor: Claudia Marsella Molina Dorado

Contacto: cmmoldor@doctor.upv.es - cmmolina@universidadmayor.edu.co - molina.d.claudia@gmail.com - España

Diseño y patrimonio cultural inmaterial en el eje andino: mediaciones simbólicas y experiencias situadas

Subtítulo: Aproximación fenomenológica a prácticas de diseño contemporáneo en Colombia, Bolivia y Argentina. La presentación propone una reflexión en torno al diseño como mediador simbólico del patrimonio cultural inmaterial (PCI) en el eje andino, a partir de una línea de investigación en desarrollo que aborda los contextos de Colombia, Bolivia y Argentina desde una perspectiva fenomenológica y comparativa. Lejos de concebir el diseño únicamente como una herramienta estética o instrumental, la ponencia plantea su comprensión como práctica cultural situada, capaz de organizar experiencias, sentidos identitarios y procesos de resignificación del patrimonio en el presente. El eje andino se entiende como una matriz cultural compartida, atravesada por continuidades históricas y tensiones contemporáneas, donde el diseño interviene en la mediación entre saberes, materialidades y usos. La presentación no expone resultados concluidos, sino que comparte problematizaciones teóricas, decisiones metodológicas iniciales y proyecciones de investigación, con especial atención a los riesgos de “folclorización” y “museificación” del PCI en procesos de institucionalización cultural. En este sentido, la ponencia se propone como un espacio de diálogo académico que contribuya a pensar el rol del diseño en la construcción contemporánea del patrimonio cultural inmaterial desde una mirada crítica, latinoamericana e interdisciplinaria.

RI 261. Universidad Católica Santiago de Guayaquil (UCSG)

Autor: Yolanda Poveda Burgos

Contacto: yolpov@hotmail.com - yolanda.poveda@cu.ucsg.edu.ec - Ecuador

Mueble con Alma: Explorando el Diseño Biofílico, el mueble del Futuro y las Tendencias

En un mundo cada vez más digitalizado y acelerado, el diseño de mobiliario enfrenta el desafío de reconectar

al ser humano con su entorno y su esencia. Este trabajo presenta una reflexión profunda sobre el “mueble con alma”, aquel que trasciende su función utilitaria para convertirse en una extensión emocional del usuario. A través de la experimentación con el diseño biofílico, se explora cómo la integración de la naturaleza en los espacios interiores no solo mejora el bienestar, sino que también inspira formas, materiales y experiencias sensoriales únicas. Se abordaron las principales tendencias del diseño de mobiliario, centrándose en la sostenibilidad, adaptabilidad, personalización emocional y tecnología integrada de manera invisible. Se analiza repensando el “mueble del futuro”, y se configura como un organismo vivo: flexible, sensible al entorno y profundamente humano. Por otra parte, se maneja un proceso de exploración conceptual del “mueble ideal”, aquel que nace desde la empatía, la experiencia propia, se nutre de la experimentación y encuentra su propósito en generar conexión, calma y pertenencia. Se busca que el diseñador mire más allá de la forma y función, hacia un diseño con propósito, donde el alma del objeto dialogue con la del usuario.

RI 262. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación, Posdoctorado Multidisciplinario en Diseño

Autor: Silmara Simone Takazaki

Contacto: sil.takazaki@gmail.com - Brasil

En el futuro, alguien se acordará de nosotras

Subtítulo: Un cortometraje de animación sobre Safo de Lesbos

Este artículo examina el cortometraje de animación “Sappho”, de la artista y animadora brasileña Rosana Urbes (producido por Planta Filmes, 2025), premiado en uno de los festivales de animación más importantes del mundo, el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy. Fundado en 1960, este festival está organizado por la Asociación Internacional de Cine de Animación (Association d’International du Film d’Animation) y presenta obras de todo el mundo. La película recibió el Premio Alexeïeff-Parker. El objetivo de este texto es analizar las técnicas narrativas de la película y comprender la poética artística y el poder de esta obra sobre Safo, como ícono del afecto entre mujeres, en una animación stop-motion brasileña.

Safo fue una poeta y filósofa del siglo VI a. C. que vivió en la isla de Lesbos, Grecia. Gracias a ella, la palabra “lesbiana” y, más recientemente, “sáfica” se utilizan para describir las relaciones afectivo-sexuales entre mujeres. La película Safo (o Sappho, en algunos estrenos internacionales) es un cortometraje animado de 12 minutos estrenado en 2025. Se trata de una obra muy personal que combina acuarela sobre papel vegetal con hojas y flores frescas. Utiliza principalmente técnicas analógicas tradicionales, como la fotografía en una mesa multiplano y presenta una edición poética y sensible. Rosana Urbes es una artista brasileña que ha trabajado en largometrajes para Disney Studios (Mulán, Tarzán, El Emperador y sus Locuras, Lilo y Stitch) y también es directora, guionista y animadora. Rosana ha ganado varios premios en festivales de animación en varios países, como Brasil, Argentina, Cuba y Francia, y es cono-

cida por sus obras originales con narrativas sensibles. Las obras de Rosana que representan a mujeres, sin duda, proponen una delicada reflexión sobre la diversidad y la representación de cuerpos y movimientos reales. Finalmente, en el análisis de la película se destacan los elementos significativos elegidos para componer la narrativa, las técnicas analógicas y la valoración de los tiempos y procesos de creación artística, además de los discursos y la representación que trae la película.

RI 263. Universidad Privada Franz Tamayo, Facultad de Diseño y Tecnologías Crossmedia, Carrera de Diseño Gráfico y Producción Crossmedia

Autor: Fabiola Isabel Varnoux Bustillos

Contacto: faby.varnoux@gmail.com - Bolivia

Construyendo la Imagen Corporativa de la Comunidad Piscícola de Cocapata

Subtítulo: Un Diagnóstico para Posicionar la Trucha de Cochabamba en el Mercado Local y Nacional

Este proyecto desarrolla la imagen e identidad corporativa de la comunidad piscícola de Cocapata, Cochabamba, para posicionar su producción de truchas frescas y sostenibles en mercados locales y nacionales. Basado en la metodología proyectual de Norberto Chaves, se realizó un diagnóstico institucional mediante entrevistas, observaciones y análisis de contexto, identificando fortalezas como la producción natural en lagunas de altura y el orgullo cultural andino, y desafíos como la falta de certificaciones y logística limitada. Se diseñaron un sistema de identificación visual, junto con estrategias visuales y comunicacionales para competir con marcas nacionales posicionadas. La intervención propone un manual de marca, empaques y campañas que refuerzan la conexión emocional con los consumidores. Este trabajo ofrece un modelo para fortalecer la imagen de proyectos comunitarios en Bolivia, promoviendo el desarrollo económico y cultural.

• Comisión 36: Comunicación, educación y epistemología

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

RI 264. Autor: Diana María Bustamante Parra

- Jhony Alveiro Pérez Salazar - Luis Frey

Zapata Henao - Néstor Raúl Pérez Ramírez

Contacto: diana.bustamante@colmayor.edu.co - Colombia

El aula como laboratorio creativo. Una cartografía de metodologías pedagógicas.

Esta ponencia presenta el aula como un laboratorio creativo en el que se configuran metodologías pedagógicas orientadas a la experimentación, la reflexión y la producción de conocimiento desde la práctica. El trabajo se deriva de un proceso de investigación desarrollado en la Facultad de Arquitectura e Ingeniería, cuyo objetivo fue identificar, sistematizar y analizar experiencias pedagógicas que incorporan la creatividad como eje del aprendizaje. A partir de un trabajo de campo basado en la observación de clases, el diálogo con docentes y el registro de ejercicios desarrollados en el aula, se construyó una cartografía de metodologías pedagógicas

que articula tres frentes principales: exploración gráfica, trabajo colaborativo y elaboración de modelos. Esta cartografía no propone una clasificación cerrada, sino un entramado de relaciones entre intenciones pedagógicas, estrategias didácticas y resultados formativos. Los hallazgos evidencian que estas metodologías favorecen procesos de aprendizaje activo, pensamiento crítico y comprensión integral del espacio, al tiempo que amplían las posibilidades del aula como espacio de experimentación pedagógica.

RI 265. PUCP - Pontificia Universidad Católica del Perú

Autor: Consuelo Cano Gallardo - Juan Del Aguila - Eduardo Ajito - Enrique Carrillo - Fernando Pérez

Contacto: consuelo.cano@pucp.edu.pe - Perú

Diseño y validación de un kit modular como estrategia para el aprendizaje experiencial de máquinas simples en educación STEAM

Subtítulo: Aprendizaje basado en proyectos y exploración práctica de principios mecánicos

Esta investigación presenta el diseño, desarrollo y validación de KitMec, un kit educativo modular orientado a la enseñanza de máquinas simples desde un enfoque de diseño centrado en el usuario y aprendizaje experiencial. La propuesta surge ante las dificultades que enfrentan los estudiantes y docentes para comprender y aplicar principios mecánicos fundamentales en contextos educativos latinoamericanos, donde el acceso a recursos didácticos contextualizados y asequibles es limitado. El estudio adopta una metodología estructurada en tres etapas: (1) exploración del contexto educativo mediante entrevistas a docentes y estudiantes, (2) desarrollo iterativo del sistema modular y (3) validación en entornos de enseñanza de diseño industrial. Los resultados evidencian mejoras en la comprensión conceptual, el nivel de motivación y el trabajo colaborativo, así como una mayor articulación entre teoría y práctica. Desde la investigación en diseño, la propuesta propone una estrategia pedagógica que integra criterios de modularidad, escalabilidad y sostenibilidad, favoreciendo enfoques STEAM y prácticas de aprendizaje basado en proyectos. El trabajo contribuye a la reflexión sobre el rol del diseño como mediador entre educación y tecnología, abriendo oportunidades para el desarrollo de soluciones educativas interdisciplinarias con impacto regional.

RI 266. Universidad Nacional de Río Negro, Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño

Autor: Silvina A. Herrera

Contacto: sherrera@unrn.edu.ar - herrera.a.silvina@gmail.com - Argentina

Diseño, fuentes y criterios de análisis. Subtítulo: Reflexiones acerca de los parámetros proyectuales para el análisis de las fuentes. Autor/es: Dra. Silvina A. Herrera

Las consideraciones abordadas en esta presentación forman parte del desarrollo de dos proyectos de investigación desde una óptica interdisciplinaria, con equipos de profesionales de la carrera de Diseño Visual (UNRN, Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño), desde el año 2017 hasta la actualidad. Abordar las problemáticas

objeto de ambos proyectos condujo a precisar el tratamiento a dar a las fuentes relevadas en el trabajo de campo. En este sentido y partiendo de la premisa de que la tarea se centra en tiempos contemporáneos, recordamos las palabras de Eric Hobsbawm, quien plantea que “el problema en estos tiempos interminablemente (...) documentados, es el tremendo exceso de fuentes primarias más que la escasez de las mismas” (1998:240). Esta cuestión no sólo implicó diferenciar fuentes primarias de secundarias, sino también definir los criterios de análisis de las mismas en base a parámetros proyectuales, entre los que se incluyen: la tipología y función de las piezas, así como la metodología y estilos en la construcción de portadas y el tratamiento dado a las imágenes en tapas y contratas, especificando si se trata de ilustraciones, fotografías, composiciones tipográficas; las decisiones en torno al tratamiento del color y la identificación de gamas cromáticas; el aspecto tipográfico, tratando de identificar herencias o filiaciones estilísticas e innovaciones, con el objetivo de identificar si hay o no una lógica subyacente a los corpus que constituyen los archivos trabajados, entre otras. Hobsbawm, Eric (1998). “El presente como historia”. En: Sobre la Historia. Crítica. Barcelona.

RI 267. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Fabian Kesler

Contacto: fvkesler@gmail.com - Argentina

La evolución y el interés en materias nuevas, un camino de compromiso docente y estudiantil

“La evolución de los estudiantes en temas de profundidad técnica no convencional en materia históricamente nuevas, con poca bibliografía y metodología detrás, a partir de evaluación diagnóstica, currícula personalizada, material de estudio propio y ejercitación motivadora” Tomando como base referencia la materia Taller de Creación Sonora 3, se abordan en este trabajo tácticas y estrategias utilizados para poder brindar temas que requieren alto compromiso tanto docente como estudiantil, con la complejidad y profundidad que los mismos requieren pero desde vías de integración con conocimientos previos y preferencias típicas en jóvenes que en muchos casos apenas traspasan la adolescencia. La calidad y originalidad de los proyectos integradores servirán de prueba y de muestra para apoyar los planteos teóricos que se expondrán.

RI 268. Universidad del Sagrado Corazón

Autor: Mariesther I. Muñoz

Contacto: mariesther.munoz@sagrado.edu - Puerto Rico

El diseño de un evento como método práctico en el aula de clases

Subtítulo: Los retos del diseño de eventos para los estudiantes

El diseño de un evento especial para los estudiantes universitarios es un gran reto que les permite experimentar cada faceta estudiada a lo largo de un curso, a la vez que se exponen a las ventajas y complejidades técnicas de la(s) profesión(es) que desean ejercer. Es un espacio creativo, donde se buscan soluciones inmediatas a conflictos reales, tanto en el mundo educativo, como

en el mundo laboral. En la presentación se estará mostrando el trayecto que el curso ENT 105-004 El negocio de las artes y el entretenimiento estuvo trabajando a lo largo de su proyecto de creación de un evento especial.

RI 269. Universidad Autónoma de Encarnación – UNAE

Autor: Laura Portillo Díaz - Melissa Galeano

Contacto: laura.portillo@unae.edu.py - melissa.galeano58@unae.edu.py - Paraguay

Experiencia Académica: Proyecto de Investigación y Extensión en Diseño de Moda

Subtítulo: Ropa interior absorbente para niñas adolescentes en inicio del periodo menstrual

El diseño se comprende como una respuesta a las necesidades o problemáticas de los usuarios (QEPD, 2013:1). Desde esta mirada, el proyecto desarrollado se orientó a la elaboración de ropa interior absorbente para niñas adolescentes que inician su periodo menstrual, abordando una problemática real con impacto social. Aunque la moda suele asociarse a lo efímero y lo estético (Emaes, en Moya, 2008:1), esta experiencia permitió explorar su dimensión más humana, en la que el diseño se convierte en una herramienta de acompañamiento, inclusión y bienestar. Las estudiantes vivenciaron el aprendizaje del diseño social, comprendiendo que crear no significa solo seguir tendencias, sino también empatizar con el usuario y proponer soluciones significativas que mejoren su calidad de vida. El objetivo fue diseñar y confeccionar bombachas menstruales reutilizables, una alternativa sustentable, accesible y cómoda para la gestión del ciclo menstrual. Durante el proceso se aplicaron metodologías de diseño centrado en el usuario y estrategias de producción responsable, generando además espacios de diálogo y educación sobre la menstruación digna. El proyecto fue valorado positivamente en los ámbitos académico y comunitario, destacándose por su pertinencia, originalidad y compromiso social, y contó con el apoyo del Ministerio de la Niñez y la Adolescencia – Zona Itapúa, reafirmando su impacto educativo y social.

RI 270. Universidad Católica de Temuco

Autor: María Paula Simian Fernández

Contacto: msimian@uct.cl - Chile

Estrategia de inclusión educativa en Aula Abierta: Metodología de Dibujo para diversidades y estudiantes neurodivergentes

Este trabajo da cuenta de implementación de estrategia piloto de inclusión educativa en curso Aula Abierta–Dibujo ofertado para estudiantes FAAD durante primer semestre 2024 y 2025, UC Temuco, Chile. Su objetivo es socializar la metodología de enseñanza de fundamentos de dibujo diseñada e implementada para hacer frente a diversidad estudiantil en el aula universitaria. Contemplando estos antecedentes se diseña una metodología que reconoce condiciones de entrada y motivaciones expresadas para enseñar principios básicos de dibujo fortalecimiento competencias profesionales; así como socioemocionales y sociales. Lo anterior fundamentado en que “aprender a dibujar es en realidad cuestión de aprender a ver, a ver correctamente, y eso significa

bastante más que limitarse a mirar con los ojos” (Nicolaidis, 1941).

- Comisión 32: Sociedad, cultura y patrimonio
26 de Febrero, 11:30 (Arg) - Sala 1 -

RI 271. Universidad del Valle de México

Autor: Javier Arias Jiménez

Contacto: arias_jim_javier@yahoo.com.mx - México

El proceso de diseño de exposiciones para entornos digitales

Subtítulo: Una propuesta metodológica para el desarrollo de proyectos museográficos virtuales

El desarrollo de exposiciones en entornos digitales y virtuales plantea nuevos retos y oportunidades para la museografía contemporánea. Esta ponencia presenta una propuesta teórico-metodológica orientada al diseño de experiencias museográficas virtuales que integran principios de interacción, accesibilidad y narrativa digital. A partir de la experiencia del presentador en proyectos de diseño y divulgación científica, se expone un modelo de trabajo que combina enfoques del diseño industrial, el diseño de interacción y la comunicación museográfica. Todo ello, estructurado en cuatro fases: conceptualización, desarrollo de contenidos, diseño interactivo y diseño de experiencias de usuario. La propuesta enfatiza la importancia de los procesos colaborativos multidisciplinares, la incorporación de tecnologías digitales y la adaptación de estrategias pedagógicas a los entornos virtuales. Paralelamente, se discuten algunos desafíos para garantizar la calidad de la experiencia virtual, tales como la coherencia narrativa, la usabilidad y la inclusión de públicos diversos (entre ellos, personas con discapacidad). Este marco metodológico busca servir como guía para profesionales, investigadores y gestores culturales interesados en innovar la práctica museográfica mediante entornos digitales, contribuyendo a ampliar el acceso, la participación y el impacto social de los museos en la era moderna.

RI 272. Universidad San Francisco

Xavier de Chuquisaca

Autor: Diego Huascar Beltrán Mercado

Contacto: beltran.diego@usfx.bo - Bolivia

El diseño como memoria: cómo las imágenes construyen identidad cultural en Bolivia

Subtítulo: Investigación aplicada y diseño de packaging autóctono para fortalecer identidad y producción comunitaria

La propuesta presenta una investigación aplicada sobre el rol del diseño visual como dispositivo de memoria e identidad en contextos bolivianos contemporáneos, articulando teoría, fotografía y práctica proyectual. El estudio se vincula con la experiencia desarrollada en el Taller VI – Diseño de Packaging Autóctono, donde estudiantes realizan trabajo de campo en comunidades locales para comprender prácticas productivas, significados simbólicos y narrativas culturales asociadas a productos tradicionales. A partir de esa investigación territorial se diseñan soluciones de packaging primario, secundario y terciario orientadas a fortalecer la auten-

tidad cultural, la experiencia de uso y la sostenibilidad. La presentación mostrará cómo las imágenes, los sistemas gráficos y las decisiones formales del envase pueden operar como mecanismos de preservación de memoria, mediación cultural y proyección económica. Asimismo, se expondrán láminas infográficas, diarios de bocetos, maquetas y renders finales que evidencian la integración entre investigación, diseño y producción comunitaria, destacando el aporte del diseño boliviano a la construcción de identidad.

RI 273. Universidad de Palermo – Facultad de Diseño y Comunicación / Instituto de Investigación en Diseño

Autor: Verónica Méndez

Contacto: vmendez@palermo.edu - Argentina

***Título:* Pensar la metodología como núcleo de la investigación en diseño**

Subtítulo: Reflexiones sobre responsabilidad, relación y síntesis en la práctica investigativa

Esta ponencia propone una reflexión sobre el lugar de la metodología en la investigación en diseño, entendida no como un conjunto de pasos técnicos sino como el núcleo epistémico que articula teoría, práctica y contexto. Se plantea que investigar en diseño exige asumir una perspectiva situada y relacional, en la que la construcción de categorías y la selección de técnicas expresan un posicionamiento ético, teórico y académico. La discusión se sostiene en marcos que dialogan con los aportes de la epistemología situada (Haraway), los enfoques críticos latinoamericanos (Segato, Lugones, de la Cadena) y la tradición metodológica en ciencias sociales (Sautu, Ynoub), para pensar cómo se reconfigura la producción de conocimiento en el campo del diseño. A partir de la experiencia en formación y coordinación de proyectos académicos, se destacan tres ejes: la metodología como criterio de responsabilidad, la articulación entre teoría y empiria mediante categorías relacionales, y la síntesis persuasiva como competencia para comunicar hallazgos en ámbitos académicos y profesionales.

RI 274. Universidad Simón Bolívar, sede Cúcuta

Autor: Sebastián David Omaña Quintero - Elkin Nacim Rojas Aponte

Contacto: s_omana@unisimon.edu.co - e_rojas4@unisimon.edu.co - Colombia

EduNexus: Plataforma Docente de Contenidos Digitales para Escuelas Rurales Sin Acceso a Internet

Subtítulo: EduNexus es una plataforma docente para escuelas rurales sin acceso a internet, que unifica hardware y software para generar una red de conexión wi-fi. Las condiciones geográficas y la falta de recursos técnicos en Colombia limitan el acceso de niños y docentes a contenidos digitales y plataformas educativas, impidiendo aprovechar los dispositivos disponibles y ampliando la brecha digital por la falta de conexión a internet. Ante esta problemática, nace el proyecto de investigación Edunexus. Su objetivo es disminuir la brecha de conocimiento digital y educativa entre la educación rural y urbana, enseñar a las comunidades más apartadas de las ciudades a interactuar, aprender y apropiarse del uso de las herramientas tecnológicas y optimizar el proceso de enseñanza para los docentes

por medio de herramientas digitales sencillas y escalables. Actualmente, el proyecto se encuentra en proceso de pruebas piloto de conexión y escalabilidad en simulaciones de contextos rurales.

RI 275. Autor: Yolanda Poveda Burgos

Contacto: yolpov@hotmail.com - yolanda.poveda@cu.ucsg.edu.ec - Ecuador

Diseño de parques para la ciudad de Guayaquil bajo la metodología de ecosistemas urbanos

El diseño de parques para la ciudad de Guayaquil bajo la metodología de ecosistemas urbanos propone una planificación integral que reconoce las dinámicas ecológicas propias de la urbe y su entorno. Esta metodología considera a la ciudad como un sistema vivo donde interactúan aspectos ambientales, sociales y económicos, permitiendo que los espacios públicos se transformen en infraestructuras verdes capaces de mejorar la calidad ambiental y el bienestar ciudadano. En este enfoque, se han respetado dos ecosistemas que coexisten: el humedal urbano y el bosque seco tropical. Los humedales urbanos, presentes a lo largo de la ciudad, ofrecen servicios ecosistémicos esenciales como regulación hídrica, filtración de contaminantes y hábitat para la biodiversidad local. Su integración en el diseño de parques permite crear corredores ecológicos, zonas de amortiguamiento ante inundaciones y espacios de recreación vinculados al agua. Los proyectos integran el bosque seco demostrando la eficiencia del uso de especies nativas de bajo mantenimiento y alta resistencia climática. Estas áreas verdes reducen la temperatura superficial, mejoran la sombra urbana y disminuyen la necesidad de riego. Además, aportan una identidad paisajística propia de la región costera, lo que ha sido bien recibido por las comunidades beneficiarias. Estos ecosistemas permiten crear parques más sostenibles, resilientes y culturalmente conectados con el paisaje natural de Guayaquil. Los resultados obtenidos evidencian mejoras significativas en la calidad ambiental, la conectividad ecológica y la experiencia ciudadana dentro de los nuevos espacios verdes. Los parques diseñados bajo esta metodología han logrado consolidarse como infraestructuras verdes resilientes, eficientes y alineadas con la naturaleza local, ofreciendo a Guayaquil modelos replicables para futuros desarrollos urbanos sostenibles.

RI 276. PUCP - Pontificia Universidad Católica del Perú

Autor: Claudia Valenzuela Suárez

Contacto: alenzuela@pucp.edu.pe - Perú

Diseño Gráfico para el Museo: Reivindicando la visualidad de las artes populares en el siglo XXI. Reflexiones desde el espacio académico

El museo de Artes y Tradiciones Populares 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, desarrollados dentro del curso de Introducción al Diseño Gráfico de la PUCP.

• **Comisión 37: Medios, lenguajes y discursos**

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

RI 277. Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia

Autor: Camilo Angulo Valenzuela - Johanna Zarate Hernández

Contacto: camilo.angulo@utadeo.edu.co - johanna.zarate@utadeo.edu.co - Colombia

Cuando el Diseño se Escucha

Subtítulo: El podcast Encuentros de Diseño, IA y Educación Colaborativa

Esta investigación explora el potencial del podcast “Encuentros de Diseño” como herramienta educativa para la apropiación social del conocimiento en diseño y artes. Su objetivo principal fue analizar cómo este medio, potenciado por inteligencia artificial (IA), contribuye a fortalecer la participación de estudiantes, docentes y la creación de comunidades colaborativas. Se empleó una metodología cualitativa con enfoque de investigación-creación, que integró la producción, reformulación y análisis del podcast junto a encuestas y entrevistas aplicadas a la comunidad universitaria. La IA facilitó la creación de guiones, generación de voces y edición, mejorando la calidad y adaptabilidad del contenido. Los resultados indican que el podcast es un recurso accesible y flexible, que complementa la formación académica y profesional y promueve el intercambio de saberes prácticos y teóricos. Se identificó un impacto positivo en el aprendizaje y la motivación, pese a limitaciones en sistematización metodológica y rigor académico. Se concluye que, aunque el podcast representa una innovación en la educación y práctica de diseño y artes, se requiere mayor fundamentación científica para consolidar su valor como producto de investigación-creación con aportes significativos.

RI 278. PUCE - Pontificia Universidad

Católica del Ecuador

Autor: Karla Betancourth

Contacto: kdbetancourth@puce.edu.ec - Ecuador

Al fondo a la derecha: Una enciclopedia para el diseño señalético desde AQUÍ.

Esta investigación explora la señalética como un sistema de comunicación espacial fundamental para orientar, informar y facilitar la interacción de las personas con su entorno. El estudio parte de una mirada interdisciplinaria que integra diseño, psicología cognitiva y análisis del comportamiento para comprender cómo los usuarios perciben, interpretan y utilizan las señales en distintos contextos arquitectónicos y urbanos. A través de métodos de observación, mapeo de recorridos, entrevistas y pruebas de usabilidad, la investigación identifica patrones de navegación, puntos de fricción y necesidades reales de información. Estos hallazgos permiten construir criterios de diseño basados en la experiencia del usuario, enfatizando claridad, legibilidad, consistencia visual y accesibilidad universal. El trabajo

profundiza también en la relación entre morfología del espacio y toma de decisiones, demostrando que la señalética no es un elemento accesorio, sino un componente estratégico que influye en la eficiencia, seguridad y calidad de la experiencia. Se analizan procesos de implementación, evaluaciones en sitio y casos comparativos que evidencian cómo los sistemas señaléticos bien diseñados pueden mejorar significativamente la comprensión espacial. En conjunto, la investigación aporta un marco metodológico y conceptual para desarrollar soluciones señaléticas más humanas, inclusivas y efectivas, orientadas a optimizar la interacción entre usuarios y entornos complejos.

RI 279. Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona y Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, España

Autor: Jennifer García Carrizo - Ruth Esther Peña Eguizábal

Contacto: jennifer.garcia@urjc.es - eguizabal.design@gmail.com - España

ReSA: Una Propuesta de Rehabilitación del Espacio de la antigua Iglesia de San Agustín (San Cristóbal de La Laguna, Tenerife) desde el Diseño Gráfico

Subtítulo: El diseño gráfico como herramienta de revitalización patrimonial, cultural y comunitaria

Se presenta una propuesta de revitalización de la antigua Iglesia de San Agustín, en San Cristóbal de La Laguna, Tenerife, España, mediante la creación de un espacio cultural multidisciplinario bajo el nombre de ReSA (Revive San Agustín). Esta iniciativa se articula desde el diseño y la construcción de una identidad visual orientada a poner en valor el patrimonio histórico del edificio y su adaptación a las necesidades culturales contemporáneas de la comunidad canaria. El proyecto se desarrolla a partir del modelo del Doble Diamante, con las fases de investigación, planificación, desarrollo y entrega de una identidad visual completa creada a partir de la investigación histórica y contextual, el análisis de referentes culturales revitalizados y metodologías cualitativas y cuantitativas con participación ciudadana. Como resultado, ReSA propone una adaptación del espacio para acoger actividades artísticas y comunitarias, respetando y preservando la arquitectura de la iglesia, y consolidándose como emblema de vanguardia cultural y motor de desarrollo social y económico de Canarias. Con ello, se presenta por primera vez desde el diseño gráfico y la comunicación de marca, un modelo replicable para otros espacios en riesgo o en desuso, con potencial impacto positivo en la comunidad y en la cultura local.

RI 280. Instituto Tecnológico Metropolitano ITM - Medellín, Colombia

Autor: Laura Hurtado Gómez

Contacto: laurahurtadogomez@gmail.com - Colombia

Mujeres representadas en roles de poder y liderazgo dentro de largometrajes de ficción colombianos entre 2010 y 2020

Subtítulo: Análisis desde la retórica audiovisual y las representaciones femeninas

Los roles que le han sido asignados a los personajes femeninos en el cine de ficción colombiano, se han

centrado en las representaciones de las mujeres desde diferentes arquetipos como madres, hermanas, hijas, así como desde ámbitos relacionales y sociales, como el caso de las parejas, las mujeres en el narcotráfico y la violencia, entre otros. Pero no hay un énfasis en roles o representaciones de poder y/o liderazgo. Se pretende entonces presentar los alcances obtenidos hasta el momento en el proceso investigativo en donde, de doscientos sesenta y dos (262) largometrajes de ficción colombianos, se encontraron diecisiete (17) cuyo personaje femenino principal o secundario representa un rol de poder o liderazgo dentro de la narrativa, entendido desde la profesión que describe la sinopsis de cada película, como lo son las dueñas de sus negocios, abogadas, detectives, gerentes, etc. De esos diecisiete largometrajes de ficción colombianos, se analizaron nueve (9) desde la retórica audiovisual y las representaciones femeninas en diversos roles de poder o liderazgo.

RI 281. Autor: Beatriz Robles

Contacto: bearoblcordoba@gmail.com - Argentina

Radios escolares y cultura participativa: articulaciones comunitarias, narrativas transmedia y desafíos regulatorios

Este ensayo analiza el papel de las radios escolares en la construcción de prácticas comunicativas, identidades juveniles y formas contemporáneas de participación cultural en el contexto de la educación digital. El eje conceptual distingue entre radio escolar y radio comunitaria, diferenciación clave para comprender sus alcances pedagógicos, sociales y culturales. Mientras la radio escolar se orienta a la integración curricular y al desarrollo de competencias comunicacionales dentro de la institución, la radio comunitaria expande sus fronteras hacia el territorio y las organizaciones sociales, configurándose como un espacio colectivo que habilita el ejercicio del derecho a la comunicación y una circulación transmedia más abierta y diversa de las voces juveniles. El análisis recupera los aportes de la cultura participativa —donde los jóvenes se constituyen como productores activos de contenidos (Jenkins, 2009)— y de la tradición latinoamericana de la educación, que sostiene la unidad entre comunicar y aprender (Kaplún, 1998). Esta perspectiva permite comprender a las radios escolares comunitarias como dispositivos que articulan aprendizajes colaborativos, producción transmedia y construcción identitaria. Asimismo, se examinan los marcos normativos y vacíos regulatorios que afectan la sostenibilidad de estas propuestas en la Provincia de Buenos Aires. Finalmente, se presentan las experiencias de FM Huayra Quimbal (CENS 454, Castelar) y Radio REC (Creciendo Juntos, Moreno), cuyos recorridos permiten visibilizar las potencialidades y tensiones de este campo emergente.

RI 282. Autor: Viviana Torres Mestey

Contacto: viviana.enfocarte@gmail.com - Puerto Rico

La alfabetización visual como urgencia educativa

Subtítulo: Aprender a leer y construir imágenes con sentido en la era digital

Esta presentación propone una reflexión crítica sobre la alfabetización visual como una destreza cognitiva

esencial en el contexto de la era digital y la inteligencia artificial. Partiendo de referentes clásicos y contemporáneos de la literacia visual, el trabajo argumenta que la formación en artes, diseño y disciplinas proyectuales no puede limitarse al dominio técnico de herramientas, sino que debe centrarse en el desarrollo del pensamiento profundo, la lectura crítica de imágenes y la construcción consciente de mensajes visuales. En un mundo saturado de estímulos visuales, algoritmos y consumo acelerado de información, la ausencia de alfabetización visual contribuye a nuevas formas de desigualdad cognitiva y desinformación. La presentación examina cómo la enseñanza de la visualidad, entendida como lenguaje con sintaxis, contexto e intención, fortalece la capacidad de análisis, cuestionamiento e interpretación cultural tanto en creadores/artistas como en espectadores/lectores. Finalmente, se plantea la alfabetización visual como un eje fundamental para la educación contemporánea y para la formación de sujetos críticos capaces de dialogar con las tecnologías emergentes sin perder agencia ni profundidad intelectual.

RI 283. Instituto Tecnológico de Costa Rica.

Escuela de Diseño Industrial. Campus Cartago

Autor: Xinia Varela Sojo - Luis Carlos Araya Rojas -

Contacto: xvarela@tec.ac.cr - lcaraya@tec.ac.cr - mcubero@tec.ac.cr - Costa Rica

El diseño circular en emprendimientos rurales costarricenses

Subtítulo: La experiencia desde la actividad de fortalecimiento de extensión, Costa Rica

La presente ponencia forma parte de la experiencia generada a partir de la actividad de fortalecimiento de extensión universitaria aprobada por la Vicerrectoría de Investigación y Extensión del Instituto Tecnológico de Costa Rica, la cual se titula "Oportunidades para la implementación del Diseño Circular en emprendimientos rurales: caso de la Cámara Empresarial de Mujeres del Caribe, provincial de Limón, Costa Rica". Esta actividad tenía la duración de un año calendario y se ejecutó de enero a diciembre del 2025. El objetivo era conocer los productos que producen y venden las mujeres emprendedoras afiliadas a la Cámara Empresarial de Mujeres del Caribe (CEMCA) en tres áreas: bisutería, artesanías y manualidades. Era de interés para el equipo extensionista indagar sobre sus procesos y trabajar de manera participativa con las emprendedoras para identificar oportunidades en la implementación del diseño circular en procura de la mejora de sus emprendimientos.

RI 284. Instituto de Investigación de Artes Visuales - UNA

Autor: Alicia Vera - Miguel Nigro

Contacto: escenografa.aliciavera@gmail.com - miguelnigro50@gmail.com - Argentina

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

Los conceptos de la narrativa tradicional han experimentado una evolución, así como los vínculos con los contenidos y los sistemas de significación. Los relatos presentados de forma combinada, en diversos medios físicos y virtuales, componen la narrativa transmedia.

Esta modalidad tiende a borrar las líneas divisorias entre realidad y ficción, y proporciona diversas visiones sobre la producción, la representatividad y el entretenimiento, generando una historia inmersiva en la cual el espectador es un cocreador del acontecimiento que se involucra activamente participando de diferentes tipos de colectivos y comunidades. Estos relatos progresan en la creación de un mundo expansivo, inmersivo, ficcional y lúdico. Los espacios inmersivos consisten en un ámbito diseñado para que uno o más espectadores vivencien una experiencia multisensorial. El objetivo es que el participante se sienta completamente sumergido en el entorno, desconectándose de la vida real. Estas propuestas brindan un recorrido interactivo y sensorial utilizando una combinación entre el lenguaje escenográfico, la instalación, la ambientación, las tecnologías como la realidad virtual (RV), la realidad aumentada (AR), inteligencia artificial, proyecciones 360 grados, sonido envolvente, iluminación especial, juegos interactivos y en algunas ocasiones, aromas para crear la sensación de presencia de un universo diferente. El presente artículo ofrece una reflexión sobre las experiencias inmersivas temáticas, analizando su influencia como producto estético y explorando las posibilidades que estos lenguajes proponen.

RI 285. PV Marketing Digital

Autor: Pablo Vigil

Contacto: pablo@pv-mkt.com - Argentina

Diseñar para ser encontrado: cómo la experiencia de usuario influye en el posicionamiento orgánico

Subtítulo: El diseño como puente entre la percepción humana y la interpretación algorítmica de la calidad web

El diseño no solo comunica con las personas: también dialoga con los algoritmos. Esta presentación propone explorar cómo las decisiones visuales, de estructura y jerarquía en un sitio web influyen directamente en su rendimiento orgánico en buscadores. Un diseño centrado en el usuario mejora la navegación, la retención y la confianza; y esas mismas señales son interpretadas por Google como indicadores de relevancia y autoridad. A partir de experiencias en proyectos reales, se abordará cómo elementos como la organización del contenido, el diseño responsive, la claridad tipográfica, los contrastes de color y las microinteracciones pueden optimizar métricas de comportamiento (tiempo en página, tasa de rebote, scroll depth), impactando de forma medible en el SEO. La charla invita a diseñadores y creativos a repensar su rol dentro de las estrategias de visibilidad digital: comprender que diseñar para el usuario es, al mismo tiempo, diseñar para ser encontrado.

• Comisión 33: Comunicación, educación y epistemología

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

RI 286. Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN, Colombia

Autor: Andrea Carolina Camacho Yáñez

Contacto: andrea_camacho@cun.edu.co - acamachoyanez@gmail.com - Colombia

ICONOLAB: Sistemas Gráficos como Nuevos Instrumentos de Investigación

Subtítulo: De la Gráfica a la Didáctica: Experimentación con Sistemas Visuales y Narrativas Colaborativas para investigar identidades institucionales complejas

El proyecto ICONOLAB explora cómo los sistemas gráficos —tanto tradicionales (mapas, genealogías, cronologías, diagramas, pictogramas) como nuevas tendencias digitales e interactivas— se transforman en instrumentos potentes para investigar problemáticas complejas. Este trabajo presenta resultados de una investigación de caso sobre identidad institucional en la CUN, donde se demuestra que los sistemas gráficos fortalecen métodos tradicionales de indagación (encuestas, análisis documental, entrevistas) al estructurar información dispersa, visualizar relaciones ocultas, facilitar múltiples lecturas de los datos y generar nuevas preguntas de investigación. La comunicación expone: (1) un marco teórico que define sistemas gráficos como instrumentos investigativos; (2) metodología mixta que integra cartografías críticas, visualización de datos interactiva, mapeo colectivo y codificación visual temática; (3) hallazgos que cuantifican cómo los sistemas gráficos incrementan eficiencia analítica (+60%), accesibilidad de hallazgos (+85%) y validación comunitaria (+70%); (4) nuevas combinaciones de sistemas gráficos que generan potencias emergentes; y (5) propuestas de acción institucional. La lección central: los sistemas gráficos no son adorno comunicativo sino instrumentos radicales que transforman cómo conocemos, dialogamos y colectivamente transformamos nuestros mundos.

RI 287. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), FES Aragón, Diseño Industrial

Autor: José Antonio Cera Ramos

Contacto: antoniocera9@aragon.unam.mx - México

Del Análisis Cualitativo al Cuantitativo: Desarrollo e integración de una Aplicación Web sobre el Ciclo de Vida en proyectos académicos de estudiantes de Diseño Industrial y Arquitectura

Como Diseñadores Industriales y Arquitectos estamos conscientes de las problemáticas globales que ya generan repercusiones directas en nuestro entorno. Por lo que anteriormente se ha analizado las metodologías y el enfoque de la generación de proyectos tomando conciencia desde la formación a nivel licenciatura, etapa en donde enfatizamos en el análisis de Ciclo de Vida con métodos cualitativos que generan preguntas bases para la toma de decisiones en las propuestas de diseño. Si bien métodos como la matriz MET y el EcoDesign CheckList fomentan a la reflexión de los estudiantes acerca del impacto ambiental de sus proyectos, es necesario complementarlas con datos cuantitativos que refuerzan ese primer análisis y eviten que se quede en simples suposiciones. Sin embargo, los programas que permiten obtener estos cálculos suelen ser poco accesibles debido a sus altos costos. Bajo este contexto, en la UNAM FES Aragón y como parte del proyecto PAPIME PE103824 Diseño, Ciclo de Vida, Sostenibilidad y Cambio Climático, conformamos un equipo multidisciplinario con el objetivo de fortalecer la metodología proyectual mediante una aplicación web que calcula el ciclo de vida

en las etapas de maquetación, modelado y prototipado. Este recurso está concebido como un apoyo tanto para docentes como para alumnos, facilitando la comprensión de los conceptos y promoviendo decisiones de diseño mejor fundamentadas.

RI 288. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo UAEH, México

Autor: Martha Rocío Cisneros Contreras - Bibiana Pamela Cadena Muntané - Guillermo Eduardo Cuevas Balmori

Contacto: martha_cisneros7082@uaeh.edu.mx - México

Poesía visual en el aula como didáctica expresiva del género y la personalidad

Subtítulo: Crisol en equidad y género

La implementación de la poesía visual como recurso didáctico en el aula con estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico adscrita a la Escuela Superior de Actopan de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, fomenta la creatividad y la expresión personal. Esta actividad, facilita que los estudiantes exploren su expresión de género, promoviendo la tolerancia en escenarios educativos. A través del diseño de poesía visual con las materias de Hermenéutica y Diseño y Sociedad, los estudiantes desarrollan competencias comunicativas, creativas y analíticas al mismo tiempo que las relacionan con el saber hacer y sus implicaciones en el ámbito social con el uso de conceptos como diversidad y la construcción social del género. Se realizó una investigación mixta, en la que se aplicaron encuestas a una muestra de 43 alumnos con el objetivo de conocer la expresión de género y la manera en como es plasmada, junto con la personalidad, en una propuesta gráfica que combina imagen y texto. Una vez realizadas las correlaciones, se estableció que si existen relaciones en cómo los estudiantes plasman su género y su personalidad a través de las posibilidades expresivas que ofrece el explorar la poesía visual.

RI 289. Universidad Tecnológica Centroamericana, UNITEC. Honduras

Autor: Diana Echeverría Mondragón - Ana María Moya Mantilla - Taiki Alejandro Kawano Solis

Contacto: diana.echeverria@unitec.edu.hn - Honduras

La Sociedad del Cansancio y el Flujo Creativo: Experiencia en Estudiantes de la Escuela de Arte y Diseño

El flujo creativo es el estado óptimo en el que el sujeto está completamente inmerso en el proceso de creación. Para que este se dé, se necesitan momentos de reflexión y disfrute al momento de crear. Por otro lado, en la cultura del rendimiento los sujetos suelen establecer expectativas de hiperproducción, hasta el grado de auto-explotarse. Esto provoca dificultades de concentración y bloqueos creativos. Se describe una experiencia sobre cómo los estudiantes universitarios de seis disciplinas creativas, entre ellas, cuatro disciplinas de diseño experimentan la sociedad del cansancio en sus procesos creativos. Para ello se aplicó un cuestionario y se organizaron los datos recopilados en tres categorías: la cultura del rendimiento, la experiencia del proceso creativo y la desconexión y contemplación. Se identificaron elementos de la sociedad del cansancio en los procesos

de los estudiantes, tales como la hiperconectividad y autoexigencia. Los sujetos se encuentran en un ciclo de: bloqueo creativo – hiperproducción – agotamiento. Para salir de él, es importante que se trabaje desde la academia para enseñar cómo experimentar el estado de flujo. La academia tiene la responsabilidad de reflexionar sobre la enseñanza del proceso creativo y enfocarlo en un ciclo equilibrado de creatividad.

RI 290. PUCE - Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Autor: Jaime Guzmán Martínez

Contacto: joguzman@puce.edu.ec - Ecuador

Aprender creando, crear transformando: una estrategia interdisciplinaria para activar la innovación desde el aula universitaria

La creatividad, capacidad innata del ser humano, suele atenuarse con el desarrollo cognitivo, cuando predominan formas de pensamiento analítico. La asignatura Pensamiento Creativo e Innovación, del segundo nivel del tronco común universitario, busca reactivar esta habilidad mediante un enfoque basado en el “aprender haciendo” y el método ABVA (Aprender Basado en la Vida Activa). A lo largo de cuatro períodos académicos, se han implementado bootcamps virtuales en colaboración con empresas nacionales, donde estudiantes trabajan en equipos para resolver desafíos reales del sector productivo. Estas experiencias fomentan competencias en diseño, co-creación y pensamiento sistémico, al tiempo que vinculan la formación académica con contextos profesionales. Un componente clave es el uso de una plataforma digital colaborativa basada en retos, que permite gestionar eficazmente grupos de 120 a 350 estudiantes e integrar docentes, mentores y representantes empresariales en un mismo entorno de trabajo. Esta herramienta facilita la coordinación, la retroalimentación continua y la interacción interdisciplinaria. Los resultados muestran un impacto positivo tanto en el aprendizaje estudiantil como en las organizaciones participantes, que valoran las propuestas innovadoras generadas. Esta iniciativa representa una contribución relevante a la investigación en diseño educativo, evidenciando cómo la creatividad puede cultivarse de forma sistemática y aplicarse en escenarios reales de innovación, desde una perspectiva interdisciplinaria y centrada en el estudiante.

RI 291. Universidad Nacional de La Matanza

Autor: Marisa Ester Ruiz - Silvia Raquel Míguez - Leonardo Mancusi Trincherro - María Cecilia Faunéz

Contacto: ruizmarisaester@gmail.com - Argentina

Responsabilidad Social Universitaria y su integración transversal en los currículos Subtítulo: Un análisis de sus implicaciones pedagógicas y sociales

La Responsabilidad Social Universitaria (RSU) constituye un eje estratégico para que las instituciones de educación superior formen profesionales capaces de enfrentar los desafíos éticos, sociales y ambientales del contexto contemporáneo. Este trabajo presenta los resultados de un estudio cualitativo de carácter exploratorio-descriptivo realizado en la Universidad Nacional de La Matanza (Argentina), orientado a analizar el grado de

integración transversal de la RSU en los planes de estudio. Los hallazgos muestran que el 65% de los estudiantes declara conocer el concepto de RSU y reconoce su presencia en la formación crítica y en las actividades de intervención social promovidas por la universidad. Sin embargo, persisten brechas relevantes: la escasa explicitación del compromiso social institucional, la ausencia de mecanismos sistemáticos de evaluación externa y una limitada incorporación de las dimensiones ambiental y de derechos humanos. Se concluye que fortalecer la transversalidad de la RSU es clave para consolidar una formación integral y socialmente comprometida.

• Comisión 38: Sociedad, cultura y patrimonio

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

RI 292. Universidad Pontificia Bolivariana (UPB), Seccional Bucaramanga

Autores: Luis Fernando Botero Mendoza - Silvia Corzo - Tomás Silva

Contacto: chachobotero@gmail.com - Colombia

Identidad de marca “Guadalupe, Cuna de Vida”: Síntesis visual de su riqueza ecoturística e histórica

Subtítulo: Desarrollo de estrategia de branding territorial y creación de imago tipo para el municipio de Guadalupe, Santander, Colombia

Esta presentación detalla el proceso de creación de la identidad de marca “Guadalupe, Cuna de Vida”, un proyecto basado en un proceso profundo y meticuloso de investigación de campo, incluyendo entrevistas a residentes y turistas. El objetivo central fue comprender la percepción de Guadalupe como un destino único, caracterizado por una riqueza turística excepcional y diversa. En su territorio convergen atractivos naturales —como cascadas, pozos, cuevas y senderos— con el valor histórico de sus iglesias y caminos ancestrales. Esta explosión de naturaleza e historia se sintetiza en el concepto de una tierra donde “brota la vida misma”. La síntesis visual de este hallazgo es el imago tipo, cuyos elementos son deliberadamente simbólicos: la hoja representa el ecoturismo; la forma cóncava bajo esta simboliza la diversidad de fuentes hídricas, destacando Las Gachas; y la base café es una simplificación geométrica de las iglesias, honrando el turismo religioso e histórico. El resultado es una marca que cuenta la historia y el invaluable patrimonio de Guadalupe, Santander.

RI 293. Universidad Nacional Federico Villarreal

Autor: Edgard Melvin Campos Sosa

Contacto: ecampossosa@hotmail.com - Perú

Influencia de la arquitectura moderna brasileña en la obra del arquitecto peruano Raúl Morey Menacho

La presente investigación trata sobre la obra arquitectónica de Raúl Morey Menacho, arquitecto peruano, sobre su compromiso con la sociedad y la vivienda de las masas que combina el estilo formal y racional con toques propios producto de su gusto por la arquitectura brasileña de la mano de los arquitectos Le Corbusier y Niemeyer que guían su camino por el mundo de la arquitectura así como de su ideología socialista. Morey tienen las mismas preocupaciones de la vivienda pe-

ruana que en el Brasil, donde los noveles arquitectos buscaban su identidad propia arquitectónica y plástica. Morey valiéndose, de las nuevas tecnologías constructivas y estilos de la década de los 40 y 50, presenta propuestas a nivel macro que buscarán mejorar la calidad de vida de las personas en la ciudad de Lima, capital de la república del Perú.

RI 294. Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA), Aguascalientes, México

Autor: Mónica Susana De La Barrera Medina

Contacto: monica.delabarrera@edu.uaa.mx - México

Diseño universal y accesibilidad desde la universidad. Seguimiento a las necesidades de Diseño para las personas con discapacidad en la UAA

Esta investigación permitirá fomentar el trabajo multidisciplinar a problemáticas compartidas, ya que al hablar de accesibilidad y diseño universal, son distintas las disciplinas del diseño, como la arquitectura, el interiorismo, el diseño industrial, el urbanismo, el diseño gráfico, por mencionar algunas licenciaturas con las que cuenta el Centro de Ciencias del Diseño y de la Construcción (CCDyC), haciéndose pertinente el diálogo para revisar las oportunidades de mejora que tienen los distintos diseños para generar futuras propuestas, tanto de diseño como de temas de investigación. La aplicación de los principios del diseño universal permitirá acercarnos a una igualdad con mejores oportunidades, respondiendo a retos de una sociedad cada vez más diversa y con muchas necesidades, de ahí que el diseño se proyecte en beneficio de todos.

Objetivo general: Evaluar el Diseño universal y la accesibilidad que existe en la UAA identificando necesidades y oportunidades del Diseño para las personas con discapacidad. Objetivos particulares: Identificar a la población con discapacidad en la universidad. Registrar los tipos de discapacidad que más se presentan en la universidad. Revisar las dificultades en el diseño a las que se enfrentan las personas con discapacidad en la universidad. Examinar cuales son los espacios que se encuentran adaptados o no en la universidad de acuerdo a los principios de DU. Advertir las oportunidades de mejora en el diseño para los espacios de la universidad.

RI 295. Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales (UCES), Argentina

Autores: Sebastián Alejandro Gallo - Juan Manuel Hernández - Alejo Dillor - Luciana Jankilevich

Contacto: sgallo@uces.edu.ar - Argentina

Memorias Queer: identidades disidentes en el patrimonio fotográfico argentino

Subtítulo: Investigación aplicada y lectura crítica en el aula universitaria

Este trabajo presenta el primer avance de la investigación “La representación marica en el arte latinoamericano: Investigación y catálogación de los museos de la Ciudad de Buenos Aires” (R.I. 51-23), dentro del programa “Transformaciones en la imagen y el género en Latinoamérica: Metodologías y pedagogías áulicas”. Esta primera etapa se trabajó con el acervo de la Fundación Federico Jorge Klemm, donde se analizaron 8 de las 103 obras relevadas y se entrevistó a artistas y curadores del

círculo queer contemporáneo. Los resultados muestran patrones estéticos y temáticos recurrentes —erotismo, performatividad, cuerpo político, mitología pop— y ponen en evidencia vacíos en la representación en torno a corporalidades trans y no binarias. La investigación propone una lectura del archivo como espacio vivo, donde la investigación académica y la práctica docente se integran en una lectura política del patrimonio visual de la ciudad.

RI 296. Universidad de Monterrey

Autores: Frida Guadalupe Álvarez Valenzuela - Mariel García Hernández

Contacto: mariel.garciah@udem.edu - frida.alvarezv@udem.edu - México

El diseño como mediador afectivo en la experiencia hospitalaria infantil: construcción de una narrativa visual aplicada al entorno oncológico

Este trabajo presenta Sofi y los Días del Color, una propuesta editorial ilustrada que explora el potencial del diseño narrativo como estrategia de acompañamiento emocional para niñas y niños en tratamiento oncológico. El proyecto se desarrolla a partir de un enfoque transdisciplinar, donde convergen recursos de la narrativa visual, la psicopedagogía y la comunicación simbólica, con el fin de generar una herramienta que medie entre la experiencia infantil de la enfermedad y los entornos adultos de cuidado. La estructura del libro articula ocho capítulos organizados cromáticamente, cada uno vinculado a una emoción específica vivida durante el proceso hospitalario. A través de metáforas visuales, personajes empáticos y actividades interactivas, el relato propone un espacio de identificación y expresión para la infancia, al tiempo que ofrece orientaciones útiles para cuidadores y profesionales. Se reflexiona sobre el proceso de creación como una práctica situada que integra decisiones narrativas, visuales y materiales orientadas a producir un lenguaje accesible y respetuoso para abordar lo complejo sin estetizar el dolor. El proyecto se discute como un caso de estudio en el cruce entre diseño emocional, infancia y comunicación en contextos clínicos, abriendo preguntas sobre el rol del diseño en la construcción de herramientas editoriales con función terapéutica.

RI 297. Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

Autor: Andrea Valeria Hernández Ramírez

Contacto: Andrea.hernandez5638@alumnos.udg.mx - México

La ciudad aumentada: Señalética AR y capas de información en el espacio público

Imagina una ciudad que no grita, susurra. Una capa aumentada, discreta, contextual, accesible, lo cual no sustituye la señalética física, sino que la coreografía en tiempo real. Al caminar por el centro, la interfaz decide que decir y cuando: atajos en hora pico, rampas o pendientes para movilidad asistida, rutas seguras de noche. El criterio no es deslumbrar, si no reducir la fricción cognitiva y aumentar la autonomía. Los beneficios son tangibles: menos desorientación, mayor autonomía. No obstante, también preocupa la sobrecarga visual y la

dependencia de datos; si el sistema falla, ¿persisten las competencias para leer el entorno sin filtros? El reto del diseño no es “no es poner más cosas”, sino jerarquizar una AR cívica requiere modos (turista, residentes, emergencia), interoperabilidad entre sistemas urbanos, metadatos de confianza (origen, tiempo, precisión) además de avisos de privacidad. Diseñar para 2030 es asumir que la calle será una conversación en capas. Nuestro oficio cambia: pasa de componer piezas a componer contextos. Hacer visible solo lo necesario: ordenar, jerarquizar y hacer legible la calle para todas las personas, con rigor, empatía y atención a la diversidad urbana.

RI 298. Universidad San Pablo Tucumán

Autor: Josefina Ocampo

Contacto: jocampo@uspt.edu.ar - Argentina

La intervención en villas rurales, el caso de Ohuanta, comuna de San Pablo.

Subtítulo: Propuesta para la mejora de la calidad de vida de sus ciudadanos, desde el

En muchas localidades y pueblos del interior del país, gran parte de la población está conformada por personas mayores. Pero, a diferencia de los mayores que viven en entornos urbanos, los mayores que se encuentran en zonas rurales, muchas veces desconocen el abanico de oportunidades a su alcance para mejorar su calidad de vida. Al vivir rodeados de espacios naturales pueden evitar el sedentarismo aprovechando cualquier momento para dar paseos incrementando así la actividad física, creando espacios destinados a estos fines, evitando las aglomeraciones y los desplazamientos. Además de la contaminación propia de las ciudades, pueden disfrutar de una mayor tranquilidad y conocer mucho mejor a sus vecinos.

• Comisión 34: Tecnología, materiales y sustentabilidad

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

RI 299. Autores: Jesica Borda Olivera (Isabel Oliveira) - Nadia Borda Olivera

Contacto: rayada.creaciones@gmail.com - Argentina

Estandarizar sin estándares: diseño híbrido entre artesanía, tecnología y comunidad

Subtítulo: Investigación/ensayo a desarrollarse Octubre 2025 – Julio 2026 por el equipo de Editorial Inganakee Este ensayo propone un modelo de diseño híbrido que recupera la esencia artesanal del calzado e integra herramientas digitales sin subordinar el proceso creativo a la automatización. La tecnología se plantea como medio, no como fin, para fortalecer oficios, preservar identidades y fomentar colaboración entre talleres. El sistema combina escaneo digital, moldes modulares y corte láser con técnicas manuales transmitidas generacionalmente. En lugar de imponer estándares industriales, se propone un marco adaptable que respete la singularidad de cada creador. Basada en experiencias latinoamericanas, la investigación muestra cómo tradición e innovación, pueden generar modelos productivos sostenibles, justos y culturalmente significativos.

RI 300. Universidad Politécnica Territorial del estado Mérida Kleber Ramírez

Autor: Zulay Calderón

Contacto: zulycarrero10@gmail.com - Venezuela

Comunicación digital en contextos educativos. Uso de plataformas digitales en la enseñanza

La comunicación digital ha transformado profundamente los procesos educativos en Venezuela. El uso de plataformas como Zoom, Google Classroom y WhatsApp ha permitido mantener el vínculo entre docentes y estudiantes, especialmente en contextos de crisis. Estas herramientas facilitan el acceso a contenidos, la interacción asincrónica y la retroalimentación constante. En este contexto, la comunicación digital se convierte en un eje fundamental para garantizar una educación inclusiva, flexible y resiliente. El objetivo de esta investigación es Analizar cómo el uso de plataformas digitales transforma los procesos de comunicación entre docentes y estudiantes en entornos educativos venezolanos. Entre las teorías que fundamentan este estudio se encuentran: la Teoría de la Comunicación Mediada por Computadora (CMC), la Teoría del Conectivismo (George Siemens) Y Teoría Sociocultural de Vygotsky. La metodología que respaldó la elaboración de este estudio fue de carácter documental, basada en revisión y análisis de fuentes académicas indexadas (Scopus, SciELO, Dialnet, ERIC), y literatura especializada en comunicación digital. En cuanto a, las técnicas e instrumentos de recolección de información se utilizaron como técnicas la revisión de documentos. Además del análisis de contenido que consistió en interpretación de la información textual para identificar temas, patrones o significados.

RI 301. Autor: Brenda Carolina Chacon Caicedo

Contacto: brenda_chacon@cun.edu.co - Colombia

Inteligencia Artificial en vestuario escénico: experimentación y divulgación creativa

Subtítulo: Teasers digitales como estrategia previa de comunicación en proyectos de moda y performance

Esta investigación—creación explora el potencial de la inteligencia artificial (IA) en el cruce entre el diseño de moda y el vestuario escénico. El proyecto partió de la reinterpretación digital de una prenda base, transformada mediante herramientas de IA generativa en propuestas tridimensionales que expandieron el lenguaje estético y performativo del vestuario. Posteriormente, se desarrollaron teasers digitales con IA antes del lanzamiento de los proyectos oficiales, utilizando imágenes y narrativas como estrategia de divulgación temprana. Estos materiales funcionaron como piezas de anticipación que facilitaron la conexión con públicos específicos y abrieron un espacio de diálogo previo a la presentación final del cartel y la propuesta completa. Más que un recurso técnico, la IA se asumió como un medio para ensayar visualidades y explorar modos alternativos de circulación del vestuario escénico, situando la comunicación como parte integral del proceso proyectual. Así, la investigación plantea que la IA no sólo transforma las formas de diseñar, sino también las maneras de narrar, difundir y poner en escena las creaciones.

RI 302. Instituto Superior De Formación**Docente Salome Ureña****Autor:** Mirla Haisel Ferredon Piedra**Contacto:** mirlalindamorena2@gmail.com - República Dominicana***Sketchbook aplicado a la enseñanza de voleibol con el uso de la realidad aumentada*****Subtítulo:** Un proyecto de innovación

La presentación corresponde a un proyecto de innovación que inicia con un estudio de diseño gráfico a través del sketch book utilizando las líneas de tiempo de procreate para elaborar ilustraciones que constituyan un recurso didáctico para la enseñanza del voleibol a través de la realidad aumentada en el nivel superior. El diseño adquiere relevancia en la primera parte del proyecto porque se requiere incorporar elementos que sean específicos y afines a la enseñanza de sistemas de juego 3-3, 5-1, 4-2, formaciones para la defensa del saque y movimientos de jugador en el campo, con miras a su uso en las prácticas de enseñanza apegadas al compromiso motor y la evaluación con el uso de las TIC.

RI 303. Cuerpo Académico Sostenibilidad y Desarrollo Estratégico del Diseño del Centro de Investigación en Arquitectura y Diseño de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México
Autor: Erika Rivera Gutiérrez - Alejandro Higuera Zimbrón - Claudia Gabriela Vélez Chavarría**Contacto:** fad_graf@yahoo.com.mx - ahigueraz@uaemex.mx - eriverag@uaemex.mx - México***Diseño, Competencias y Colaboración Humano-IA***

El estudio titulado Diseño, Competencias y Colaboración Humano-IA tiene como propósito identificar las competencias asociadas al uso de la inteligencia artificial en la formación de diseñadores, así como analizar su impacto en el ejercicio profesional. El desarrollo acelerado de la IA no solo ha transformado las herramientas disponibles para la práctica del diseño, sino que ha modificado de manera sustantiva la lógica y las dinámicas del proceso creativo. En los actuales contextos de colaboración humano-IA, estos sistemas funcionan como agentes co-creativos y no únicamente como recursos instrumentales. Sin embargo, aunque los estudiantes de diseño incorporan de forma creciente estas tecnologías en sus procesos, persiste una brecha significativa en la adquisición de competencias esenciales para interactuar de manera efectiva con dichos sistemas. A partir de este planteamiento, la investigación se sustenta en una revisión exhaustiva de literatura científica, a partir del análisis de estudios provenientes de bases de datos especializadas en diseño y educación superior. Finalmente, el estudio busca aportar un marco teórico-metodológico sólido que oriente futuras líneas de investigación, destacando el papel estratégico de las competencias en inteligencia artificial para el desempeño académico y la preparación profesional de los diseñadores. Dichas competencias se consideran fundamentales para enfrentar desafíos relacionados con la originalidad, la calidad y la coherencia de las propuestas creativas, aspectos clave para una actuación competitiva en contextos educativos y profesionales contemporáneos.

RI 304. Duoc UC - Laboratorio de Revalorización y Experimentación Textil DDHUB de la Escuela de Diseño
Autor: Lorena Rodríguez Lain - Catherine Herrera - Perla González**Contacto:** lo.rodriguez@profesor.duoc.cl - Chile***Praxodia: Sistema de diagnóstico y toma de decisiones para la revalorización textil desde la investigación en diseño.*****Subtítulo:** Resultados del primer piloto con demin de una metodología aplicada para reducir la incertidumbre en procesos de remanufactura textil

Praxodia es un proyecto de investigación aplicada en diseño que propone el desarrollo de una metodología de diagnóstico y toma de decisiones orientada a la revalorización de textiles postconsumo, especialmente en contextos de remanufactura y upcycling. El proyecto surge como respuesta a una brecha recurrente en la industria y en la formación en diseño: la alta incertidumbre en la selección de materia prima textil reutilizable y la ausencia de criterios técnicos accesibles para su evaluación en contextos reales de trabajo. La presentación expone los resultados del primer piloto de Praxodia, centrado en el diseño y validación inicial de un sistema de clasificación por estados del material (A/P/X), una batería de ensayos simplificados y dispositivos de medición de bajo costo, y una estructura de registro estandarizado de datos. El enfoque no busca certificar ni reemplazar normativas técnicas, sino generar evidencia comparativa que permita decisiones más rápidas, consistentes y replicables. Los resultados evidencian el potencial del diseño como articulador entre saber técnico, práctica productiva y sostenibilidad, aportando una herramienta metodológica transferible a contextos educativos, productivos y comunitarios vinculados a la revalorización textil.

RI 305. Universidad Autónoma de Baja California, Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño
Autor: Ana Erika Ruiz Arellano - Claudia Rivera Torres**Contacto:** erika.ruiz@uabc.edu.mx - claudia_rivera@uabc.edu.mx - México***La IA como asistente creativo: un enfoque desde la mirada crítica del diseñador***

La inteligencia artificial constituye un punto de inflexión en los procesos profesionales contemporáneos, y el diseño gráfico se encuentra directamente involucrado en esta transformación. En este contexto, se vuelve pertinente analizar cómo su incorporación afecta las dinámicas metodológicas del diseño, especialmente en la etapa de conceptualización. Esta ponencia presenta los resultados de una prueba realizada con estudiantes para evaluar un proceso de co-diseño con herramientas de IA, con el fin de comprender su funcionamiento, sus alcances y sus limitaciones en un entorno académico controlado. La experiencia se estructuró a partir de una revisión de literatura y de casos documentados, lo que permitió diseñar un protocolo de interacción entre el estudiante y la IA. El proceso incluyó actividades para ampliar referentes visuales, generar alternativas iniciales, estimular el pensamiento divergente y contrastar interpretaciones del mensaje visual. El análisis posterior permitió identificar puntos de oportunidad y com-

probar que la IA no sustituye la creatividad humana, más bien puede funcionar como un agente que favorece procesos reflexivos cuando se utiliza de manera crítica y contextual.

RI 306. Institución Universitaria Colegio

Mayor Del Cauca, Colombia

Autor: Andrés Urrutia

Contacto: urrutiaografico@unimayor.edu.co - Colombia

Entre la plástica y los proms

Subtítulo: Diseño, arte e IA en la creación contemporánea

Esta ponencia presenta una reflexión sobre el diálogo creciente entre diseño, arte e inteligencia artificial a partir de mi experiencia desarrollando ilustraciones para las piezas de merchandising de ACOAVES, la Asociación Caucana de Observadores de Aves. A partir de una metodología de diseño híbrida, exploro cómo los modelos de IA se convierten en herramientas complementarias que amplían las posibilidades creativas sin sustituir la sensibilidad artística personal. El proyecto combina procesos tradicionales de la plástica —como la composición, el color y la textura— con la generación de imágenes asistidas por IA, lo que permitió acelerar la búsqueda de referentes visuales, potenciar la exploración estética y enriquecer el resultado final. La ponencia busca mostrar cómo este enfoque integrador favorece la construcción de lenguajes visuales más versátiles, responsables y contemporáneos, especialmente en proyectos que buscan divulgar la biodiversidad y fortalecer la relación entre diseño y territorio.

• **Comisión 39: Perspectivas, tendencias e innovación**
26 de Febrero, 16:30 (Arg) - Sala 2 -

RI 307. Grupo de investigación de la Fundación Universitaria Compensar. Bogotá, Colombia

Autores: Arcadio Alexander Aldana Rincón - Luis Alexander Díaz Molina - Erinson Fernando González Santos - Ana Ximena Menjura Cucunuba

Contacto: aaaldanar@ucompensar.edu.co - efernando-gonzalez@ucompensar.edu.co - Colombia

Corporeidades mediadas. Constructos socio culturales como herramientas comunicativas

El proyecto de investigación en curso, denominado Corporeidades Mediadas, aborda la corporeidad como una construcción sociocultural, simbólica y política en el contexto del arte y los medios contemporáneos. Desde un enfoque teórico-analítico y cualitativo, se aborda el cuerpo no solo como entidad biológica, sino como un territorio de experiencia, sensibilidad, comunicación y resistencia, atravesado por relaciones de poder y mediaciones tecnológicas. El marco conceptual se basa en las propuestas de Sonia Castillo Ballén, que entiende la corporeidad como un proceso integral de expresión y resistencia, y en la teoría del Corpomedia de Christine Greiner, que concibe el cuerpo como una interfaz en permanente interacción con la tecnología, la cultura y el entorno. A partir del análisis crítico de fuentes bibliográficas y casos artísticos —especialmente en fotografía, medios de comunicación, diseño y arte— se identi-

can cuatro tipologías corporales: el cuerpo natural, el cuerpo canonizado, el cuerpo como herramienta comunicativa y el cuerpo que protesta o se deforma. Estas categorías evidencian la multiplicidad de significados atribuidos al cuerpo y su papel central en la producción de sentido. Determinando así un camino de investigación que es relevante para entender la estética de las sensibilidades como campo emergente que cruza la sociología, filosofía, artes, comunicación y diseño.

RI 308. Escuela de Diseño Gráfico e Industrial de la Universidad Don Bosco, El Salvador

Autores: Aníbal Alexis Arias Landaverde - Rodolfo Alirio Cornejo Fajardo - Colaboradores: Claudia Lissette Elias Espinoza - Alejandra Gisselle Chávez Benavidez

Contacto: anibal.arias@udb.edu.sv - rodolfo.cornejo@udb.edu.sv - El Salvador

Impacto de la implementación de metodologías de diseño para la innovación en la dinamización del emprendimiento social en El Salvador

Subtítulo: Resultados del proyecto de investigación 2025

La innovación social tiene como actor principal a la sociedad, por lo que es viable ampliar el desarrollo de las disciplinas del diseño dentro de las comunidades. Córdoba-Cely et al. (2014) consideran el uso de diferentes metodologías de diseño para la innovación social con la finalidad de “reducir la incertidumbre creativa al interior de una comunidad, y proponer valor social a través de las soluciones que ellas mismas propongan” (p. 41). Los resultados de la investigación exponen el impacto que tiene la implementación de metodologías de diseño para la innovación como un método dinamizador en el desarrollo de emprendimientos sociales del Área Metropolitana de San Salvador, a partir de consideraciones teóricas existentes y recopilación de datos testimoniales. En esta línea, los emprendedores sociales salvadoreños muestran familiaridad con metodologías como el Design Thinking y aplican, formal o empíricamente, principios de diseño centrado en el usuario y co-creación. Asimilan que el uso de herramientas metodológicas minimiza riesgos, impulsa la sostenibilidad financiera y genera soluciones con alto valor social, consolidando así al diseño como una vía estratégica que conduce a la innovación y bienestar comunitario.

RI 309. Universidad de Guanajuato, División de Arquitectura, Arte y Diseño

Autores: Irsa Daniela Botello Arredondo - Alumnos: Alondra Lizbeth Cordero Solís - Emiliano Ortinez Terrazas - Oscar Fernando García Frausto

Contacto: id.botelloarredondo@ugto.mx - México

Psicología del espacio interior

Subtítulo: Factores del diseño interior que influyen en la percepción y comportamiento del ser humano
Al comprender cómo el diseño de interiores afecta la percepción y comportamiento de un usuario, se pueden crear espacios que beneficien el bienestar emocional y mental, contribuyendo a una mejor calidad de vida. Un diseño interior adecuado puede impactar en la conciencia social sobre la importancia de tener espacios apropiados para la vida cotidiana, fomentando la funciona-

alidad y el beneficio de la integración de la disciplina de diseño de interiores, en la intervención de un espacio. La relación entre el diseño de interiores y el comportamiento humano es un campo de estudio vital que puede tener un impacto significativo en la sociedad. A través de una comprensión más profunda de esta conexión, se pueden crear entornos que no solo sean estéticamente agradables y bellos, sino que también mejoren la calidad de vida de los usuarios.

Fomentar la importancia de la psicología del espacio interior, permitirá la integración de principios y criterios que permitan realizar espacios funcionales y adecuados para cada usuario.

RI 310. Autor: Paola Andrea García Romero

Contacto: paogromero@gmail.com - Ecuador

Neuroarquitectura: La influencia del espacio en personas neurodivergentes.

Subtítulo: Accesibilidad sensorial y cognitiva en el lugar de trabajo

Se atraviesa una época en la que el diseño y la arquitectura tienen como pieza central al ser humano. Conceptos como bienestar, neuroarquitectura, accesibilidad, diseño biofílico, entre otros, están en auge en Latinoamérica. Sin embargo, se continúa proyectando soluciones generalizadas sin considerar a grupos minoritarios o poblaciones específicas. En su mayoría, el mundo está diseñado para los que pueden ver, para los que pueden caminar, para los que pueden socializar con facilidad; pero frecuentemente se olvida de que existe un otro con diferentes capacidades, con el que diseñadores y arquitectos parecerían estar en deuda. Según un estudio de The National Institutes of Health realizado en 2020, se estima que un 20% de la población a nivel mundial es neurodivergente por lo que es importante comprender que la inclusión va más allá de las diversidades motoras, más allá de rampas de acceso o señalización en braille; hoy en día la inclusión también tiene que pensarse desde la cognición y los sentidos. A lo largo de esta investigación se evidencian datos relevantes respecto a la neurodiversidad a escala global, sus definiciones, retos y complicaciones. A su vez, se presentan conceptos y contribuciones desde la neuroarquitectura, diseño interior y psicología ambiental para tratar de esbozar un camino a seguir que pueda guiar al lector a repensar los espacios diseñados. Se trató de explicar el “qué” es una neurodivergencia y cuáles son sus retos, para empezar a entender el “cómo” a través del diseño del espacio laboral se pueden proyectar entornos que reflejen inclusión cognitiva y sensorial, con el fin de propiciar una inserción laboral más equitativa y efectiva.

RI 311. Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

Autor: Rubén Gerardo Gómez Rodríguez

Contacto: ruben.gomez0879@alumnos.udg.mx - México

Visualizando la Complejidad: El diseño de información como mediador en la interfaz personas-complejidad

En un contexto global caracterizado por la creciente complejidad de los problemas sociales, ambientales y políticos, resulta cada vez más evidente la necesidad de

integrar perspectivas y saberes interdisciplinarios. Los llamados problemas perversos ponen de manifiesto la imposibilidad de abordarlos desde marcos lineales o reduccionistas, demandando estrategias que reconozcan la naturaleza interdependiente y dinámica de los sistemas en los que emergen. Sin embargo, los intentos por resolverlos con frecuencia generan ciclos de retroalimentación negativa, lo que subraya la urgencia de adoptar aproximaciones sistémicas capaces de propiciar transformaciones orgánicas y sostenibles. Este ensayo analiza el papel del diseño de información como herramienta de mediación pedagógica en la interfaz personas-complejidad, proponiendo su potencial como facilitador de la apropiación del conocimiento y la acción informada dentro de sistemas complejos. A partir de un enfoque visual y centrado en el usuario, se presentan modelos y estrategias para que los diseñadores de información puedan descomponer la complejidad en formas accesibles sin caer en la sobresimplificación. Los hallazgos sugieren que el diseño de información, cuando se emplea desde una perspectiva holística y relacional, tiene el potencial de contribuir significativamente a mejorar la capacidad colectiva para interpretar, comunicar y actuar frente a los desafíos contemporáneos.

RI 312. Autor: María Alejandra Herrera Palacio

Contacto: marialejandrah@protonmail.com - Colombia

Avances del proyecto GAIA-SIKUI,

Subtítulo: educación en Cambio Climático para universidades y otras organizaciones

GAIA-SIKUI es un proyecto de educación sobre cambio climático que se viene desarrollando desde mediados de 2024. Sus bases se sentaron en el marco de la Certificación Docente en Innovación Social para el Desarrollo Sostenible, impartida por Learning by Helping con el apoyo de la UNESCO. Desde entonces, el proyecto se ha dado a conocer a través de varias publicaciones y ha ido perfeccionándose y desarrollándose durante este tiempo (poco más de un año). El objetivo de la participación en el foro es presentar los avances logrados, tanto en el contenido del programa educativo como en el diseño general del proyecto.

RI 313. UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Autores: Tânia Mara Mattiello Rossetto - Júlio Carlos De Souza Van Der Linden

Contacto: comtaniarossetto@gmail.com - juliovanderlinden@gmail.com - Brasil

En busca de la innovación en el aprendizaje:

Subtítulo: ¿Qué se puede aprender de los diseñadores?

En la acelerada sociedad actual, el acceso cada vez más temprano a las redes sociales fomenta interacciones mediadas por la usabilidad y la experiencia de usuario, ampliando y transformando la relación de niños y jóvenes con el mundo. ¿Cómo podemos contribuir a que el aprendizaje escolar sea más estimulante y acerque el conocimiento académico a la realidad? ¿Cómo puede el diseño contribuir al desarrollo de habilidades, otros tipos de pensamiento más allá del cognitivo y la resolución de problemas en las escuelas? Estas preguntas se exploran en el proyecto de investigación “Aprendiendo

con Diseñadores: Conectando Sistemas para Generar Posibilidades”. El objetivo es proporcionar directrices para reunir a estudiantes de últimos años de escolaridad y estudiantes de grado con experiencia en diseño, integrando contextos y conocimientos. Se realizó una experiencia práctica en el curso de Metodología del Diseño, utilizando el aprendizaje entre pares para resolver problemas cotidianos. A través del intercambio de contextos similares, los jóvenes participaron en la resolución de problemas cotidianos aplicando el proceso de diseño, lo que desafía la aplicación del pensamiento de diseño y las habilidades en la búsqueda de una posible solución dentro del tiempo asignado, aprendiendo juntos (aprendizaje entre pares). La información y los datos recopilados se están analizando y se difundirán posteriormente.

RI 314. Autor: Aida Sanes Orrego

Contacto: asanes@areandina.edu.co - Colombia

El A-Social y el ecodiseño

El ecodiseño debe relacionarse estrechamente con los factores sociales y la innovación social porque no debe buscar solamente reducir el impacto ambiental de los productos y servicios, sino también mejorar la calidad de vida de las personas. Al considerar aspectos sociales e indicadores propios de las metodologías del A-Social se promueven soluciones más justas e inclusivas. A su vez, la innovación social utiliza estos principios para crear nuevas formas de organización, productos o servicios que respondan a problemas sociales y ambientales de manera sostenible, fomentando la participación ciudadana y el desarrollo local y comunitario. De este modo, el ecodiseño se convierte en una herramienta clave para impulsar cambios sociales positivos y duraderos, pero se genera la siguiente pregunta ¿Como una metodología de ecodiseño podría incluir la evaluación de los factores sociales y comunitarios para generar procesos de innovación social?

• Comisión 35: Sociedad, cultura y patrimonio

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

RI 315. Autor: Daniela Java Balanovsky

Contacto: javadaniela@hotmail.com - Argentina

Dimensions in Testimony, la historia de una sobreviviente de la Shoá (holocausto)

Este trabajo se apoya en el testimonio de una mujer, Lea Zajac, sobreviviente de la Shoá (holocausto). Esta propuesta de investigación descriptiva, se sustenta en la utilización de tecnologías contemporáneas. Dimensions in Testimony, es un recurso en un lenguaje simple, para que las generaciones actuales accedan a las historias de la segunda guerra mundial. Dimensions in Testimony, es una propuesta que incluye la grabación de voz e imagen y su proyección en un formato de pantalla bidimensional de grandes proporciones. Delante de la pantalla hay un micrófono. Las personas que visitan el museo del Holocausto de Buenos Aires, pueden hablar con la o el sobreviviente y formular preguntas. En este caso, la imagen de Lea Zajac, responde todas las inquietudes del público. Esta tecnología preserva sus memorias del paso

del tiempo, como un desafío frente al negacionismo y al olvido. La utilización de IA, cascos de realidad virtual, los QR, recorridos 360°, aplicaciones y las memorias sintéticas y los Smartphones, como dispositivos acoplados al cuerpo humano, se utilizan para aumentar los procesos cognitivos. Estas tecnologías pueden servir para elaborar traumas. Los genocidios han dejado una serie de traumas vicarios o intergeneracionales que deben ser tomados en cuenta.

RI 316. Comisión Patrimonio, Sociedad

Colombiana de Arquitectos, Corporación

Universitaria del Caribe – CECAR, UAN/UNIR

Autores: Sergio Hernán Cáceres Cáceres - Sandra Cecilia Mesa García - Sergio Augusto Cáceres Peña

Contacto: arqshcc@gmail.com - investigación.phd.arq@gmail.com - sergioaugustocaceres@gmail.com - Colombia

Luz y Memoria: Proyecto de Iluminación Simbólica en el Espacio Público de El Socorro, Colombia

El proyecto de iluminación simbólica en el espacio público de El Socorro se fundamenta en la relevancia histórica del municipio como cuna de la gesta libertadora de Colombia. La propuesta busca revalorizar este legado a través de un lenguaje lumínico que utilice el color como recurso expresivo en las luminarias de los postes públicos. La luz se plantea como un elemento técnico de seguridad y funcionalidad, y adicionalmente como una herramienta de comunicación que conecta el pasado con el presente, evocando los ideales de libertad y resistencia que marcaron la historia de la nación. El diseño cromático de la iluminación se inspira en los símbolos patrios y en la narrativa histórica de la insurrección comunera, proyectando en el espacio público un ambiente que refuerce la identidad y la memoria colectiva. Esta intervención pretende resignificar plazas, calles y puntos de encuentro mediante atmósferas nocturnas que convoquen a la comunidad, fomentando la apropiación ciudadana y el turismo cultural. Al incorporar tecnologías eficientes y sostenibles, la propuesta también aporta a la renovación urbana y a la construcción de una imagen nocturna distintiva de El Socorro. En suma, se trata de un proyecto que integra historia, arquitectura y cultura mediante el poder simbólico de la luz.

RI 317. Corporación Universitaria

Autónoma de Nariño

Autores: Luz Stephany Caicedo Gamboa - María Fernanda Santana Padilla

Contacto: stephagamboa99@gmail.com - Colombia

El diseño de etiqueta con sistema Braille para packaging en productos de primera necesidad de Colombia que mejore la experiencia de usuario en población con ceguera

Este proyecto nace de la necesidad de brindar accesibilidad a las personas con discapacidad visual a través del diseño gráfico. Su propósito fue desarrollar una etiqueta en sistema braille para empaques de productos de primera necesidad en Colombia, buscando mejorar la experiencia de usuario sin alterar la identidad visual de las marcas. A partir de una investigación de carácter

cualitativo y documental, se analizaron las características del sistema braille, la normativa vigente y las posibilidades de aplicación dentro del diseño de empaques. El resultado fue una propuesta funcional acompañada de una guía técnica que orienta su implementación, integrando principios de accesibilidad y diseño inclusivo. Este trabajo demuestra que el diseño gráfico puede trascender lo estético para convertirse en una herramienta de inclusión, capaz de generar autonomía, equidad y visibilidad para una población históricamente excluida del entorno visual cotidiano.

RI 318. Autor: Carmen Eugenia Campos Martínez

Contacto: carmencamposdiseno@gmail.com - El Salvador

El Cedart Interactivo como motor de innovación artesanal y preservación de patrimonio en el Centro Histórico de San Salvador

El Cedart Interactivo, ubicado en el corazón del Centro Histórico de San Salvador, es un laboratorio vivo donde convergen el diseño y la artesanía para fortalecer la industria cultural artesanal salvadoreña. Integrado a la red de Centros de Desarrollo Artesanal (CEDART) de CONAMYPE, su misión es salvaguardar el patrimonio cultural vivo, potenciar las capacidades de los artesanos y conectar sus productos con mercados nacionales e internacionales. Más que una exhibición, ofrece experiencias inmersivas a través de talleres, demostraciones y recorridos sensoriales que combinan tradición, innovación y turismo cultural. Su desarrollo se sustenta en cuatro ejes: diseño espacial, curaduría de piezas representativas, aplicación tecnológica y formación de artesanos. Además, lidera la gestión de declaratorias de Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) junto al Ministerio de Cultura, identificando y documentando técnicas tradicionales, otorgándoles reconocimiento legal y promoviendo su difusión. Estas declaratorias consolidan la identidad artesanal salvadoreña y la proyectan internacionalmente como parte de un patrimonio vivo. El Cedart Interactivo demuestra cómo las capacidades innatas de los artesanos —creatividad, destreza y memoria cultural— se potencian mediante el diseño, el marketing turístico y la gestión cultural. Enfrenta tensiones entre tradición y modernidad promoviendo redes colaborativas y estrategias digitales que valoran la autenticidad. Este espacio, donde las técnicas ancestrales cobran vida contemporánea, evidencia que el diseño no solo embellece, sino que preserva, dinamiza y proyecta el patrimonio artesanal de El Salvador hacia el futuro.

RI 319. UANL - Universidad Autónoma de Nuevo León, Facultad de Arquitectura

Autores: Ivone Siomara López Chagollan - Gilberto Montalvo Ortiz

Contacto: ivone.lopezch@gmail.com - México

El desarrollo de competencias profesionales y genéricas en el servicio social en diversos sectores

La Facultad de Arquitectura de la UANL; tiene como objetivo primordial la sensibilización de sus estudiantes en el desarrollo de diseños innovadores en la interacción con proyectos en el sector público, asistenciales, de la salud y bienestar social a través de nuestro programa educativo y proyectos de investigación.

Es importante entender que las investigaciones se lograron con aspectos primordiales como la innovación y vinculaciones en programas de bienestar social para mejorar la calidad de vida de las personas en colaboración con estudiantes de Diseño industrial y Arquitectura brindando soluciones de proyectos para la sociedad con el objetivo de generar propuestas y oportunidades de mejora en la calidad de vida de los usuarios. Hoy en día unas propuestas innovadoras en diseños integrales con soluciones que permitan hacer más factible y practica la vida de los usuarios, pero con el compromiso de cubrir necesidades de los usuarios al trabajar en proyectos del sector salud muestra un mayor interés y sensibilidad que le permitiera al estudiante integrar su conocimiento y expresar el desarrollo de competencias adquiridas en sus créditos obtenidos al enfrentarse a entornos reales para el servicio de la sociedad. El apoyo brindado en estos proyectos de investigación desarrollada con doctores para proponer alternativas para ayudarlos a solucionar a través de dispositivos que mejoraran la calidad de vida de pacientes y otros utensilios médicos, como prótesis ligeras de bajo costo, lámpara para operaciones y utensilios de fácil manipulación, y diseños factibles para la interacción con los usuarios a través de un asesoramiento de doctores y expertos en salud para su proyección en proyectos factibles y de gran utilidad.

RI 320. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores Monterrey, Campus Ciudad de México

Autor: Iván Medina Gutiérrez

Contacto: arq.medina.ivan@gmail.com - México

Hacia un “pensamiento de diseño” de la liberación: Una propuesta decolonial a partir de la filosofía de Enrique Dussel

El trabajo por exponer, propone la decolonización del pensamiento de diseño desde los presupuestos básicos en la filosofía de Enrique Dussel, generando diversos cuestionamientos acerca de la hegemonía epistémica y promoviendo distintos enfoques transmodernos. Se busca integrar algunas categorías filosóficas con el propósito de obtener una comprensión del diseño desde el oprimido, gestando nuevas prácticas éticas, políticas y sociales que fomenten una perspectiva diferente de la justicia social. La investigación plantea que, el pensamiento de liberación permite la transformación de las prácticas de diseño en donde se generen saberes territoriales, permitiendo la visibilización de conocimiento negado por perspectivas colonialistas y modernistas.

RI 321. Fundación CON-NEUROARQ®, Centro de Neuroarquitectura, Argentina

Autor: Vanina Salinas

Contacto: vanina.salinas@gmail.com - Argentina

Escuelas que cuidan: neuroarquitectura y diseño educativo en contextos de vulnerabilidad y violencia

En contextos educativos caracterizados por pobreza estructural y altos niveles de violencia, el espacio escolar adquiere una relevancia que excede su función pedagógica tradicional. En estos escenarios, las condiciones físicas del entorno influyen de manera directa en el bienestar emocional, la regulación atencional y las dinámicas de interacción social de las comunidades edu-

cativas. Desde esta perspectiva, la arquitectura escolar puede constituirse en un factor relevante para la promoción de entornos educativos más equitativos y sostenibles desde el punto de vista humano. Este trabajo presenta un estudio exploratorio desarrollado en escuelas públicas de la ciudad de Córdoba, Argentina, localizadas en contextos de alta vulnerabilidad socioeconómica. El objetivo de la investigación es analizar la relación entre las condiciones espaciales y el bienestar emocional, la atención y la interacción social de los usuarios, así como identificar dimensiones de diseño prioritarias para la configuración de entornos educativos más seguros e inclusivos. La investigación se apoya en una metodología cualitativa de carácter transdisciplinar, que combina revisión bibliográfica, entrevistas semiestructuradas a docentes, directivos y estudiantes, y la aplicación adaptada de la herramienta SENSE (Sistema de Empatía y Sensibilidad Espacial). El análisis de los datos permitió identificar cinco dimensiones espaciales relevantes: seguridad física y psicológica; soporte a los procesos de atención y memoria en contextos de estrés crónico; disponibilidad de espacios para la mediación y el encuentro social; apropiación comunitaria del espacio escolar; y dimensión simbólica y cultural del entorno construido. Los resultados preliminares sugieren que la incorporación de criterios de neuroarquitectura, entendida como un enfoque de empatía espacial basado en evidencia, puede aportar lineamientos para el diseño y la intervención en escuelas situadas en contextos de alta vulnerabilidad, contribuyendo al bienestar integral y al fortalecimiento del sentido de pertenencia.

RI 322. EUREKA!

Autor: Daniela Tobar Abarca

Contacto: eurekainyourmail@gmail.com - Argentina

Del dato al relato

Subtítulo: Mapas, diseño y narrativas visuales para la comunicación del territorio

Las tecnologías geoespaciales han ampliado significativamente el acceso a datos territoriales y herramientas de análisis, permitiendo que profesionales de diversas disciplinas integren mapas digitales en su práctica cotidiana. Sin embargo, transformar datos en representaciones comprensibles y significativas requiere decisiones de diseño que influyen directamente en la forma en que el territorio es interpretado. Esta presentación propone recorrer el proceso que va del análisis de datos geográficos a la construcción de narrativas visuales, entendiendo la cartografía como una instancia de traducción entre información técnica y comunicación estratégica. A partir de experiencias de capacitación y proyectos interdisciplinarios, se examinan criterios de visualización, jerarquización de datos y construcción de relatos espaciales. La propuesta busca destacar el rol del diseño como mediador entre conocimiento científico, contextos territoriales y públicos diversos.

RI 323. Art & Fashion Perú

Autor: Edith Tuercoconza Maguina

Contacto: etuercoconzam@gmail.com - Perú

Oficio de Maestra: Reflexiones pedagógicas y el arte de construir nuestras memorias

La investigación tiene como propósito valorar el trabajo de maestras de la tercera edad y su legado como transmisoras de la cultura peruana. Además, analizar sus procesos pedagógicos en la enseñanza de la conservación de la identidad cultural, basándose en sus experiencias compartidas como guardianas de tradiciones y saberes. Asimismo, posibilita una crítica a la falta de comunicación promovida por las nuevas generaciones.

• Comisión 40: Revistas y Libros

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

RI 324. Corporación Universitaria Autónoma de Nariño, Cali, Colombia

Autor: Rafael Ángel-Bravo

Contacto: rafael.angel@aunarcali.edu.co - angelrafael1980@hotmail.com - Colombia

Revista: SUMMA

Subtítulo: Ampliando los límites para la investigación multidisciplinar e interdisciplinar

SUMMA, Revista disciplinaria en ciencias económicas y sociales, se edita desde el año 2019, llegando en 2025 a su séptimo año de publicación, completando así catorce ediciones de carácter semestral. La Revista tiene como objetivo publicar artículos resultado de investigaciones en curso y concluidas, que conserven un carácter de originalidad, utilidad y relevancia científica que aporten nuevos conocimientos sobre aspectos teóricos o prácticos en las áreas económicas y sociales. SUMMA busca recoger y difundir publicaciones asociadas de carácter científico, en relación con las ciencias sociales, las ciencias económicas y administrativas, las artes, las humanidades y las ciencias de la educación. Desde su creación en 2019, la revista es editada con el apoyo de Giacef, Grupo de investigación en administración, contabilidad, economía y finanzas. Para el año 2024, se vincula a la edición y publicación, el grupo de investigación Visualizar, orientado a los estudios del diseño, las artes y la imagen. Desde el año 2020, la revista se integra a un ecosistema de investigación institucional, en el cual se asocia con la realización del Congreso Internacional de Ciencias Económicas y Administrativas, como en la publicación del libro Avances en Investigación Científica, el cual recoge productos derivados del mencionado evento.

RI 325. Universidad de Caldas - ISSN 1794-7111

Autor: Walter Castañeda M. - Mónica Bonilla, asistente editorial

Contacto: walter.castaneda@ucaldas.edu.co - revistakepes@ucaldas.edu.co - Colombia

Revista: Kepes. Grupo de Estudios en Diseño Visual

Es una publicación del Departamento de Diseño de la Universidad de Caldas. Este proyecto editorial tuvo su origen en los resultados reflexivos e investigativos aportados por los docentes del departamento quienes, reunidos en el "Grupo de estudios en Diseño Visual", dieron forma a la publicación. La denominación KEPES, obedece a la intención de reconocer los aportes de uno de los actores más sobresalientes en el campo de la investigación en diseño, la imagen y la percepción, a

saber, el húngaro György Kepes (1906-2001). La inquietud manifiesta de confrontar los conceptos del diseño, la imagen, la comunicación y la creación con los logros alcanzados en el contexto, ha llevado a considerar la necesidad de generar comunidades académicas estables que permitan el intercambio de ideas para encarar, de manera responsable, los retos de la disciplina. En ese sentido la Revista KEPES se propone en el escenario, enmarcado en los lineamientos de la científicidad, la divulgación de investigaciones y reflexiones que se adelantan en diversas instituciones académicas nacionales e internacionales.

RI 326. Facultad de Diseño Gráfico.

Universidad Vasco de Quiroga

Autor: María del Pilar Castro Frago - Leobardo Armando Ceja Bravo

Contacto: castro_pilar@uvaq.edu.mx - aceja@uvaq.edu.mx - leobardo.armando.ceja.bravo@gmail.com - México

Revista: En Síntesis. Cuadernos de Diseño Gráfico

En Síntesis. Cuaderno de Diseño Gráfico. Surge en el año 2023 como el órgano oficial de difusión de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga (UVAQ). Esta publicación tiene como objetivo principal compilar y divulgar el conocimiento generado por estudiantes y docentes, ofreciendo una visión sintética y accesible de proyectos de investigación que exploran los diversos ámbitos donde el diseño se inserta en la actualidad. Bajo la comisión de Investigación de la Facultad, la revista ha sido consolidada como un proyecto editorial. En su tercer año de trayectoria (2025), cuenta ya con 38 números distribuidos en tres ediciones anuales. Un pilar fundamental de su calidad es el proceso de dictaminación por pares externos; un requisito para que dichos trabajos sean presentados en foros académicos y de investigación. Desde su creación en el 2023, la Comisión de Investigación de la Facultad de Diseño Gráfico ha realizado el Coloquio de experiencias académicas en Diseño. "Investigar en, para y a través del Diseño" el cual tiene el propósito de compartir experiencias académicas relacionadas con los diversos enfoques y alcances de la investigación en el ámbito del Diseño y se busca que la comunidad académica que integra a la Facultad puedan contar con un espacio de diálogo, reflexión y aprendizaje en torno a las diversas posibilidades de la investigación. En el 2025 se publicó el libro titulado Propuestas, desafíos e investigación en Artes y Diseño el cual incluye trabajo de estudiantes, docentes e investigadores de las Licenciaturas en Arquitectura, Diseño de Interiores y Ambientación y Diseño Gráfico, mismas que integran la Facultad de Artes y Diseño. Actualmente se encuentra en proceso de edición el libro titulado: De origen Michoacán. Artesanía, Investigación y Diseño, el cual recoge productos de investigación de profesores de la Facultad de Diseño Gráfico.

RI 327. Licenciatura en Diseño y Comunicación, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales

Autor: Sebastián Alejandro Gallo

Contacto: sgallo@uces.edu.ar - Argentina

Revista: uces.DG | enseñanza y aprendizaje del diseño

La revista uces.DG | enseñanza y aprendizaje del diseño es una publicación virtual de investigación y divulgación científica, dedicada al campo del diseño y la comunicación visual y enfocada en los desafíos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje en estos campos. Es editada semestralmente por la Carrera de Diseño y Comunicación de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales (UCES).

UCES.dg busca también fomentar la Investigación Basada en las Artes (IBA) y la investigación-creación. Los artículos enviados deben contribuir al desarrollo y la aplicación de metodologías de investigación basadas en las artes, que involucren procesos creativos y prácticas de diseño en la generación de conocimiento. Se alienta a los/as autores/as a explorar nuevas formas de abordar la investigación en diseño y comunicación visual, integrando enfoques artísticos y prácticos para enriquecer el campo y promover la innovación en estas disciplinas.

RI 328. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Fabiola Knop

Contacto: fknop@palermo.edu - Argentina

Revista: Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación UP

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

Publica trabajos originales e inéditos referidos a la agenda contemporánea del diseño, las comunicaciones y la creatividad desde una perspectiva interdisciplinaria. Cada edición es temática y reúne contribuciones de autores de diferentes perspectivas, instituciones y países. Cada número es organizado por un coordinador académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Numerosas ediciones son producidas en conjunto con destacadas universidades e instituciones académicas internacionales y presentan resultados, reflexiones y aportes de los proyectos de investigación realizados entre estas instituciones y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación se convirtió así en un medio de actualización, consulta, intercambio y debate de la comunidad internacional de investigadores y académicos vinculados a estos campos disciplinares. Actualmente es una publicación en versión gráfica (ISSN 1668-0227) y digital (ISSN 1853-3523) que fue incrementando paulatinamente su frecuencia hasta alcanzar siete ediciones anuales en el año 2019. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, publica siete números al año, abarcando el período de febrero a diciembre.

RI 329. UMSA - Universidad del Museo Social Argentino

Autor: María Fernanda Terzibachian

Contacto: maria.terzibachian@umsa.edu.ar - Argentina

Revista: CONCEPTOS

En 1912, un año después de la fundación del Museo Social Argentino, se publicó el primer número del Boletín del Museo Social Argentino correspondiente al período enero-febrero, y se conformó como su órgano de difusión. Su dirección estaba a cargo de Tomás Amadeo y se publicaron en él artículos referidos a ideas de vanguardia como ser la mutualidad, la maternidad, los seguros contra enfermedad y contra accidentes, entre otros. En el Boletín se plasmaban todos los sucesos oficiales del instituto, así como los acontecimientos más notables que hubieren ocurrido en el país y en el extranjero. Hasta diciembre de 1920 su publicación fue mensual. A partir de julio de 1921, hasta enero del año siguiente, su entrega pasó a ser quincenal. Reaparece en 1928 y en 1948 cambia de nombre, pasando a denominarse Revista del Museo Social Argentino. En el año 1987 pasó a llamarse "Conceptos", desde entonces se ha editado ininterrumpidamente completando 100 años de edición en 2025. "Conceptos" constituye una publicación interdisciplinaria de investigación, cuyo propósito es promover el conocimiento y la información sobre las diversas áreas científicas. Actualmente se está trabajando en el cumplimiento de los parámetros de indexación con el objetivo de alcanzarla durante 2026.

RI 330. Universidad Técnica del Norte, Ecuador.

Fondos concursables del programa EMKP del Museo Británico gracias al aporte de Arcadia.

Autores: Mónica Acosta Torres - Lorena Toro

Contacto: monyacaostaec@gmail.com - Ecuador

Puchkana / etnofotografía del hilado de lana de borrego.

Subtítulo: Lana hilada a mano por mujeres indígenas del Ecuador.

Puchkana: hilado a mano en la sierra ecuatoriana. Es un libro que resulta de la investigación etnográfica realizada para documentar los saberes ancestrales de la Sierra Norte de Ecuador. En algunas comunidades en la provincia de Imbabura y en Tungurahua, aún se practica el hilado manual de lana de oveja mediante la etnofotografía se documentaron procesos, materiales y dinámicas sociales que sustentan esta práctica ancestral. Entre lo documentado está: el cuidado de las ovejas, el trasquilado, el lavado y el secado de la lana, así como las etapas de cardado, hilado y teñido natural. También registraron el trabajo en el telar y la relación cotidiana de las artesanas con su entorno natural, del cual obtienen recursos y ritmos de producción. El proyecto busca rescatar las prácticas desde las dimensiones culturales, técnicas y estéticas, enfatizando el conocimiento situado de las mujeres y su papel en la preservación de estas prácticas tradicionales.

RI 331. Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México

Autor: María Trinidad Contreras González

Contacto: mtcontrerasg@uaemex.mx - México

Guía para el Desarrollo de una Imagen Diseñada

Subtítulo: Del concepto a la creación

El presente libro tiene como objetivo mostrarse a manera de guía para el diagnóstico, proceso y seguimiento de una imagen diseñada, brindando una serie de herra-

mientas como mapas y/o diagramas que pretenden facilitar el estudio y la práctica en el campo de la imagen y en su desarrollo desde el trabajo multidisciplinario y bajo los perfiles de distintas áreas creativas que convergen metodológicamente en diferentes proyectos. El texto posibilita a los profesionales y estudiosos de la imagen contar con un conjunto de herramientas que permitan ubicar de manera clara una ruta estratégica de proyección sobre el caso en cuestión, ya sea una organización, una persona o una marca, entendiendo que resulta trascendental enfocarse solo en algunos valores prioritarios para poderlos potencializar como ventajas competitivas, teniendo claro el objetivo, el sentido y el propósito a alcanzar.

RI 332. Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México

Autores: María Trinidad Contreras González - Joaquín Trinidad Iduarte Urbieto

Contacto: mtcontrerasg@uaemex.mx - jtduarteu@uaemex.mx - México

Navegar con viento Propio

Subtítulo: Guía esencial para diseñadores emprendedores

El contenido del libro se sustenta en una serie de entrevistas realizadas a diseñadores industriales independientes que, además de dirigir sus propios estudios de diseño, han creado marcas con productos de autor. Dirigido a quienes buscan comprender los fundamentos, estrategias y competencias para ejercer el diseño de forma emprendedora, el texto acompaña al lector con información que va desde la etapa de formación hasta la consolidación del proyecto propio. Su contenido se organiza en tres apartados: fundamentos para la formación del diseñador emprendedor, trayectorias de diseñadores y esquemas de acción para el ejercicio profesional independiente.

RI 333. Departamento 112

Autores: Sara Escalante - Clementina Lopetegui

Contacto: sara.escalante1601@gmail.com - Argentina

Espectacular

Subtítulo: publicación impresa por Sara Escalante con Departamento 112

Libro de 75 fotos, digitales y analógicas, de mi trabajo de los últimos 4 años, con textos de Bruno Dubner y Clementina Lopetegui. Tamaño 14 x 21 cm, 120 páginas, impresión digital en Latin Gráfica, tapa blanda. Presentación en el foro contando sobre todo del proceso, ya que lo edité y diseñé por mi cuenta. Mi profesor de foto, Bruno Dubner, y una colega Clementina Lopetegui escribieron los textos que contextualizan las imágenes. El libro fue presentado en BA Photo.

RI 334. Autor: Cintia Núñez

Contacto: cingab0207@gmail.com - Argentina

El retrato como testigo del abandono

Subtítulo: In-visibles

In-visibles es un proyecto fotodocumental basado en la construcción del retrato como dispositivo de visibilización, denuncia social y producción de identidad para personas mayores en situación de calle en Merlo. El trabajo se desarrolla en el refugio Mamá Cecilia, un

espacio atravesado por problemáticas estructurales vinculadas al abandono familiar, la ausencia del Estado y las limitaciones en el acompañamiento institucional. Allí, el retrato funciona como acto ético y metodológico, permitiendo registrar identidades desdibujadas por las condiciones de la pérdida de memoria y las exclusiones en la tercera edad. La propuesta se inscribe en un enfoque interdisciplinario, articulando fotografía, trabajo social, psicología comunitaria, análisis situacional y estrategias de difusión digital. Esta integración favorece la producción de un archivo visual y de datos que contribuye a estudios sobre vejez, exclusión y políticas públicas. Asimismo, se analiza la dimensión estética y comunicacional del fotolibro como herramienta de impacto social. El proyecto dialoga con referentes de la fotografía como Dorothea Lange, Lewis Hine, Daniel Muchiut y Pablo Piovano, incorporando comparaciones críticas sobre la eficacia del retrato como instrumento de transformación. La presentación aborda el proceso curatorial, las decisiones técnicas y la proyección interdisciplinaria del proyecto como motor de cambio comunitario y reflexión colectiva.

RI 335. Autor: Arnaldo Vaca

Contacto: avaca85@hotmail.com - Argentina

Presentación de libro: “Pueblos y plazas de La Rioja”, ISBN 978-631-01-1506-1

Se estudian 83 pueblos y ciudades de la provincia de La Rioja y sus plazas, enfatizando la importancia de los espacios públicos en el origen y su posterior desarrollo. Sus aspectos estructurales, funcionales, paisajísticos y sus implicancias simbólicas sugieren que estas plazas surgen de una “modernidad anhelada” según imaginarios urbanos provenientes de las ciudades fundacionales. Este “deseo de ciudad” se verifica en la presencia de elementos en su estructura interna y sus equipamientos. Finalmente, se establecen algunas propuestas para canalizar sustentablemente estas energías vernáculas en la búsqueda de mejores condiciones de vida de sus habitantes.

• **Comisión 41: Sociedad, cultura y patrimonio**

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

RI 336. Universidad Antonio de Nebrija y UC3M, Madrid

Autor: Antonella Catucci

Contacto: acatucci@nebrija.es - España

Políticas organizacionales y prácticas de igualdad de género

Subtítulo: Eje estratégico de la sostenibilidad y la responsabilidad social

Este trabajo pretende examinar la igualdad de género como eje estratégico de la sostenibilidad y de la responsabilidad social, situando las políticas y prácticas organizacionales en el centro de la transformación. A partir de evidencias recientes, las empresas han empezado a sistematizar instrumentos de gestión que combinan gobernanza y métricas: transparencia salarial, objetivos de representación, reclutamiento y promoción con ses-

gos mitigados, liderazgo y mentoría entre otras cosas. Se expone el marco de alineación DEI-ESG que integra monitoreo, presupuestos e incentivos, con perspectiva interseccional y participación de las partes interesadas. La contribución aspira a pasar del cumplimiento formal a impactos verificables, ofreciendo criterios para evaluar la efectividad de estas políticas como palancas de sostenibilidad social y competitividad. Para aterrizar el análisis, se incorporan casos ilustrativos basados en reportes de sostenibilidad de Inditex, Microsoft y Google, en los que se integran políticas de igualdad y diversidad, equidad e inclusión como componentes de la RSC y de la gobernanza corporativa. El estudio delimita ámbitos de actuación prioritarios y sintetiza elementos de seguimiento que permiten valorar avances, así como áreas de mejora, con el fin de orientar decisiones ejecutivas y académicas coherentes con los objetivos de desarrollo sostenible.

RI 337. Programas Arte y Diseño, Centro Universitario Tecnológico, CEUTEC, Universidad Tecnológica Centroamericana, UNITEC

Autor: Laura Nataly Cruz Ramirez

Contacto: laura.cruz@unitec.edu.hn - Honduras

Modelo pedagógico replicable en diseño editorial: Aplicación de Aprendizaje Más Servicio con enfoque socioemocional

Subtítulo: Desarrollo de competencias narrativas, visuales y editoriales en cuentos infantiles

Esta investigación presenta un modelo pedagógico replicable en el campo del diseño editorial que integra la metodología de Aprendizaje Más Servicio con un enfoque de aprendizaje socioemocional en la Licenciatura en Diseño Gráfico del Centro Universitario Tecnológico (CEUTEC) Tegucigalpa, Honduras. En la clase de diseño editorial, los estudiantes crean cuentos infantiles dirigidos a niños de 4 a 10 años. El proceso se desarrolla en etapas: construcción de narrativas basadas en valores, ilustración de personajes y escenarios, diagramación, selección de materiales, impresión y donación. Para garantizar originalidad y ética se incorporan herramientas digitales de revisión textual y visual. Este modelo replicable está organizado en fases pedagógicas estructuradas que se apoyan en instrumentos de evaluación transferibles y adaptables a diferentes contextos académicos de diseño. Su carácter socioemocional se refleja en la integración de valores dentro de las narrativas, en la proyección de experiencias personales por parte de los estudiantes y en la vivencia de la empatía a través de la donación de los cuentos y las jornadas de lectura con los niños. De esta manera, el diseño editorial se consolida como un espacio de formación integral e impacto social.

RI 338. Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas Proyectuales (INSOD, UADE)

Autores: Juan José Gutiérrez - Nicole Avila Diz

Contacto: juanjgutierrez@uade.edu.ar - naviladiz@uade.edu.ar - Argentina

APUR, Archivo de la Planificación Urbana Reciente

Subtítulo: El diseño urbano y la historia reciente de su legislación

Nos proponemos presentar el APUR, Archivo de Planificación Urbana Reciente como resultado de una investigación que se ha centrado en el cruce entre diseño urbano y políticas públicas. Nos hemos abocado a estudiar la historia reciente de la planificación urbana en la Ciudad de Buenos Aires, focalizando en sus instrumentos de gestión, como los planes urbanos y los códigos normativos. El APUR se construye como una herramienta de análisis y, a la vez, como un repositorio crítico que permite comparar lógicas, enfoques y modelos proyectuales desarrollados en las últimas décadas. En esta ponencia buscamos mostrar cómo estos documentos revelan no solo concepciones diversas sobre la forma urbana, sino también disputas institucionales, cambios en los marcos regulatorios y variaciones en la capacidad estatal para intervenir en la ciudad. El repositorio se materializa en una plataforma digital abierta que reúne material disperso y brinda una primera mirada crítica. Este se construyó como un escenario para la discusión en investigaciones de posgrado, pero también como una herramienta cercana para el estudio de la arquitectura y el urbanismo en grado.

RI 339. Universidad Mayor Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca

Autores: María Carla Konradis Jaliri Castellón - Rodrigo Iver Romero Frias

Contacto: jaliri.carla@usfx.bo - instituto.habitat@usfx.bo - Bolivia

Propuesta de comunicación visual en letreros del área de preservación intensiva del centro histórico de Sucre

Subtítulo: Modelo de comunicación visual en letreros del centro histórico de Sucre

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo proponer intervenciones visuales en la señalización comercial dentro del centro histórico de Sucre, alineadas con la regulación vigente sobre la instalación de los letreros y anuncios, para mitigar la contaminación visual. El estudio busca identificar puntos de conflicto y oportunidades, evaluar el cumplimiento de las regulaciones existentes sobre señalización, componer prototipos de letreros para evaluar los niveles de contaminación visual y medir el impacto de implementar un modelo de comunicación visual estandarizado en la satisfacción urbana. La hipótesis principal señala una relación directa entre la contaminación visual y el confort en el espacio urbano patrimonial, mientras que la hipótesis nula sugiere lo contrario. Una hipótesis alternativa propone que la contaminación visual afecta negativamente al confort en el espacio urbano patrimonial Utilizando un enfoque de métodos mixtos y multidisciplinario, la investigación combina métodos cuantitativos y cualitativos, empleando técnicas de observación, encuestas con escala de Likert, documentación fotográfica y cuestionarios en línea para la recolección y análisis de datos.

RI 340. Facultad de Bellas Artes.

Universidad de Sevilla

Autor: Manuel Fernando Mancera Martínez

Contacto: mancera@us.es - España

La transferencia de conocimiento como proyección institucional en la sociedad.

Subtítulo: Diseño Editorial y Gráfica Publicitaria para nichos de mercados culturales, artísticos y de investigación

La transferencia de conocimiento dirigida hacia la sociedad como modelo de transmisión y aplicación práctica de la investigación académica y científica generada en instituciones como universidades y centros busca resolver problemas sociales, impulsan la innovación y el desarrollo en los distintos sectores de producción. Se proyecta como una responsabilidad institucional esencial para que el conocimiento no permanezca en el ámbito teórico, generando valores, y convirtiendo las nuevas propuestas en futuras soluciones que deriven en el beneficio del bien común a través de la colaboración, la divulgación y la creación de referentes. En el caso que nos ocupa se trabaja el Diseño Editorial y la Gráfica Publicitaria como un gestor de contenidos basados en la eficiencia y la proyección curricular como modelo de calidad y eficiencia programada para el uso magistral de los recursos propios de este nicho de mercado.

RI 341. Universidad Católica Boliviana “San Pablo”

- Instituto de Investigación de los Asentamientos

Humanos (IISAH) - Instituto Nacional de

Valoración del Patrimonio Religioso y Cultural

Autores: Josefina Leonor Matas Musso - Julio César Trujillo Trujillo

Contacto: jmatas@ucb.edu.bo - cesartrujillo1996@gmail.com - Bolivia

El diseño como eje estratégico en la salvaguardia de la Ichapekene Piesta

Subtítulo: Cómo el diseño urbano, gráfico y participativo fortalece la protección del patrimonio cultural vivo en San Ignacio de Moxos

La Ichapekene Piesta, fiesta mayor de San Ignacio de Moxos y Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad, muestra cómo el diseño opera como un componente clave en la salvaguardia del patrimonio vivo. El diseño urbano y arquitectónico contribuye a mantener la coherencia del paisaje cultural mojeño mediante la preservación de escalas, volumetrías y materialidades que sustentan la experiencia ritual. Al mismo tiempo, el diseño gráfico permite comunicar símbolos complejos a través de afiches, señalética e ilustraciones que facilitan la sensibilización pública. El diseño participativo, impulsado en diálogo con el Gran Cabildo Indígenal, autoridades locales y la Universidad Católica Boliviana, integra saberes técnicos y comunitarios en un modelo de co-gestión que fortalece la continuidad cultural. Este enfoque demuestra que el diseño —en todas sus dimensiones— no solo acompaña los procesos de salvaguardia, sino que activa, comunica y protege la memoria colectiva, convirtiéndose en herramienta fundamental para la sostenibilidad y transmisión intergeneracional del patrimonio vivo.

RI 342. Autor: Camila Belén Ocampos Bello

Contacto: camila.ocampos.bello@gmail.com - Paraguay

Isla de cajones, camisas y zapatillas

Subtítulo: Análisis sobre la relación estética entre un espacio y sus sujetos a partir de la dinámica en el Mercado de Abasto de la ciudad de Asunción

Reconocer la estética en mercados populares responde al interés por decodificar el aparente caos que configura a estos espacios, el cual trasciende a la producción de estéticas propias. Esto, invita a analizar otras formas de producción simbólica, incluyendo las prácticas del vestir dadas en dichos espacios, actualizando así nociones sobre las dinámicas del vestido (teoría de moda). La investigación en proceso parte del análisis de la relación entre espacio y cuerpos vestidos; de ese modo, el Mercado de Abasto de la ciudad de Asunción, se configura como un espacio de referencia para el estudio, y el modo de vestir de los vendedores asentados en la periferia del mercado, como el principal objeto de observación. Aplicando un método cualitativo con enfoque etnográfico-interpretativo, el registro fotográfico periódico, las entrevistas participativas y bitácoras de campo, atravesados por reflexiones teóricas, han esbozado una propuesta teórica sobre dicha relación: “desplazamientos estéticos”. Estas conclusiones preliminares proponen estos desplazamientos, realizados por comerciantes y consumidores transeúntes, como cruces estéticos dinamizados por la dicotomía entre sentidos de pertenencia y discrepancia sostenidos por la extensión o irrupción del gestor estético-madre, apuntando, incluso, a desdibujar los límites entre lo público y privado

RI 343. Autor: Carolina Torres Coronel

Contacto: carolinatorrescoronel@gmail.com - mapastextiles@gmail.com - Chile

Mapeo textil colaborativo como práctica de diseño participativo en Chile: herramientas para la memoria, el territorio y la identidad

El proyecto de investigación se centra en una perspectiva crítica del diseño, entendido como práctica de mediación social, cultural y territorial, más allá de la producción de objetos. Explora cómo activar procesos colaborativos que articulen memoria, identidad y territorio. La investigación analiza el mapeo textil colaborativo como práctica de diseño participativo situada, buscando comprender cómo se representa gráfica y afectivamente en contextos colectivos. Esto aporta al desarrollo teórico del diseño participativo, también llamado “diseño expandido”, y reconoce formas de hacer diseño que surgen al margen de los marcos formales. Estas metodologías involucran a las comunidades en la creación de significados, valorando sus saberes y formas de habitar, desafiando jerarquías disciplinares tradicionales y enfocándose en enfoques situados y relacionales. El mapeo se aborda desde la cartografía crítica y afectiva, considerando el mapa no como representación neutra, sino como construcción cultural que integra identidad, memoria y territorialidad. Se establece una genealogía desde las arpilleras de la dictadura hasta experiencias contemporáneas de saberes populares y afectos territoriales, mayoritariamente sostenidas por mujeres, activando lo que Segato (2018) denomina “epistemologías del cuerpo”. En síntesis, el estudio sistematiza estas experiencias y aporta al diseño participativo desde una mirada crítica, cercana a los contextos y con relevancia

social. Palabras clave Diseño participativo, Mapeo textil, Cartografía crítica, Pensamiento situado.

• **Comisión 46: Creatividad, imagen y arte**

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

RI 344. Universidade da Beira Interior e

Universidade do Minho, Portugal

Autores: Carolina Anderson Carioni Amorim - Joana Casteleiro Alves Pitrez Ferreira - Benilde Reis

Contacto: carolinacarioni@gmail.com - carolina.carioni@ifsc.edu.br - Portugal

Entre a Formação e a Prática Profissional: A Perspectiva de Designers de Moda sobre o Ensino de Modelagem e Confecção das Licenciaturas de Moda em Portugal

Esta apresentação discute os resultados de um estudo sobre a percepção de designers de moda acerca do ensino de Modelagem e Confecção ministrado nas licenciaturas de Moda em Portugal. A investigação integrou um Estudo de Caso de natureza qualitativa, no qual foram analisadas 141 respostas de egressos, recolhidas por meio de questionário online. Os dados foram tratados por meio da análise de conteúdo, segundo a abordagem proposta por Bardin, possibilitando a identificação de categorias temáticas recorrentes relacionadas à formação académica e à prática profissional. Os resultados evidenciaram uma forte valorização dos conhecimentos das unidades curriculares de Modelagem e Confecção, reconhecidos como fundamentais para a viabilização técnica das coleções, para a autonomia criativa e para a comunicação dos profissionais com o setor produtivo. Contudo, a maioria dos participantes avalia a formação recebida como insuficiente, apontando limitações associadas à carga horária reduzida, à superficialidade dos conteúdos e ao uso predominante de materiais didáticos tradicionais, com limitada integração de tecnologias digitais. A análise revela uma tensão entre as exigências do contexto profissional contemporâneo e as práticas formativas vivenciadas, indicando a necessidade de revisão curricular, atualização metodológica e maior articulação entre ensino, prática projetual e tecnologia no campo do Design de Moda.

RI 345. Autor: Patricia Carolina Aramayo Tripke

Contacto: patriciaaram@hotmail.com - impigritas@gmail.com - Argentina

Piel y textil

Subtítulo: Creando estabilidad emocional y corporal

Entre la piel y el textil hay un espacio que no es sólo físico, sino emocional y sensorial. En ese umbral invisible, donde el cuerpo busca refugio y el tejido se convierte en lenguaje, se sitúa esta propuesta de diseño de indumentaria interior para personas con diagnóstico de TEA. “Piel y textil” nace de la idea que vestir no es únicamente cubrir, sino comunicar, regular, calmar. Cada textura, costura o temperatura puede ser una caricia o una agresión; por eso el diseño se concibe como mediador entre el mundo interno y el externo. Este proyecto explora materiales de baja fricción, costuras planas, presiones graduadas y cromatismos serenos que favorecen

la autorregulación sensorial y el bienestar emocional. Desde una mirada pedagógica, busca también resignificar la experiencia del vestir: enseñar que la ropa puede ser un instrumento de inclusión, un dispositivo de empatía y una extensión del propio yo. “Piel y textil” no es una colección: es un manifiesto sobre la sensibilidad. Porque diseñar para quienes perciben el mundo con mayor intensidad es, en definitiva, una lección de humanidad.

**RI 346. Grupo de Investigación Creación CORD
Programa de Diseño Industrial Universidad
de Nariño, Programa de Diseño Facultad de
Creación Universidad del Rosario, Colombia**

Autor: Danilo Calvache Cabrera

Contacto: danilocalvache@udenar.edu.co - Colombia

Protocolo para el Desarrollo de Proyectos de Investigación Creación en Diseño con el Sector Artesanal

El Protocolo para el Desarrollo de Proyectos de Investigación Creación en Diseño con el Sector Artesanal tiene como propósito fundamental facilitar la colaboración efectiva entre artesanos y diseñadores en el contexto de la presentación, desarrollo y gestión de proyectos orientados desde la perspectiva de Investigación Creación en Diseño, que buscan principalmente la preservación y revitalización de las artesanías tradicionales para su revaloración fomentando un intercambio de conocimientos recíproco. Lo anterior adquiere gran relevancia teniendo en cuenta la importancia de la participación y colaboración de la comunidad, sumado a las actividades de cocreación, al interior de los procesos de Investigación Creación. El protocolo surge en el primer momento (contextualización/información) del proyecto de Estancia Posdoctoral titulado “Integración de oficios artesanales con nuevas tecnologías y materiales: una propuesta para su revaloración desde el Diseño” habiendo identificado la necesidad de crear una herramienta que promueva la empatía y trabajo colaborativo en la relación Artesanía-Diseño/Diseño-Artesanía, de manera que se logren generar propuestas de productos artesanales innovadores que integren favorablemente las nuevas tecnologías mediadas por la co creación y el justo intercambio de saberes y conocimientos.

**RI 347. Escola de Design da Universidade
do Estado de Minas Gerais**

Autores: Márcia Câmara Bandeira de Figueiredo - Elis Santiago Magalhães Sifuentes Abreu

Contacto: marcia.bandeira.figueiredo2020@gmail.com - elis.241011258@discente.uemg.br - Brasil

A tectônica como poética do espaço: interpretações sobre a obra de Lilly Reich

A apresentação trata da minha experiência como orientadora de uma pesquisa de iniciação científica, apoiada pelo PAPq/UEMG e desenvolvida na Escola de Design da UEMG, em 2025. A investigação buscou consolidar a tectônica como uma lente interpretativa de projetos multidisciplinares, tendo como estudo de caso a obra de Lilly Reich. Inserida no contexto da revolução artística europeia do início do século XX, Reich foi uma profissional multifacetada que atuou como tecelã, arquiteta, designer de ambientes, vitrines e mobiliário.

O caráter multidisciplinar e a pouca visibilidade de sua obra justificou a sua escolha como objeto de estudo. A pesquisa concentrou sua análise no Café Samt und Seide, de 1927, que revela uma composição tectônica por meio de estruturas leves em aço tubular, tecidos como elementos de fechamento, além do uso de luzes e cores como elementos poéticos de criação. O estudo demonstrou que Reich foi capaz integrar materialidade, técnica e expressão na configuração do espaço. A experiência contribuiu para reafirmar a relevância da tectônica como instrumento conceitual no ensino e na prática contemporânea e mais integrada do design, além de valorizar o papel de Lilly Reich como referência fundamental na compreensão das interseções entre Arte, Design e Arquitetura.

**RI 348. Universidad de Palermo, Facultad
de Diseño y Comunicación**

Autor: Azul De Corso

Contacto: azuldecorso@gmail.com - Argentina

Ilustración, diseño y narrativa visual: procesos integrados

La presentación aborda el proyecto pedagógico y visual desarrollado en la cátedra Creación Visual 2 de la carrera Diseño de Ilustración. Se expone cómo se integran técnicas analógicas (tinta, grabado, monocromías y estudios de claroscuro inspirados en Caravaggio) con procesos digitales contemporáneos (animación, motion graphics, IA y campañas visuales para redes). La propuesta muestra el recorrido completo: estudio de la película asignada, exploración de atmósferas, emociones, color, luces y sombras; diseño de tipografía y composición; creación de tres afiches; y una pieza audiovisual conceptual de 20 segundos para Instagram y YouTube. Se presentan resultados, procesos y reflexiones sobre la integración interdisciplinaria entre diseño, ilustración y narrativa visual.

RI 349. Autor: Alejandro Folga

Contacto: folgaalejandro@gmail.com - Uruguay

Bauhaus. Una Novela Gráfica como medio de divulgación de la historia del diseño moderno

Surgido en los periódicos norteamericanos de finales del siglo XIX como un mero medio de comunicación de masas, el cómic (o historieta) ha evolucionado hasta convertirse, en las primeras décadas del siglo XXI, en un sofisticado lenguaje discursivo. En esta ponencia se presenta una investigación doctoral cuyo objetivo es estudiar la narrativa gráfica como un medio discursivo para la divulgación del diseño y de la arquitectura, que contribuya a democratizar su conocimiento en la sociedad. Para ello se analiza un caso particular: la novela gráfica Bauhaus. L'idea che ha cambiato il mondo, publicada en 2021 por Valentina Grande (guionista) y Sergio Varbella (ilustrador). En dicha obra se narra la historia de la mítica (y ya centenaria) escuela alemana que influyó y revolucionó el arte, el diseño y la arquitectura modernos. En el desarrollo de la estética visual de la novela gráfica, sus autores apelaron a los principios de diseño establecidos por la Bauhaus (formas geométricas simples, colores primarios y composiciones abstractas) lo que da lugar a una obra gráficamente

coherente con el tema narrado. Para realizar el análisis del caso, en la ponencia se recurre a variados estudios sobre el lenguaje y la narrativa del cómic.

RI 350. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Escuela de Arquitectura y Diseño

Autor: Sinthia del Pilar González Aracena

Contacto: typografica@gmail.com - sinthia.gonzalez.a@mail.pu.cl - Chile

El dibujo manual en el desarrollo de aprendizajes en estudiantes de diseño gráfico profesional

El objetivo de la presente investigación es analizar y comprender el rol que desempeña el dibujo manual en el desarrollo de aprendizajes y en la adquisición de habilidades creativas, cognitivas y proyectuales en estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de una institución de educación superior técnico-profesional de la V Región de Chile. En un contexto formativo donde la enseñanza del diseño se encuentra crecientemente centrada en el uso de herramientas digitales y tecnológicas, esta investigación problematiza el predominio de enfoques orientados principalmente a la ejecución técnica, en desmedro de los procesos de ideación, proposición y pensamiento creativo. Si bien los perfiles de egreso y las competencias declaradas por las escuelas de diseño de la región enfatizan la capacidad de desarrollar propuestas creativas e innovadoras, se observa que los estudiantes presentan debilidades significativas en estas dimensiones, evidenciando un aprendizaje mayormente asociado a habilidades operativas. Frente a este escenario, la investigación busca relevar el valor del dibujo manual como herramienta formativa fundamental para el pensamiento visual, la observación crítica, la exploración conceptual y la construcción de ideas. Para ello, se desarrolla un estudio de carácter cualitativo mediante observación participante directa, tomando como casos de estudio los módulos de Taller de Observación y Diseño y Taller de Comunicación Corporativa, con el fin de identificar cómo el dibujo manual incide en los procesos de aprendizaje y formación integral del estudiante de diseño gráfico.

RI 351. PPGD/EBA – UFRJ (Programa de Pós-graduação em Design/ Escola de Belas Artes de la Universidad Federal de Río de Janeiro)

Autor: Gabriela Agustina Irigoyen

Contacto: irigoyen.gabi@gmail.com - gabrielairigoyen@ufrj.br - Brasil

Libro de artista: campo expandido de entrelazamientos y costuras

El presente trabajo propone un mapeo preliminar del campo teórico y práctico del libro de artista a partir del análisis los campos científicos y tópicos en los que aparecen además de las palabras clave utilizadas en artículos académicos indexados en el portal de periódicos CAPES bajo el tema “libro de artista”. La recopilación y posterior agrupación de términos utilizados como palabras clave nos permitió identificar núcleos de sentido que revelan la amplitud y la hibridez del campo: poéticas de la materialidad, prácticas editoriales independientes, intersecciones entre arte, diseño y literatura, así como perspectivas educativas, políticas y decoloniales. El estudio

evidencia que el libro de artista se configura como un territorio expandido, donde teoría y práctica se entrelazan en procesos de creación, archivo y pensamiento crítico. Más que un objeto, el libro emerge como espacio de experimentación estética y epistemológica, capaz de articular lenguajes, cuerpos y memorias. Este mapeo, entendido como un gesto de lectura y de interpretación, busca trazar las constelaciones conceptuales que conforman el paisaje contemporáneo del libro de artista.

• Comisión 42: Negocios, emprendimientos y profesiones

27 de Febrero, 11:30 (Arg) - Sala 1 -

RI 352. Universitat Politècnica de València, España

Autores: Olga Ampuero Canellas - Jimena González del Río - Nereida Tarazona Belenguer

Contacto: olamca@upv.es - jgondel@degi.upv.es - neta-be@upv.es - España

Una revisión del proceso de trabajo del diseñador gráfico

Subtítulo: Adecuación al contexto social, económico y tecnológico

Una profunda revolución, principalmente tecnológica pero también social, está cambiando tanto el proceso de creación gráfica como los medios y códigos utilizados para alcanzar a la audiencia. Todo ello ha llevado a redefinir la profesión del diseñador gráfico hacia la dirección de arte o estratégica, relegando a un segundo lugar las labores puramente técnicas. Este trabajo analiza las fases de trabajo del diseñador, desde el encargo hasta la solución gráfica, y propone metodologías de trabajo que incentiven la perspectiva comunicativa y refuercen la orientación hacia valores más allá de los puramente estéticos. El modelo de trabajo propuesto responde a los requerimientos y evolución del contexto social, económico y tecnológico de hoy en día. Además, permite al diseñador proporcionar un diseño inclusivo, sostenible, ético y centrado en el usuario, así como evitar la amenaza tanto de la IA como de las aplicaciones que democratizan y hacen accesible para casi cualquiera la creación de contenido visual.

RI 353. Autor: Enrique D'Amico -

Federico Del Giorgio Solfa

Contactodamico.enrique@gmail.com - delgiorgio@fba.unlp.edu.ar - Argentina

Intraemprendimiento en Diseño Industrial: potencial estratégico para organizaciones públicas y privadas en contextos productivos locales

Esta presentación aborda los primeros avances de un proyecto de investigación que explora el potencial estratégico del intraemprendimiento en diseño industrial dentro de organizaciones públicas y privadas. Partiendo de la premisa de que los diseñadores industriales poseen competencias específicas para liderar procesos innovadores desde dentro de las estructuras organizacionales, el trabajo propone relevar, analizar y clasificar experiencias de intraemprendimiento en contextos productivos locales. La investigación se enmarca en una perspectiva territorial y situada, atendiendo a los

desafíos contemporáneos de sostenibilidad, adaptación tecnológica y transformación del trabajo. El objetivo principal es construir un modelo analítico que permita comprender cómo estas prácticas operan como interfaz entre la lógica creativa del diseño y las estrategias institucionales de innovación. A su vez, se busca identificar tipologías, impactos y condiciones organizacionales que favorezcan el surgimiento de estas iniciativas, considerando casos tanto del sector privado como del ámbito público. Esta etapa inicial se centra en la elaboración del marco conceptual y en el mapeo preliminar de casos, con énfasis en los procesos, actores y trayectorias que configuran el fenómeno. El enfoque combina herramientas del diseño estratégico con técnicas cualitativas de análisis organizacional, con vistas a desarrollar una guía de implementación aplicable a diversas escalas institucionales.

RI 354. Universidad de San Carlos de Guatemala

Autor: Anggely María Suceth Enríquez Cabrera

Contacto: anggely.enriquez@farusac.edu.gt - Guatemala

Factores Macroeconómicos que inciden en el Mercado Laboral del Diseño Gráfico en Guatemala

En Guatemala, los diseñadores gráficos egresados de la Universidad de San Carlos enfrentan un entorno laboral marcado por la informalidad, la subvaloración profesional y la ausencia de mecanismos gremiales, factores que precarizan su ejercicio e impiden su pleno aporte al cumplimiento del Octavo ODS: «Trabajo decente y crecimiento económico». Aunque organismos internacionales como la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo -UNCTAD-, el Banco Interamericano de Desarrollo -BID- y la -Comisión Económica para América Latina y el Caribe -CEPAL- reconocen el potencial económico de las industrias creativas, en el país persisten barreras estructurales como el subempleo, la carencia de un Colegio Profesional específico y la falta de datos sectoriales que visibilicen la realidad del gremio. Ante este contexto, la presente investigación analizó desde una perspectiva macroeconómica y de mercadeo las condiciones laborales de los diseñadores gráficos sancarlistas y planteó estrategias que dignifican la profesión y fortalecen su contribución al desarrollo económico sostenible.

RI 355. Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, UPAEP

Autores: María de Lourdes Fuentes Fuentes - María del Carmen Williams Pellico

Contacto: mariadelourdes.fuentes@upaep.mx - mariadelcarmen.pellico@upaep.mx - México

Hacia una publicidad con valores: una revisión metodológica entre ética, afectos y análisis del mensaje publicitario

Subtítulo: Exploraciones semióticas y axiológicas en una línea de investigación en desarrollo.

Esta presentación propone una reflexión sobre el camino recorrido en una línea de investigación orientada a comprender la carga axiológica de los mensajes publicitarios, entendida como el entramado de valores presentes en sus narrativas, imágenes y afectos. En un ecosistema mediático donde la publicidad puede reproducir

estereotipos o abrir posibilidades de reconocimiento y cuidado, resulta necesario evaluar los métodos utilizados hasta ahora y reconsiderar las rutas posibles para el estudio de la dimensión ética en comunicación. Se revisan dos aproximaciones que han guiado el trabajo reciente: por un lado, el análisis semiótico de piezas publicitarias, que permite examinar directamente la construcción narrativa y afectiva de los valores; por otro, la aplicación exploratoria de métodos de corte axiológico —entre ellos la espectrometría de valores— desarrollada en colaboración con colegas de España, Colombia y Brasil. La revisión conjunta de estos avances funciona como ejercicio de evaluación, permitiendo reconocer alcances, límites y oportunidades de triangulación metodológica. La ponencia invita a discutir cómo continuar esta línea de investigación y cómo articular ética, afectos y práctica publicitaria en futuras investigaciones y en la formación universitaria.

RI 356. Universidad de San

Buenaventura, Medellín, Colombia

Autor: Jorge Hugo Gutierrez Díaz

Contacto: jorge.gutierrez@usbmed.edu.co - jhgutierrez-di@gmail.com - Colombia

Diagnóstico empresarial: liderazgo, adaptabilidad y cultura organizacional

Es importante que antes de implementar cualquier metodología al interior de una organización se realice un diagnóstico. Este proyecto permite que se evalúe la empresa desde tres tipos de liderazgo organizacional: situacional, transformacional y transaccional, analizando cómo estos perfiles se adaptan y complementan la cultura organizacional existente. El estudio utiliza metodologías experienciales que combinan teoría aplicada, simulaciones prácticas y diseño estratégico para desarrollar competencias de liderazgo mientras fortalecen la comunicación efectiva y cultura de innovación. El diseñador industrial cumple un rol fundamental como formador en los procesos de innovación, ya que puede integrar estas iniciativas desde un modelo de gestión del diseño que mejore la competitividad empresarial. El diagnóstico servirá como un espacio donde los empresarios encuentren apoyo para transformar sus organizaciones identificando fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas; transformar la información estática en acciones dinámicas para mejorar la posición competitiva y el rendimiento de la organización, corrigiendo las debilidades, afrontando las amenazas, manteniendo las fortalezas y explotando las oportunidades. La metodología incluye talleres de diagnóstico organizacional, análisis de causas mediante técnicas como los “5 porqués” y la “flor de loto”, desarrollo de estrategias a través de lluvia de ideas, y planificación estratégica con indicadores clave de rendimiento (KPIs) para monitorear el progreso. Este enfoque integral busca crear un ciclo virtuoso donde el liderazgo efectivo, la adaptabilidad organizacional y una cultura sólida impulsen la innovación sostenible en las empresas.

RI 357. CONPANAC - Confederación Panamericana de Profesionales de Alta Costura

Autor: Cristina Amalia López

Contacto: conpanac_informa@yahoo.com.ar - Argentina
Industria textil en transición; el equilibrio productivo en tiempos de crisis

Argentina enfrenta el desafío de contrarrestar la importación masiva de prendas de baja calidad —como las de Shein— al tiempo que promueve la transición intergeneracional de oficios artesanales. La clave sería lograr integrar tecnologías avanzadas e inteligencia artificial para optimizar procesos productivos, elevar la calidad y preservar el patrimonio cultural. En esta reconstrucción, el diseño responsable y sostenible debe ser un eje central, respaldado por una voluntad corporativa e institucional que privilegie certificaciones alineadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, el comercio justo y la trazabilidad. Según recientes informes, prendas de elaboración de bajo costo, ha provocado una caída significativa en la producción y las ventas de la industria textil local: en el segundo trimestre de 2025, la mitad de las empresas redujo su producción y seis de cada diez disminuyeron su plantilla laboral. En los primeros cinco meses de 2025, las importaciones crecieron entre 77 % y 93 %, representando hasta el 75 % de la ropa vendida en shoppings, mientras muchas fábricas funcionan al 41 % de su capacidad instalada. Este escenario de crisis exige una respuesta con visión social que promueva y valore la calidad y la sostenibilidad, impulsando una industria textil que combine tradición con innovación.

RI 358. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: María Candelaria Santillán

Contacto: candesantillan@gmail.com - Argentina

La comunicación interna y el salario emocional

Subtítulo: ¿Es valorado el salario emocional por parte de los empleados?

En esta investigación se analizó la interrelación analítica entre la comunicación interna y el salario emocional, demostrando que una comunicación clara y constante es un factor clave para la implementación y el éxito del salario emocional, ya que promueve el compromiso, la satisfacción laboral y la motivación intrínseca, resultando en mayor productividad y un ambiente de trabajo más saludable y colaborativo, lo que beneficia tanto a los empleados como a la organización. El salario emocional se refiere a los beneficios no económicos que una empresa ofrece a sus empleados para mejorar su bienestar y satisfacción en el trabajo. Estos beneficios, que van más allá del salario tradicional, buscan crear un ambiente laboral positivo y motivador. La problemática del salario emocional radica en la dificultad para medirlo y gestionarlo de manera efectiva, así como en la posibilidad de generar desigualdades entre los empleados si no se aplica equitativamente. Además, el salario emocional no debe reemplazar un salario económico competitivo, ya que puede percibirse como una forma de desviar la atención de problemas salariales más profundos. Es por ello que en esta investigación se destacó en cómo aplicarlo correctamente y que el empleado lo sienta como un beneficio duradero en el tiempo y de esta forma, mejore su productividad.

• **Comisión 47: Tecnología, materiales y sustentabilidad**

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

RI 359. Facultad de Arquitectura y Urbanismo (FAU). Universidad Nacional del Nordeste (UNNE)

Autores: Herminia María Aliás - Álvaro Di Bernardo

Contacto: herminia.alias@arq.unne.edu.ar - Argentina

Islas de Calor y su Incidencia en el Uso de Energía del Hábitat Construido. Casos en Resistencia y Corrientes, Argentina

El fenómeno de las islas de calor urbanas (ICU) constituye una de las principales consecuencias de la expansión y densificación de las ciudades, reflejando el impacto del hábitat construido sobre el medio físico. Se caracteriza por un incremento de la temperatura en áreas urbanas respecto de las zonas circundantes, originado por la modificación de la cobertura del suelo, la acumulación de materiales como asfalto y hormigón —capaces de almacenar y liberar calor—, la escasez de vegetación y la generación de calor proveniente de actividades humanas. Sus efectos no solo repercuten en la calidad del aire y el confort térmico, sino también en el balance energético urbano: el aumento de temperatura implica un mayor consumo en climatización y, en consecuencia, una creciente demanda energética. En este marco, se presenta un proyecto de investigación en curso que indaga cómo las configuraciones ambientales urbanas inciden en la formación de ICU y en el consumo energético del parque habitacional, tomando como casos de estudio sectores de Resistencia (Chaco) y Corrientes (Corrientes). Resultados preliminares muestran que, en el microcentro de Resistencia, las temperaturas ambientales superan en promedio hasta 2,5 °C a las de zonas periféricas. En Corrientes, se evidencia el efecto positivo de la vegetación sobre el microclima y el desempeño termo-energético de las viviendas.

RI 360. Instituto Superior Tecnológico Babahoyo, Ecuador

Autor: Ángel Geovanny Arias Camacho - Mercedes Maritza Moscoso Pozo - María Yahaira Oviedo Becilla

Contacto: aarias@istb.edu.ec - mmoscoso@istb.edu.ec - moviedo@istb.edu.ec - Ecuador

Uso de la IA como referencia para crear logos o marcas

El uso de Inteligencia Artificial generativa puede ayudar a generar marcas de manera rápida, la IA está transformado los procesos creativos, de esta manera se pretende Analizar cómo la integración de estas herramientas puede crear logos o marcas. A través de un enfoque mixto, en donde se realizó revisión bibliográfica y la observación directa para examinar el impacto de la IA en la práctica profesional. Los resultados evidencian que la IA generativa optimiza los tiempos y flujos de trabajo, pero esto lleva a una repetición de logos en marcas en el mercado el cual carecen de podsolización propia. La conclusión, radica en que debe de existir un equilibrio entre la automatización y el pensamiento creativo del diseñador.

RI 361. Universidad de Guadalajara

Autores: Juan Daniel Ayala Moreno - Edith Nayeli Botello Campos - Martha Leticia Sandoval Serrano

Contacto: juan.ayala5043@alumnos.udg.mx - edith.botello0877@alumnos.udg.mx - martha.sandoval0878@alumnos.udg.mx - México

Creatividad en riesgo: los entornos visuales y la dependencia a la inteligencia artificial hacia 2030

El desarrollo tecnológico ha transformado profundamente el campo de los entornos visuales, generando diversas posturas sobre cómo evolucionan las tendencias creativas. Actualmente, la irrupción de la inteligencia artificial, marca un punto de inflexión en múltiples sectores profesionales, y en particular, en las disciplinas visuales. Este ensayo explora el imaginario del futuro de las tendencias visuales hacia el año 2030, analizando cómo las tendencias visuales impulsadas por la Inteligencia Artificial Generativa, podrían redefinir el pensamiento creativo y desplazar la toma de decisiones humanas a un segundo plano. Se plantea una reflexión crítica sobre el riesgo de que la IA se convierta en el principal referente de la producción visual, provocando una homogeneización estética y una posible pérdida del valor de la creatividad humana. El rápido crecimiento y aceptación de estas herramientas ha favorecido su integración en los estándares artísticos de las industrias creativas, desde la generación de ideas hasta el desarrollo de guiones, conceptos o composiciones visuales. Sin embargo, su uso indiscriminado podría acentuar la dependencia tecnológica y debilitar la esencia de la creación artística, abriendo un debate sobre el papel del diseñador frente a la automatización creativa y la redefinición de la autoría en la era digital.

RI 362. Universitat Politècnica de València

(UPV), Entropía Educativa, Universidad

Colegio Mayor de Cundinamarca

Autor: Claudia Marsella Molina Dorado

Contacto: cmmolina@universidadmayor.edu.co - molina.d.claudia@gmail.com - Colombia

La economía púrpura como motor del desarrollo sostenible: cultura, creatividad y trabajo decente en América Latina

Subtítulo: Una mirada crítica al papel del diseño y las industrias culturales frente a la pauperización del trabajo creativo en México, Colombia y Argentina

Esta ponencia propone una reflexión crítica sobre las tensiones entre el ODS 8 ("Trabajo decente y crecimiento económico") y las condiciones laborales reales en las industrias culturales y creativas (ICC) latinoamericanas, especialmente en sus segmentos no tradicionales, donde el trabajo cultural se sostiene, en muchos casos, en la informalidad y la economía de supervivencia. Desde una lectura comparativa entre México, Colombia y Argentina, se analizan los desafíos estructurales que enfrentan los trabajadores creativos —artesanos, diseñadores independientes, productores culturales y gestores comunitarios— para acceder a condiciones dignas, estabilidad económica y reconocimiento institucional. Si bien la economía púrpura plantea la cultura como

motor de desarrollo sostenible, en la práctica persisten asimetrías en la distribución del valor simbólico y económico del trabajo creativo, derivando en precarización y exclusión. El análisis destaca el papel del diseño como mediador entre creatividad, política cultural y justicia social, proponiendo estrategias de investigación y formación que fortalezcan la sostenibilidad del sector. Así, el diseño no solo se entiende como disciplina proyectual, sino como agente crítico capaz de transformar la cultura productiva y dignificar el trabajo en las economías creativas latinoamericanas.

RI 363. Universidad Autónoma

Metropolitana, Unidad Azcapotzalco

Autor: Jonathan Adán Ríos Flores

Contacto: jarf@azc.uam.mx - México

Inteligencia Artificial Generativa en tres pasos. Una propuesta de formación docente para profesores de diseño

En los últimos años, la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) ha ganado protagonismo en el interior de los diferentes campos del conocimiento humano. En esta lógica, el ámbito educativo se ha visto especialmente trastocado al ser un espacio que permite y fomenta la discusión y experimentación. Sin embargo, la incorporación de esta tecnología en el terreno educativo ha generado diversas reacciones al confrontar posturas que cuestionan o no, sus implicaciones éticas, formativas, sustitutivas, didácticas o incluso legales. En el ámbito de la educación superior del diseño la presencia de esta tecnología disruptiva también ha sido motivo de discusiones que cuestionan su uso dentro de los cursos universitarios. En este contexto, uno de los principales motivos por los cuales algunos profesores han tomado la decisión de restringir, en el marco de sus cursos, el uso de la IAG tiene su base en el desconocimiento de la herramienta. Por lo anterior y, tomando en cuenta que la IAG ya es una realidad, en 2025 se tomó la iniciativa desde el Área de Diseño y Educación adscrita a la Universidad Autónoma Metropolitana (México), emprender un proceso de formación docente que consistió en tres fases denominado: Inteligencia Artificial Generativa en tres pasos: curso de actualización, experiencia en clase y socialización de resultados. Esta presentación tiene por objetivo compartir la experiencia adquirida durante este proceso que culminó con la publicación de un libro que lleva el mismo nombre de la iniciativa que se ha descrito.

RI 364. Instituto de Estudios Sociales, Consejo

Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas /

Universidad Nacional de Entre Ríos (INES CONICET/

UNER); Facultad de Ciencias de la Educación,

Universidad Nacional de Entre Ríos (FCEdu-UNER)

Autor: Luis Sebastián R. Rossi

Contacto: luis.rossi@uner.edu.ar - Argentina

Dimensiones infraestructurales y relaciones de poder en la IA

Habitualmente se atribuye —desde estudios de diseño, comunicación y medios— poder a los distintos sistemas

que componen la IA. En nuestra presentación, cuyo núcleo girará en torno a una exploración conceptual, recorreremos las formas más comunes de diagnosticar las relaciones de fuerzas del machine y del deep learning (en su fases corporativas, geopolíticas, industriales, culturales, etc.). Luego, nos detendremos en las características del poder infraestructural que emerge y soporta la actual plataformización de los microservicios de IA. Así, indagaremos la composición de la pila tecnológica, la regularización de prácticas cotidianas y su penetración en los tiempos profundos de técnicas culturales. Desde esta aproximación conceptual trataremos de identificar algunas líneas de indagación para investigaciones empíricas que están en curso y que tienen por objeto al sector audiovisual, al diseño de videojuegos, al periodismo y a servicios educativos.

RI 365. UNAD, Universidad Nacional

Abierta y a Distancia

Autor: Ingrid Julieth Silva Muñoz

Contacto: ijsilvam@unadvirtual.edu.co - takeiteasyplease@gmail.com - Colombia

Marco de referencia para la optimización en la gestión del diseño UX/UI en organizaciones tecnológicas de Colombia

Este proyecto propone un marco de referencia para la gestión de equipos pequeños de diseño UX/UI en organizaciones tecnológicas de Bogotá, Colombia, con el objetivo de optimizar procesos, estandarizar operaciones internas y mejorar la eficiencia en la entrega de productos digitales. La iniciativa surge ante la necesidad de superar la fragmentación de procesos y la falta de indicadores claros en la gestión de diseño en este sector, factores que afectan la calidad y competitividad en el país. El marco incluye herramientas específicas como la Hoja de Vida del Proyecto y las métricas de Tasa de Tiempo Empleado (TTE), Tasa de Re-Procesos (TRP) y Tasa de Calidad, que facilitan la planificación, reducen retrabajos y fortalecen la colaboración. La investigación se desarrolló en cuatro fases: análisis del contexto, diseño del marco, implementación piloto y evaluación, incorporando metodologías ágiles y principios de mejora continua. Los resultados demuestran mejoras en usabilidad, eficiencia y satisfacción del usuario, consolidando un sistema adaptable y escalable. El proyecto se alinea con el ODS #9 (Industria, innovación e infraestructura) y aporta un modelo estratégico que posiciona a los equipos de diseño UX/UI como actores clave en la innovación y sostenibilidad de los productos digitales.

RI 366. Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Autores: Cinthya Virginia Soto Hidalgo - Jenny María Salazar Ruiz - Raquel Leonor Atoche Wong

Contacto: csotoh@unmsm.edu.pe - cinthyavisohi@gmail.com - jruizs@unfv.edu.pe - ratoche@unfv.edu.pe - Perú

Propuesta del uso de un chatbot basado en inteligencia artificial para la gestión de requerimientos e incidencias en estudiantes universitarios

Subtítulo: Innovación tecnológica y mejora de la experiencia estudiantil en la Facultad de Economía – Lima 2025

La presente ponencia expone los resultados preliminares de un proyecto de investigación que propone la implementación de un chatbot basado en inteligencia artificial (IA) para optimizar la gestión de requerimientos e incidencias de los estudiantes universitarios en la Facultad de Ciencias Económicas en la UNFV de Lima. A partir de un enfoque cualitativo, se identificaron las principales limitaciones en los canales de atención actuales y la sobrecarga administrativa que afecta la eficiencia institucional. Los hallazgos evidencian la necesidad de incorporar herramientas tecnológicas inteligentes que automatizan procesos repetitivos, mejoran la comunicación y fortalezcan la relación entre los estudiantes y la administración universitaria. La propuesta busca aportar a la modernización de la gestión educativa mediante la integración de la IA, la capacitación del personal y la mejora de la experiencia del usuario, contribuyendo al fortalecimiento de la calidad del servicio universitario.

RI 367. Universidad de Los Andes. Escuela de Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura y Diseño

Autor: María Auxiliadora Vega Barón

Contacto: mavega2912@gmail.com - Venezuela

Investigación Integral del Diseño: Del Análisis de Uso al Documento de Patente (Fase I MEVA)

Subtítulo: Estrategias de Búsqueda, Lente PI (PI Lens) e Inteligencia Competitiva en Diseño Industrial

La investigación proactiva en diseño industrial es fundamental para la generación de valor y la libertad de operación. Este trabajo, derivado de la consolidación del Manual Operativo MEVA, se centra en la primera fase del proceso: la Investigación. Proponemos un marco para transformar la recopilación pasiva de antecedentes en inteligencia competitiva. La Fase I exige una investigación integral que cruza documentos de Propiedad Industrial, fichas técnicas comerciales y análisis empírico del uso. Esta evidencia es sistematizada mediante el Enfoque Lente PI (PI Lens) para identificar vacíos de innovación. Esta aproximación metodológica se sustenta en la doctrina avalada por el Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina (TJCA) y se alinea con los análisis de estado de la técnica de la OEPM, demostrando la validez jurídica del diseño proactivo. Se detalla el uso de herramientas como las Fichas de Antecedentes PI y el Cuadro de Análisis Ampliado, que garantizan la trazabilidad proyectual y permiten definir oportunidades de innovación. El objetivo es posicionar al diseñador como un agente estratégico capaz de delimitar su espacio de acción, asegurando que el Briefing MEVA (producto final de esta fase) esté fundamentado en evidencia técnica y jurídica.

• Comisión 43: Investigaciones de Estudiantes

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

RI 368. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Valentina Cenci

Contacto: valentinacencidsg@gmail.com - Argentina

Diseño Gráfico y Neurociencia: El efecto de los elementos visuales en los procesos cerebrales

En un contexto como el actual, marcado por la saturación de estímulos visuales, surge la necesidad de comprender cómo el diseño gráfico influye en los procesos cognitivos y emocionales que median la toma de decisiones de los consumidores. Por lo general, los estudios sobre color y diseño abordan este fenómeno desde perspectivas parciales, centradas en industrias específicas. Esta investigación busca explorar cómo los estímulos visuales activan ciertos mecanismos de atención, memoria y emoción que condicionan los comportamientos del consumidor. Se desarrolla un análisis interdisciplinario desde una perspectiva social, articulando diseño, psicología y neurociencia, para examinar el papel del color como disparador de respuestas emocionales y culturales que influyen en los procesos de decisión. La metodología de la investigación es mixta, combinando técnicas cualitativas como la revisión de literatura y una entrevista, y un abordaje cuantitativo mediante una encuesta orientada a relevar percepciones y asociaciones emocionales vinculadas al color en contextos de consumo. Esta metodología permite contrastar teoría y práctica y enriquecer el análisis. El objetivo es poder proveer a diseñadores y marcas de herramientas más auténticas y eficaces para generar experiencias significativas e influir de manera consciente en la conducta de consumo.

RI 369. Corporación Universitaria Autónoma de Nariño

Autores: Laura Sofía Esguerra Agudelo - Sofía Vargas Contreras

Contacto: laura.esguerra@campusvirtual - aunarvillavicencio.edu.co - sofia.vargas@campusvirtual.aunarvillavicencio.edu.co - Colombia

Diseño de Patrones Narrativos Inspirados en la Flora de Villavicencio para Fortalecer su Reconocimiento y Representación

El proyecto busca fortalecer el reconocimiento y la representación de 4 especies de flora local en el municipio de Villavicencio, entendidas como parte del patrimonio natural y de la identidad colectiva, a través del diseño de patrones narrativos. La investigación se da por la falta de visibilización y valoración de estas especies, que aunque están presentes en barrios, parques y espacios cotidianos; y poseen significados simbólicos, emocionales, estos no se reflejan en las propuestas gráficas actuales. El estudio se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, haciendo uso de instrumentos como la observación de campo, registros fotográficos, análisis de la flora y talleres de reconocimiento e interacción con mujeres de 15 a 35 años, con el fin de identificar los vínculos emocionales y significados que existen entre ellas y la flora local. Como resultado esperado, se tiene la creación de patrones narrativos aplicados a diversos productos de uso diario para mujeres, acompañados de un catálogo explicativo que contextualice cada diseño y su significado.

RI 370. Universidad Francisco de Paula Santander

Autores: Karol Dayana Fuentes-Castro - Samuel Ruiz Bernalb - Jhoan Sebastián Reyes Gelvez

Contacto: est_kd_fuentes@fesc.edu.co - est_s_ruiz@fesc.edu.co - est_js_reyes@fesc.edu.co - Colombia

Guía orientada para la disminución de posibles fraudes en transacciones de NFTS en Cúcuta

El propósito de este artículo es desarrollar una guía para desarrollar una guía orientada para la disminución de posibles fraudes en transacciones de NFTS en Cúcuta. La elaboración de una guía examinada a reducir posibles fraudes en transacciones NFTS en Cúcuta es fundamental en el mundo actual, donde las transacciones financieras son cada vez más frecuentes y sofisticadas. Cúcuta, como ciudad en constante crecimiento y desarrollo, se convierte en un marco favorable para diversas actividades empresariales financieras, lo que también significa un mayor riesgo y malas prácticas en este ámbito. La seguridad de las transacciones financieras es esencial para garantizar las operaciones comerciales y la confianza de los consumidores en el sistema financiero.

RI 371. Universidad Pontificia Bolivariana, Seccional Bucaramanga

Autores: Ana Sofía Morales Quijano - Silvia Niño

Contacto: anasofiamoralesq@gmail.com - Colombia

Marca Región Guadalupe Santander

Subtítulo: Identidad visual y proyección eco turística del municipio de Guadalupe

La construcción de la marca de Guadalupe se planteó con el objetivo de resaltar su identidad como un destino eco turístico único en Santander, capaz de proyectar tanto su riqueza natural como su legado cultural. Desde el inicio, se buscó un equilibrio entre tradición y modernidad, de manera que los elementos gráficos seleccionados pudieran comunicar no solo la belleza paisajística del municipio, sino también el sentido de pertenencia y orgullo que caracteriza a sus habitantes. La paleta de colores fue una de las primeras decisiones estratégicas. Inspirada en la naturaleza que rodea al municipio, recoge los tonos verdes de su vegetación, los azules que evocan el agua cristalina de atractivos como Las Gachas, y los matices tierra que transmiten calidez y conexión con el entorno. Este sistema cromático se pensó no solo como recurso estético, sino también como un código visual que refuerza los valores de sostenibilidad, frescura y armonía que son parte esencial del ecoturismo. En cuanto a la tipografía, se eligió una combinación que permite transmitir diferentes capas de la identidad de Guadalupe. Starkwalker Classic aporta fuerza y autenticidad gracias a sus rasgos que recuerdan lo artesanal y lo tradicional, uniéndolo a la marca a los valores culturales del municipio y a íconos como su iglesia y la arquitectura histórica. Perls Hearts, con su diseño más moderno y estilizado, representa el dinamismo, la frescura y la accesibilidad que requiere un destino turístico contemporáneo. Por último, Avenir Next Condensed Regular funciona como soporte neutral y altamente legible, garantizando coherencia en la comunicación sin restar protagonismo a las tipografías principales. La suma de estos elementos gráficos genera un sistema visual sólido.

do que resalta la esencia de Guadalupe como un lugar donde confluyen lo natural y lo cultural. Los atractivos turísticos, como Las Gachas, la iglesia, las cascadas y los paisajes montañosos, se ven representados en una marca que no se limita a ser un logotipo, sino que se convierte en una experiencia visual coherente y memorable. De esta manera, la marca no solo comunica, sino que también invita a vivir Guadalupe desde el respeto por su entorno, la valoración de su cultura y la exploración de su riqueza natural.

RI 372. Universidad Nacional de Tres de Febrero

Autor: Giorgina Pirrotta

giorgina.vp@gmail.com - Argentina

La visualización de los datos en el arte; del storytelling al storymaking

Mi propuesta de ponencia es sobre la visualización de los datos en el arte; del storytelling al “storymaking”. Cómo a través del arte surgen propuestas estéticas que abordan las temáticas representadas de manera que la construcción del relato, sea una tarea conjunta con el espectador y su experiencia con el objeto/obra que se le presenta. Hacer un recorrido de algunos artistas que abordan temáticas no visibles, visibilizándolas a través del arte.

RI 373. Universidad Pontificia Bolivariana, Floridablanca, Santander

Autores: Daniel Santiago Rodríguez Acuña - Santiago Pineda Pérez

Contacto: Danroacu07@gmail.com - lolosantiago1937@gmail.com - Colombia

Marca región Guane, “Cuna de memorias ancestrales”

Marca Región Guane es una propuesta que busca visibilizar y fortalecer la identidad cultural, natural y territorial de Guane, un territorio emblemático de Santander. El proyecto parte del diseño de un imagotipo conformado por tres elementos esenciales —el sol, la amonita y la montaña— que, en conjunto, representan la unión entre la memoria ancestral, la riqueza natural y la esencia viva del territorio. A través de esta marca se pretende consolidar una imagen coherente que promueva el sentido de pertenencia, impulse el turismo responsable y valore el patrimonio histórico y simbólico de la región. Esta iniciativa propone una mirada contemporánea a la identidad guanense, integrando diseño, memoria y territorio en un solo lenguaje visual.

Daniel Santiago Rodríguez Acuña. Estudiante de Diseño Gráfico en la Universidad Pontificia Bolivariana. Su trabajo se enfoca en la creación de identidades visuales y el desarrollo de proyectos de marca con enfoque cultural y territorial. Ha adquirido experiencia en áreas de branding, diseño editorial y comunicación visual, explorando cómo el diseño puede fortalecer la conexión entre las comunidades y sus expresiones gráficas. Su interés se centra en construir narrativas visuales que integren el patrimonio, la cultura y la memoria colectiva a través de soluciones estéticas coherentes y significativas.

RI 374. Universidad de Nariño, Facultad de Artes, Diseño Gráfico

Autores: Luisa Fernanda Ruiz Puentes - Katherin Tatiana Pérez Coral

Contacto: ruiz.fernanda33@udenar.edu.co - miluferruiz@gmail.com - Colombia

Sabores de mi Tierra

Subtítulo: Propuesta multimedia para fortalecer la cultura alimentaria nariñense en la infancia

Sabores de mi Tierra es un proyecto de investigación—creación que busca fortalecer la memoria y valoración de la cultura alimentaria nariñense en niños de básica primaria. A través de una propuesta pedagógica y sensorial basada en recursos multimedia, el proyecto promueve el reconocimiento de la cocina nariñense como expresión de identidad y vínculo con el territorio. Para ello, se utilizan dos platos emblemáticos —el Pusandao del Pacífico y la Juanesca de la región Andina— como ejes de aprendizaje, exploración y transmisión de saberes. El proceso metodológico incluyó encuestas, entrevistas, talleres con cocineros tradicionales, actividades sensoriales y sesiones lúdicas con los niños. Como resultado, se desarrolló una guía didáctica digital y una carpeta multimedia editable que facilita la implementación de esta propuesta en instituciones educativas, contribuyendo a la preservación intergeneracional de los saberes culinarios y al fortalecimiento del sentido de pertenencia cultural desde experiencias educativas significativas.

RI 375. Universidad Santo Tomás, Decanatura de División de Universidad Abierta ya Distancia, Facultad de Ciencias Sociales, Diseño Gráfico.

Autores: Angie Silvana Salamanca Hernández - Juan Nicolás Pineda Ayala - David Santiago Ruiz Arias

Contacto: silvanasalamanca17@gmail.com - nicopineda1611@gmail.com - davidsruizarrias@gmail.com - Colombia

Subversivo

Subtítulo: La apropiación comercial de las contraculturas y su visibilidad a través de la gráfica.

El proyecto titulado “Subversivo: La apropiación comercial de las contraculturas y su visibilidad a través de la gráfica” aborda movimientos contraculturales como el punk y el graffiti, cuentan con un epicentro en el corazón histórico de Bogotá, centrados en las localidades de La Candelaria y Santa Fe. Estos movimientos surgieron como expresiones de resistencia y crítica al sistema, han sido apropiados por el capitalismo y convertidos en productos comerciales despojados de su esencia y mensaje original. Este proceso vacía sus contenidos críticos y los reduce a simples modas pasajeras dentro de un mercado globalizado. El objetivo general es visibilizar el mensaje auténtico de las contraculturas a través del diseño gráfico para generar conciencia sobre esta apropiación comercial. Se propone investigar los procesos de mercantilización, analizar los movimientos específicos y desarrollar piezas gráficas críticas que promuevan un consumo cultural más consciente, usando medios digitales y físicos. Así, el diseño gráfico se convierte en una herramienta para recuperar el carácter subversivo y político de las contraculturas, convirtiéndose en un medio de denuncia y diálogo cultural.

RI 376. Universidad Nacional de Chimborazo

Autores: Ariana Briggith Ushca Coveña - Gissela Angeline Lazo Chimbo

Contacto: ariana.ushca@unach.edu.ec - gissela.lazo@unach.edu.ec - Ecuador

El precio de la noticia: El cine como espejo ético del periodismo

El presente trabajo de investigación analiza la ética periodística y los dilemas éticos que se presentan en la labor diaria de la búsqueda de información de los profesionales del periodismo. A través de un estudio correlacional entre las películas “Tinta Roja” y “Crónicas”, la investigación se centra en entender la visión del periodismo y el comportamiento ético en situaciones de sensacionalismo, así como la relación entre la noticia y la motivación de los periodistas para obtener la primicia. Se presenta una evaluación de la moral y el uso de lenguaje en ambas películas con la finalidad de determinar cómo los personajes enfrentan los dilemas éticos en su trabajo y cómo la falta de ética puede llegar a presentar consecuencias negativas en la percepción de la información y en la confianza de la audiencia.

• **Comisión 48: Sociedad, cultura y patrimonio**
27 de Febrero, 14:00 (Arg) - Sala 2 -

RI 377. Facultad de Diseño Industrial - Fundación Universidad Autónoma de Colombia

Autor: Paula Andrea Anzola Serrato

Contacto: pawanzola@gmail.com - Colombia

Trazabilidad inteligente de botiquines vehiculares: propuesta de rediseño con código QR para el control normativo y operativo en el transporte especial colombiano

Subtítulo: Integración del diseño industrial con la gestión de seguridad vial y la innovación tecnológica en contextos de movilidad

El presente proyecto de investigación propone un sistema de rediseño para los botiquines vehiculares utilizados en el transporte especial colombiano, orientado a mejorar su control, mantenimiento y cumplimiento normativo. A partir del estudio de la legislación vigente (Ley 769 de 2002, Resolución 1565 de 2014 y NTC 5206) y de estándares internacionales como ISO 9001 y ISO 39001, se identificaron brechas en la gestión, reposición y capacitación del personal responsable de su uso. La propuesta consiste en la implementación de un sistema de trazabilidad mediante código QR, que permite registrar revisiones, monitorear fechas de vencimiento y alertar sobre elementos faltantes, integrando principios de ergonomía, comunicación visual y sostenibilidad material. Este sistema, acompañado de un rediseño textil modular del botiquín, busca fortalecer la seguridad vial y la eficiencia operativa en las empresas de transporte. El proyecto evidencia cómo el diseño industrial puede convertirse en un puente entre la normatividad, la tecnología y la práctica cotidiana, aportando soluciones tangibles a los desafíos del sector de la movilidad en Colombia.

RI 378. Institución: Universidad de Investigación y Desarrollo - UDI

Autor: Liliana Cortés Garzón

Contacto: lcortes5@udi.edu.co - Colombia

Diseño de saberes en una plaza de mercado

Subtítulo: Arte y Diseño popular en el sur

El diseño y el arte popular se expresan en el sur del planeta de manera casual, casi que desprevenida. Las ciudades están repletas de informalidad y disputas por los espacios públicos y en algunos casos por espacios estatales que se brindan para el trabajo de miles de personas que viven su día a día. Las plazas de mercado son estos lugares en los cuales los saberes de las tradiciones toman vida se expresan de manera colorida y cambian de acuerdo con sus habitantes. Esta investigación aborda lo popular desde el día a día de una plaza de mercado en una ciudad intermedia en Colombia: Bucaramanga.

RI 379. Instituto para el Desarrollo de la Eficiencia Energética en la Arquitectura IDEEA. Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Nacional del Nordeste FAU-UNNE

Autor: Guillermo José Jacobo

Contacto: gjjacobo@arq.unne.edu.ar - ideea.fau.unne@arq.unne.edu.ar - Argentina

La Habitabilidad Térmica Global en las Ciudades: Efecto de la Isla de Calor Urbana

Al año 2025, el 56% de la población mundial habita en ciudades y en megaciudades. Se estima que para el año 2100 se alcanzará cerca del 75% de la población mundial. En las áreas urbanas se demanda con intensidad superficies construidas habitables y para múltiples servicios (económico-productivos, salud, educación, administración, comercial, etc.), que constituyen una masa antropogénica artificial construida que impacta de diferentes maneras sobre el medioambiente planetario en general: calentamiento global, contaminación ambiental, destrucción de biosferas y pérdida de biodiversidad, tensiones geopolíticas por recursos no renovables, etc., y en particular, sobre los habitantes urbanos: creciente escasez de recursos naturales renovables, alta demanda de energía final, encarecimientos de alimentos y de recursos básicos de habitabilidad, etc., pero se presenta un problema como común denominador urbano: el fenómeno de la Isla de Calor Urbana, que afecta directamente y de múltiples maneras a los habitantes urbanos. Este amplio fenómeno térmico ya es una constante en todas las ciudades del planeta, sin distinción de países, y se presenta en períodos cada vez más prolongados, desde el inicio del siglo XXI. Por medio de diferentes trabajos de investigación aplicados acreditados por la UNNE se presentan resultados de los mismos que comprenden esta problemática ambiental.

RI 380. Autor: Diego O. La Rosa-Boggio

Contacto: dlarosab1@upao.edu.pe - alternativolarosaboggio@gmail.com - Perú

Consolidación del movimiento moderno en Chiclayo, Perú 1950-1970, una revisión sistemática basada en método PRISMA

La investigación estudia la arquitectura moderna en Chiclayo, Perú (1950-1970), utilizando el método PRISMA que identifica el Edificio Residencial FAP (1951) y el Ex Banco Agropecuario como hitos claves dentro del movimiento en Chiclayo, así como las Urbanizaciones Santa Victoria o Patazca dentro del ámbito de los con-

juntos habitacionales. Los resultados demuestran que esta arquitectura no fue simplemente una importación de modelos arquitectónicos ajenos, sino que se adaptaron principios internacionales a la realidad local, siendo esto perfectamente reconocible por la identificación de configuraciones en L, uso estratégico de patios y la exteriorización de las estructuras. Se pone de manifiesto un deterioro generalizado asociado a modificaciones no planificadas de los inmuebles, lo cual ha afectado profundamente los valores educativos, económicos y de uso como consecuencia de un determinante desconocimiento del valor arquitectónico, la ausencia de legislación protectora del mismo y la presión comercial. La investigación pone de manifiesto el predominio de la senda cualitativa en los estudios el tema, al tiempo que propone estrategias de intervención como resultado de la red de sinergias atemporales para la conservación de un patrimonio arquitectónico que representa una única expresión de una modernidad adaptada al contexto regional lambayecano.

RI 381. Universidad Autónoma de Tamaulipas.

Autor: Rebeca Isadora Lozano Castro

Contacto: rilozano@docentes.uat.edu.mx - México

Discusión cultural comunicacional apartir de la memoria arquigráfica representada en el diseño urbano.

Subtítulo: Contrastación de estudio de casos en México y el mundo

El estudio de la memoria arquigráfica ha permanecido representada en edificaciones de la ciudad como resultado acumulativo de su entretejido histórico construido a partir de disputas de comunicación visual, culturales, económicas y políticas. La discusión en torno a la lectura de la memoria arquigráfica inserta aspectos teóricos conceptuales que convergen relatos identitarios colectivos e individuales, que permanecen o no, visibles e invisibles, y pueden registrarse, censarse, valorarse y cuestionarse. A partir de un método cualitativo de tipo inductivo causal sistémico esta investigación obtuvo datos que dan cuenta de continuidades, rupturas y significaciones dicotómicas en casos de estudio registrados. Su fundamentación parte de la teoría fundamentada (Ynoub, 2025) con la contrastación de objetos en México y otros en diferentes partes del mundo, que llevan a la comprensión de datos textuales y paratextuales, del pasado y del presente. Su análisis resulta ser un aporte que nutre la construcción de conocimiento disciplinar y posibilita la reflexión de premisas de diseño para la creación de nuevos objetos.

RI 382. Universidad de Sevilla

Autor: Andrea Carolina Martínez Arcos

Contacto: martinezaandreac@gmail.com - Colombia

El mantón de Manila como objeto de contacto intercultural. Resignificaciones desde la antropología textil y el diseño

Esta ponencia propone el análisis y estudio del mantón de Manila como objeto de contacto intercultural que materializa dinámicas de transculturalidad durante la Ruta del Galeón de Manila, conectando a Asia, África, América y Europa. Para ello, desde un enfoque interdisciplinario que articula la antropología textil y el dise-

ño, se examinan los procesos históricos de apropiación, reinterpretación y circulación de este chal de seda durante la época colonial, destacando su papel en la construcción de identidades híbridas y su capacidad para habitar y resignificar distintos contextos socioculturales. Además, se plantea una lectura crítica y decolonial de los estudio de moda, que permita comprender objetos textiles culturalmente complejos como mediadores entre identidades, memorias, territorios y circulación/transferencia de saberes, en el marco de un patrimonio inmaterial en constante transformación y resignificación que ha definido el mundo moderno.

RI 383. Depto. de Arte Teatral, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Panamá

Autor: Mirna Ruth Martínez Jiménez

Contacto: mirnaruthmartinez@gmail.com - mirna-r.martinez-j@up.ac.pa - Argentina

El Teatro Guild y su Patrimonio Histórico “Zonians” en Panamá

El Teatro Guild tiene una historia ligada a la época de la Antigua Zona del Canal de Panamá, originalmente el edificio fue construido a principios del siglo XX con el objetivo de que funcionara como un hospital. En 1950, un grupo de teatristas conformados por ciudadanos estadounidenses y panameños deciden transformar el antiguo hospital en un teatro comunitario de habla inglesa, siendo el primero y hasta el momento el único cuyas obras se presentan en inglés. Allí se han presentado más de 400 obras donde han actuado actores destacados como John Aniston (padre de Jennifer Aniston). El teatro mantuvo una estética muy “Gringa o Zonians”, destacando un diseño escénico pequeño, oscuro pero acogedor que recordaban a las viejas salas de teatros en Chicago. su remodelación estuvo a cargo de sus miembros, logrando con ello 166 butacas, un escenario pequeño, iluminación y camerinos para ubicar la utilería y maquillarse, el público está cerca del escenario y este a su vez no es elevado logrando visibilidad. Su fachada es parte icónica de su arquitectura, siendo un punto de referencia para la comunidad y para su entorno al ser la única estructura que se mantiene en pie con más de 75 años.

RI 384. Universidad Autónoma de San Luis Potosí, Facultad del Hábitat - El Colegio de San Luis A.C.

Autor: Miguel Adolfo Ortiz Brizuela - Lourdes Marcela López Mares - Beatriz Montserrat Gómez Martínez

Contacto: miguel.ortiz@uaslp.mx - México

Hacia una ciudad del cuidado: superar el mito neoliberal del mercado de la vivienda social por la vía de la etnografía comprometida

Parte del llamado “proyecto neoliberal” se enquistó en el espacio urbano de las ciudades mexicanas mediante la producción del mercado inmobiliario de la vivienda social, prometiendo ser la piedra de toque de la seguridad integral del trabajador asalariado. A través del estudio etnográfico a un conjunto habitacional de interés social en la periferia urbana de San Luis Potosí proyectado y erigido entre 2007 y 2012 (y reactivado en los últimos dos años) el presente trabajo muestra las complejidades en las que sucumbió su planeación urbana, que puede

interpretarse como un caso extremo del tipo mercantilista. Se desarrollan 3 contradicciones: la debilidad de la vivienda social como propiedad, la vulnerabilidad de la vivienda social sin ciudad, y la inviabilidad de que la vivienda social como forma de reproducción de capital derive en seguridad integral. Se proponen algunas directrices de acciones para contemplar en la producción de nuevos conjuntos habitacionales derivadas del trabajo de campo con mujeres habitantes del caso analizado.

RI 385. Universidad Autónoma del Estado de México

Autor: Santiago Osnaya Baltierra - Octavio Antonio Mandujano Hernández

Contacto: vosanova_24@hotmail.com - ocmandujano-he8592@uaemex.mx - México

Diversidad sexo-genérica y espacio público en la Ciudad de México: un análisis semiótico de la accesibilidad simbólica

La brecha entre visibilidad simbólica y transformación estructural plantea un problema urbano de fondo: ¿puede hablarse de accesibilidad cuando el entorno sigue reproduciendo violencias desde la cisheteronormatividad en el espacio urbano? Desde el enfoque del urbanismo queer, muchas políticas de inclusión se limitan a lo estético o conmemorativo, sin alterar las lógicas espaciales que excluyen a quienes no se ajustan a la norma. En este sentido, la ciudad, lejos de ser espacialmente justa, reproduce desigualdades que hacen insuficiente la simple proliferación de símbolos: la visibilización sin seguridad no garantiza accesibilidad. En este contexto, el problema se define como la necesidad de analizar críticamente la accesibilidad simbólica en el espacio público de zonas “amigables” LGBTTTI de la Ciudad de México, preguntando si estas intervenciones habilitan prácticas urbanas transformadoras o si más bien enmascaran formas de exclusión persistentes. Este análisis dialoga con experiencias observadas en otras ciudades, donde también se ensayan formas de visibilidad disidente en tensión con las estructuras materiales del habitar, aunque con mayor permanencia y no sólo en fechas conmemorativas.

• **Comisión 44: Medios, lenguajes y discursos**

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

RI 386. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Gonzalo Alonso Del Aguila Bedia

Contacto: gonchi.bedia@hotmail.com - Perú

Diseñar la identidad en movimiento: arte digital y marca país

Subtítulo: Murales digitales interactivos y diseño gráfico como innovación visual para la marca nacional.

En un contexto global caracterizado por la interconexión cultural y tecnológica, el diseño gráfico adquiere un papel estratégico en la construcción de la identidad nacional y la proyección internacional de los países. Esta investigación analiza el potencial de los murales digitales interactivos con realidad aumentada como recurso de innovación visual para fortalecer la Marca país Argentina. A partir de un enfoque cualitativo y

exploratorio, se examinan experiencias de arte urbano que integran diseño, tecnología y participación ciudadana, con el objetivo de comprender cómo la interacción digital resignifica el espacio público como soporte comunicacional. El estudio aborda la relación entre creatividad, identidad cultural y transformación tecnológica, considerando el impacto de la globalización en los procesos de representación nacional. Los resultados evidencian que los murales digitales interactivos constituyen plataformas de mediación cultural que fusionan expresión artística, innovación y comunicación visual, consolidando al diseño gráfico como una herramienta clave para la proyección contemporánea e inclusiva de la Argentina en el ámbito global.

RI 387. Universidad Nacional de Rosario (UNR)

– **Maestría en Comunicación Digital Interactiva**

Autor: Luz Fernández

Contacto: foquitopy@gmail.com - Argentina

Diseño gráfico y comunicación digital para las infancias en Paraguay

Subtítulo: Reflexiones desde el diseño ante la diglosia en campañas de protección infantil

La presentación propone una reflexión crítica desde el diseño gráfico y la comunicación digital en torno a las campañas #LazoVerde de protección dirigidas a las infancias en Paraguay, en un contexto marcado por una diglosia persistente entre el español y el guaraní. A partir de una investigación de maestría en curso, se analizan campañas digitales institucionales orientadas a la prevención de vulnerabilidades infantiles, evidenciando la predominancia del español y la escasa incorporación del guaraní en los mensajes comunicacionales. Desde una perspectiva interdisciplinaria, se aborda el diseño gráfico como una herramienta estratégica que no solo comunica, sino que también incluye o excluye públicos. La propuesta no se centra en describir buenas prácticas consolidadas, sino en problematizar las limitaciones actuales y reflexionar sobre la necesidad de enfoques comunicacionales y visuales que permitan ampliar el alcance de las campañas hacia diversas infancias, considerando su contexto lingüístico y cultural. El trabajo busca aportar criterios y preguntas al campo de la investigación en diseño, orientados a una comunicación digital más inclusiva y situada.

RI 388. Autor: Marcela Fibbiani

Contacto: marcela@90mas10.com.ar - Argentina

Proyecto Lindor

Subtítulo: Modelo de diseño de indumentaria no hegemónico en Buenos Aires, Argentina

Este proyecto de investigación busca determinar de qué manera Lindor se convierte en un modelo de diseño de indumentaria no hegemónico en Buenos Aires. La investigación propone que Lindor, fundado por Lourdes Chico Ruiz y Leonor Barreiro, encarna una práctica de diseño de resistencia, al transformar frazadas de lana pos-uso en prendas únicas, sin género y de talla única, con un enfoque de triple impacto. El marco teórico sitúa el proyecto en el debate sobre el diseño latinoamericano, que opera como un discurso de resistencia contra la hegemonía cultural y económica global, buscando equi-

librar las prácticas históricas con la innovación. Lindor logra esto, al proponer alternativas a la tecnología de los países industrializados, enfocándose en la confección artesanal y guiada en talleres. Se analiza la metodología de Lindor a través del concepto de co-diseño centrado en la comunidad. El proyecto utiliza talleres participativos para la construcción de la prenda, fomentando la democratización del saber y el empoderamiento, al permitir la descarga gratuita del patrón base, haciendo el diseño accesible a todos. Finalmente, la investigación destaca cómo el upcycling y la producción slow del proyecto se alinean con los postulados de Susana Saulquin sobre el “nuevo lujo” ético y la autenticidad personal en el vestir contemporáneo.

RI 389. Universidad Católica de Cuenca, Ecuador

Autor: Claudia Natalia Moncayo Guijarro - Cristina Fernanda Mora Sinchi

Contacto: natumoncayo@gmail.com - claudia.moncayo@ucacue.edu.ec - Ecuador

Reinterpretación artística de la Chakana

La chakana (cruz andina) constituye un símbolo fundamental de la cosmovisión andina, al representar principios complementarios como el equilibrio cósmico y la interrelación entre los distintos planos. Sin embargo, su incorporación en los lenguajes gráficos actuales ha tendido a implicaciones formales que despojan al símbolo de su profundidad semiótica y cultural. Es por ello, que se analiza la reinterpretación de la chakana como sistema visual desde el diseño gráfico contemporáneo, con el objetivo de contribuir a la revalorización del patrimonio simbólico andino, desde una perspectiva crítica. La investigación adopta un enfoque cualitativo – experimental, sustentado en revisión bibliográfica, análisis iconográfico y el estudio de casos de aplicaciones gráficas contemporáneas. Así mismo, desarrolla propuestas de diseño experimental orientadas a resignificar la chakana como lenguaje visual aplicado a la cerámica, joyería y textiles. Evitando procesos de apropiación cultural y promoviendo una lectura ética del símbolo. Los hallazgos evidencian como el diseño gráfico puede operar como una herramienta de mediación cultural, capaz de articular tradición y contemporaneidad. Se concluye que la reinterpretación del símbolo andino fortalece la identidad visual y amplía el campo de acción del diseño.

RI 390. Universidad Católica Andrés Bello, Universidad Yacambú

Autores: Mixzaida Yelitza Peña Zerpa - Claritza Arlenet Peña Zerpa

Contacto: mixzaidap@gmail.com - claririn1@gmail.com - Venezuela

Estrategias participativas de fotoperiodismo educativo para la comprensión y análisis de experiencias a lo largo de la vida

En esta presentación se propone una innovadora estrategia de investigación que integra el fotoperiodismo educativo como método central para indagar las políticas educativas desde una perspectiva cualitativa y participativa. A través de la técnica del fotovoz y el uso de otras metodologías visuales como el dibujo identitario, se busca captar y representar las experiencias de

los diversos actores educativos en distintos momentos del ciclo vital. Esta metodología promueve la inclusión, facilitando que participantes sean co-investigadores activos en la producción y análisis de narrativas visuales que reflejan las realidades educativas y sociales. La propuesta enfatiza la complementariedad entre imágenes y narrativas orales para captar dimensiones subjetivas y culturales frecuentemente invisibilizadas en estudios tradicionales. Además, se destaca la importancia de un abordaje ético y reflexivo que abra espacios críticos para repensar y transformar las políticas educativas a lo largo de la vida.

RI 391. Universidad Simón Bolívar – Cúcuta

Autores: Miguel Eduardo Posada Haddad - Margarita Rosa Triana Sánchez - Sandro Beltrán

Contacto: miguel.posadah@unisimon.edu.co - miguel-posada1985@hotmail.es - Colombia

Diseño de un videojuego 2D como estrategia de promoción turística en la ciudad de Cúcuta

Subtítulo: Una experiencia de diseño interactivo basada en Design Thinking

Este trabajo presenta el diseño y desarrollo de un videojuego 2D como estrategia de promoción turística y visibilización de los lugares emblemáticos de la ciudad de Cúcuta, una ciudad de frontera que enfrenta dificultades en el reconocimiento y difusión de su oferta turística y cultural. El proyecto se abordó desde una metodología de Design Thinking, permitiendo identificar la problemática de invisibilización territorial, idear soluciones centradas en el usuario y desarrollar una propuesta de diseño interactivo. El videojuego, desarrollado en Unity 2D, permite a los usuarios recorrer de manera lúdica distintos sitios turísticos de la ciudad mediante un personaje explorador, fomentando el conocimiento y la apropiación del territorio. Los resultados obtenidos fueron satisfactorios, evidenciando una experiencia positiva por parte de los usuarios y destacando el potencial del diseño de videojuegos como herramienta aplicada a la promoción turística y la comunicación cultural en contextos urbanos.

RI 392. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación

Autor: Jaqueline Eliana Puyó

Contacto: jaquelinepuyo@yahoo.com.ar - Argentina

Interseccionalidad y diseño: una mirada crítica sobre la representación de la diversidad en los medios contemporáneos

Subtítulo: Interseccionalidad

En las últimas décadas, el campo del diseño se ha consolidado como un espacio central en la configuración de imaginarios sociales y culturales. Las imágenes, los objetos y los discursos visuales que circulan en los medios no son neutros: portan ideologías, jerarquías y formas de representación que influyen directamente en la percepción pública de la diversidad. En este marco, la interseccionalidad —concepto introducido por Kimberlé Crenshaw (1989)— ofrece una herramienta teórica potente para analizar cómo el diseño visual articula múltiples ejes de desigualdad, como género, raza, clase y orientación sexual. Desde esta perspectiva, el diseño

puede entenderse como una práctica social y política que contribuye tanto a la reproducción como a la transformación de las estructuras de poder (Bonsiepe, 2011; Hall, 1997). El trabajo analiza las producciones cinematográficas *La Sirenita* (2023) y *Blancanieves* (2025) de Disney, a fin de examinar cómo el diseño visual y narrativo reinterpreta los clásicos desde una mirada contemporánea atravesada por debates sobre diversidad étnica, género y representación. Este enfoque permite desnaturalizar los mecanismos mediante los cuales el diseño legitima ciertas estéticas hegemónicas y excluye otras formas de visibilidad. Analizar los signos, cuerpos, colores y narrativas visuales presentes en ambas películas posibilita comprender cómo se configuran los nuevos imaginarios de inclusión y las tensiones entre tradición y cambio. De esta forma, la investigación propone repensar el rol del diseño más allá de su dimensión estética y funcional, concibiéndolo como un campo atravesado por tensiones éticas, políticas y culturales. Promover prácticas de diseño interseccionales implica reconocer la diversidad como valor y como condición para una comunicación más justa, plural y representativa de las múltiples identidades que conforman el entramado social contemporáneo.

RI 393. Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Cuajimalpa

Autor: Luis Rodríguez Morales

Contacto: luis.rodriguezm12@gmail.com - México

Hacia una racionalidad específica del diseño

Desde su conformación como una profesión con características propias, el diseño se ha apoyado en métodos proyectuales. En sus inicios, estos métodos se inclinaban hacia una estructura científica, derivada de la cibernética y la semiótica. Hacia 1980, los métodos fueron severamente criticados argumentando que coartaban el desarrollo de propuestas creativas y que su rigor no estimulaba el trabajo interdisciplinario. Después de un período de crisis, el diseño buscó una guía proyectual en el desarrollo de procesos. Así surgen modelos como el Doble Diamante y el Design Thinking que, a pesar de fuertes críticas por su falta de solidez académica, se ha popularizado y, en no pocas escuelas, se ha convertido en la columna vertebral. Ante el cambio del diseño de centrarse en la configuración de la forma de productos o gráfica, para abarcar servicios, sistemas y estrategias, tanto los procesos como los métodos proyectuales parecen ser apoyos que no siempre ofrecen soluciones plausibles. Todo parece indicar que es más provechoso enseñar a pensar como diseñador/a, que enseñar métodos o procesos que pueden ser fácilmente rebasados. Surge entonces preguntas como ¿Cómo sería este modo de pensar particular? ¿Cuáles sus características? ¿Puede ser enseñado? Este trabajo es una indagación sobre estos aspectos.

• **Comisión 49: Negocios, emprendimientos y profesiones**
27 de Febrero, 16:30 (Arg) - Sala 2 -

RI 394. Universidad Nacional del Sur, Argentina

Autor: Florencia Garrido Larreguy

florencia.garrido.larreguy@gmail.com - Argentina

De la labor al trabajo: hacia hábitos de producción sustentables

En la condición humana, Hannah Arendt distingue el trabajo de la labor, planteando que son dos actividades con finalidades y lógicas de desarrollo diferentes. Mientras que la labor se encuentra ligada a la subsistencia, es cíclica y esta destinada al consumo, el trabajo, crea de manera significativa, es lineal y está destinado a la durabilidad. Ambas nociones contribuyen a la comprensión de los hábitos de producción actuales y a los que deberían desarrollarse en busca de la sustentabilidad. A partir de la teoría arendtiana, podemos interpretar la producción masiva destinada a un consumo rápido y su casi instantánea obsolescencia, como la preponderancia de la lógica de la labor. También basándonos en este análisis, podemos encontrar la oportunidad de repensar nuestros hábitos de producción. Para que se transformen en un trabajo de creación significativa que construya un mundo común que podamos seguir habitando en el tiempo.

RI 395. Facultad de Arte y Diseño, Universidad Nacional de Misiones (UNaM)

Autores: Raquel Analía López - Gianella L. N. Montenegro - Madiam Magalí Mazzeletti - Angelo Gonzalo Muckenhein - Christian Piatti - Adriana Bernardy - Mauricio Franco

Contacto: raquel.lopez@fayd.unam.edu.ar - Argentina

Estructuración del diseño de packaging en la comunidad Mbyá Guaraní Jasy Porã

Subtítulo: Resultados de la sistematización como método para ordenar experiencias

Este trabajo presenta la estructuración del diseño de packaging desarrollada junto a los artesanos de la comunidad Mbyá Guaraní Jasy Porã, resultado de un proceso que combinó observación en territorio, intercambio de saberes y análisis de sus prácticas productivas. A partir del contacto directo con las artesanías, se crearon empaques destinados a realzar cada pieza, facilitar su uso y expresar la identidad cultural de la comunidad. El eje central de esta experiencia fue la sistematización, entendida como el método que permitió ordenar, clasificar y estructurar los elementos creados, transformándolos en directrices claras y replicables. Este proceso no solo organizó resultados, sino que también recuperó aprendizajes y miradas de los propios artesanos, fortaleciendo la continuidad del trabajo. Como producto final, se elaboró una guía práctica que reúne los modelos seleccionados, acompañados por fichas técnicas que facilitan su reproducción. De este modo, se presentan los principales resultados del método aplicado y se ofrece una herramienta que potencia la comercialización, la identidad visual y la sostenibilidad del trabajo artesanal en la comunidad.

RI 396. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

Autor: Ana Inés Mahon Clarke

Contacto: anaimahon@gmail.com - Argentina

La historia de las mujeres argentinas en el mundo del trabajo. Análisis de la representación de una mujer moderna y trabajadora hacia la década de 1950 en la gráfica publicitaria de las Academias Pitman

Se propone reflexionar sobre la historia de las mujeres en el ámbito laboral en Argentina y su representación en la gráfica publicitaria hacia la década de 1950. Desde la perspectiva de los Estudios de Género, la Historia de las Mujeres y el Mundo del Trabajo, se analizarán los contextos socio-políticos y económicos por los que transcurría la vida de las trabajadoras. El recorte temporal elegido aborda desde una perspectiva histórica la incorporación de la mujer al mundo del trabajo extradoméstico en Argentina, historias de una lucha por la igualdad y la dignidad y el obstáculo de la ideología de la domesticidad: el cuidado del hogar frente a la independencia económica. Desde la perspectiva del Análisis del Discurso y un enfoque argumentativo y enunciativo, se abordará el análisis de la gráfica publicitaria de las Academias Pitman. Se cuestionará y analizará la intencionalidad comunicativa de la representación publicitaria de las mujeres en el ámbito privado –vida hogareña- y el ámbito público –, fuera del hogar-; y su contraposición con el discurso histórico y la realidad de la mujer. En la búsqueda de un lugar en una escena dominada por la explotación y la desigualdad, las trabajadoras argentinas abrían un camino cuyos ecos llegan hasta el presente para cuestionarlo, y modificarlo.

RI 397. Autor: Martha Constanza Martínez Martínez

Contacto: marthaconstanzamartinezmartinez@gmail.com - Colombia

Ambiente Virtual de Aprendizaje para Emprendedores en la Industria de la Moda una Visión desde la Neuroeducación

Esta ponencia presenta una propuesta metodológica educativa innovadora para emprendedores de la industria de la moda, desarrollada a partir de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) fundamentado en la neuroeducación. En contraste con la educación tradicional, centrada en la transmisión lineal del saber, se plantea un enfoque que articula tecnología, emoción y humanismo. Se introduce el concepto de domos sensoriales de aprendizaje, que funcionan como una metáfora estructural del cerebro: su articulación espacial simula conexiones neuronales, dendritas y axones, representando la progresión del aprendizaje y la manera en que la información se integra y consolida. En este modelo, la jerarquización docente es esencial; el formador, desde el conocimiento del funcionamiento cerebral y su experiencia técnica, actúa como mediador cognitivo y emocional que orienta procesos más significativos. Bajo la premisa de que “solo se puede aprender aquello que se ama” (Mora, 2013), esta propuesta equilibra digitalización y humanismo, fortaleciendo las relaciones humanas y promoviendo experiencias educativas coherentes con las dinámicas contemporáneas de la educación y la moda. La articulación de los domos, inspirada en la dinámica neuronal, abre un horizonte fértil para seguir explorando cómo los entornos virtuales pueden potenciar procesos cognitivos clave y fortalecer la formación en diversos ámbitos educativos mediante modelos más

inmersivos y sensibles al desarrollo humano.

RI 398. Oficina Nacional de Diseño, ONDi

Autor: Yamilet Pino Nicó

Contacto: yamilet@ondi.cu - ypino16@gmail.com - Cuba

La implicación del Diseño en la cadena de valor

El Diseño Industrial y de Comunicación Visual puede vincularse a las actividades internas que en las empresas generan valor al producto final. La planificación, gestión de los recursos humanos y materiales, la adecuación de las soluciones de diseño a la tecnología, la selección de materias primas, el envase y embalaje, son aspectos en que incide el Diseño como parte de la logística. La comunicación visual asociada al marketing y a las ventas, así como en la inclusión de mecanismos de retroalimentación acerca de la utilizada y aceptación del producto durante el uso, son algunas de las tareas del diseñador. El profesional puede acompañar o participar de forma directa, activando la innovación, la diversificación de la oferta, la evaluación durante el desarrollo, y en consecuencia el aumento de las posibilidades de éxito en el mercado y la fidelización de los consumidores. El objetivo de la presentación es exponer los resultados del estudio realizado acerca del rol y trabajo del diseñador dentro de la cadena de valor, como antecedente para la posterior identificación de los costos de sus servicios profesionales.

RI 399. Universidad de Guadalajara, Centro

Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño. Maestría en Diseño de información y comunicación digital

Autor: Danitza Guadalupe Salomón Montaña

Contacto: Danitza.salomon5803@alumnos.udg.mx - México

El diseño como mediador entre la sensibilidad humana y la IA 2030

El acelerado desarrollo de la inteligencia artificial está configurando nuevos ecosistemas visuales donde lo humano y lo sintético convergen. Este trabajo es una reflexión sobre las ecologías visuales post-humanas, entendidas como entornos de creación y percepción en los que humanos, máquinas y datos coexisten y se influyen mutuamente. Frente a la sobreproducción de imágenes y la desinformación visual, el diseño adquiere un rol central como mediador ético y sensorial, capaz de mantener la conexión emocional y la autenticidad en contextos híbridos. Hacia 2030, la autenticidad visual dejará de medirse por la ausencia de tecnología para definirse por la intencionalidad, la transparencia y la coherencia emocional de las experiencias generadas en colaboración con sistemas. Más que una pérdida de humanidad, la fusión entre IA y diseño abre la posibilidad de construir una nueva sensibilidad visual donde la IA sume, en lugar de sustituir, la empatía humana. En este escenario, el desafío del diseño radica en generar entornos visuales conscientes, sostenibles y auténticos que reflejen la interdependencia entre humanos y tecnologías, promoviendo una estética del futuro que preserve la esencia de lo humano en la era digital.

RI 400. Corporación Universitaria Autónoma de Nariño - Extensión Villavicencio. Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Arte, Programa Profesional en Diseño Visual

Autor: Heberto Enrique Segura Urrea - Laura Camila Romero Cañón

Contacto: heberto.segura@campusvirtual.aunarvillavicencio.edu.co - laura.romeroc@campusvirtual.aunarvillavicencio.edu.co - Colombia

Diseño de una identidad de marca para Melipocumare

Este proyecto tiene como objetivo desarrollar y estructurar la identidad de marca de Melipocumare, una empresa dedicada a la meliponicultura y a la producción de miel de abejas nativas sin aguijón en Cumaral, Meta. La necesidad del trabajo surge ante la falta de una identidad visual definida y organizada que permita comunicar adecuadamente los valores esenciales de la empresa, relacionados con la sostenibilidad, la conservación ambiental y la producción responsable. A través del análisis del estado actual de la marca y de sus elementos comunicativos, se construye un sistema visual coherente que reúne lineamientos, criterios gráficos y pautas funcionales para su uso correcto. El proyecto consolida un manual de identidad que facilita la aplicación uniforme de la marca en distintos contextos, mejora su reconocimiento y contribuye a fortalecer su presencia en el mercado de productos naturales y locales. Este proceso permite a Melipocumare proyectar una imagen clara y consistente, alineada con su propósito y con las expectativas del consumidor contemporáneo.

RI 401. Autor: Alhelí Valerio

Contacto: contacto@imagenavant.com - México

Imagen 360 Imagen y Diversidad

Subtítulo: El Rol de las Soft Skills en la Integración Multicultural y Multigeneracional y su Impacto en la Imagen Profesional

En el mundo laboral actual interactúan el mayor número de generaciones, de la misma manera en las empresas los equipos de trabajo están formados por personas con una gran diversidad cultural presentándonos un reto importante: ¿Cómo lograr que equipos tan diversos puedan trabajar exitosamente? En el estudio realizado para la línea de investigación IMAGEN 360 presentamos los diferentes retos que enfrentan las empresas al trabajar con equipos diversos. Los resultados de nuestra investigación muestran la importancia del dominio de las softskills como herramientas necesarias para superar exitosamente los retos de trabajar con equipos diversos.

RI 402. ITM Institución Universitaria, Medellín, Colombia

Autor: Fausto A. Zuleta Montoya - Erika Imbett Vargas, Eliana Zapata Ruíz - Hernán Castaño Castrillón - Andrés Montoya Tobón

Contacto: faustozuleta@itm.edu.co - faustozuleta@gmail.com - Colombia

Diseño biocéntrico y vinculación transformadora

Subtítulo: Ecosistemas productivos impactados desde el ITM-Medellín

El Departamento de Diseño del ITM-Medellín ha venido alineándose con el sector productivo, mostrando cómo

la investigación-creación consolida el motor de transformación económica y social para Colombia. La base que se establece desde el Diseño Biocéntrico y el diseño colaborativo con varios actores muestra los procesos, enfoques y hallazgos establecidos por la Universidad-Empresa. Allí se han evidenciado acciones desde 3 frentes, relacionados en primera instancia con la empresa y sus productos (1): Aquí la investigación con compañías como Alico SAS BIC (en soluciones de packaging) y Novopan SAS (mobiliario) utiliza sus materiales e insumos para la innovación empresarial. En una segunda (2), en el planteamiento de emprendimientos universitarios: llegando a una spin-off nacida desde la academia, mostrando la factibilidad para generar nuevas empresas de base creativa. En tercera parte (3), desde la comunidad y el territorio, a través de intervenciones como las realizadas en la Asociación Campesina Agroecológica de San Sebastián de Palmitas, permitiendo involucrarse y cocrear para la integración comunitaria y el desarrollo local. La ponencia busca dar a conocer la capacidad del diseño para generar modelos de articulación que impactan el tejido social y empresarial, aportando conocimiento y soluciones a desafíos reales. Se busca mostrar las implicaciones de aplicar un diseño con enfoque biocéntrico en estos diversos ecosistemas.

• Comisión 45: Sociedad, cultura y patrimonio

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

RI 403. Universidad Técnica del Norte

Autor: Luis Braganza Benítez

Contacto: lebraganza@utn.edu.ec - Ecuador

Preservación cultural, vestigios prehispánicos en el Diseño Contemporáneo de Ecuador, énfasis Cultura Jama Coaque

El diseño y la identidad cultural han mantenido un diálogo continuo a lo largo de la historia, reflejando las creencias, valores, formas de pensar y conocimientos de diversas civilizaciones. En este contexto, este trabajo pretende articular la herencia gráfica de las culturas prehispánicas del Ecuador con las prácticas contemporáneas del diseño, generando un espacio de análisis, experimentación y revalorización del patrimonio visual. Esta investigación interdisciplinaria parte del precepto de que el diseño es una herramienta comunicativa y también un medio para preservar y resignificar la memoria cultural ecuatoriana. A través de un enfoque metodológico cualitativo, este trabajo examina la evolución de los sistemas gráficos precolombinos y su aplicación en las industrias creativas, presentando estudios de caso y experiencias pedagógicas desarrolladas en colaboración con estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica del Norte en Ecuador.

RI 404. Autor: Melany Centeno

Korschunov (Melany Kors)

Contacto: extremadamente@gmail.com - Venezuela

La industria creativa de la moda en Venezuela: Una mirada de cerca.

La industria de la moda al igual que todas las industrias creativas se caracteriza por generar un valor agregado

producto de la creatividad, lo que se traduce en que no solamente genera un valor económico (riquezas y empleos) sino además posee un valor cultural/creativo que se traduce en el arraigo de identidades. Por lo tanto la moda no solo revaloriza marcas y productos sino además desarrolla confianza e identidad social. En Venezuela, las limitaciones productivas y fugas de talento han traído, entre otras cosas, limitaciones en el desarrollo de este sector, impactando toda la cadena productiva, desde sus procesos de producción y creación, distribución, comercialización y consumo. Conocer la situación actual nos ayuda a diagnosticar la industria y crear posibles soluciones ante estos problemas.

RI 405. Autor: Juliana Cháves

Contacto: ninahometextiles@gmail.com - Colombia

Los tejidos son los libros que la colonia no pudo quemar y otras mentiras

Este trabajo nace de la incomodidad de una frase que se repite sin cuestionamientos: “los tejidos son los libros que la colonia no pudo quemar”. No se trata sólo de negarla, sino de destejarla, comprendiendo que el tejido no busca, ni necesita equivalencias. Desde allí, se cuestiona el escrituralismo colonial que jerarquizó el conocimiento escrito como única forma legítima de memoria, para recordar que el tejido es muchísimo más cercano a la tradición oral y los recuerdos que se guardan en el cuerpo. Desde los Andes y Abya Yala, el tejido aparece como práctica viva, como lenguaje, donde el tiempo no avanza en línea recta, retorna, se cruza y se transforma. No separa cuerpo y conocimiento: quien teje piensa con las manos, recuerda con el hilo, conversa con el territorio. Este trabajo recorre las mentiras que aún sostienen el despojo: que solo lo escrito es saber, que lo comunitario es atraso, que el valor nace en el mercado. Frente a esto, el tejido se afirma como acto cotidiano y político, no como objeto ni metáfora. Reconocer su singularidad es desobedecer la mirada colonial y abrir espacio a otras formas de sostener la vida en común.

RI 406. Autor: Geovanny Chávez Matute - José

Medina Ochoa - Paulina Romero Cedeño

Contacto: hsgabriel_95@hotmail.com - geovanny.chavez@uartes.edu.ec - Ecuador

Minecraft como herramienta de (re)imaginación del Patrimonio Urbano Teatral de la ciudad de Guayaquil, Ecuador.

Esta propuesta de proyecto de investigación y creación propone una reflexión sobre el uso del videojuego como herramienta para la preservación del patrimonio arquitectónico teatral perdido de la ciudad de Guayaquil, Ecuador, a través de su re-imaginación en Minecraft. En una primera etapa, se ha desarrollado una investigación documental que permite posicionar espacialmente 20 teatros que han sido demolidos, subutilizados o transformados para usos ajenos a la práctica escénica. Esta fase ha evidenciado la escasez de registros visuales, la fragmentación del archivo histórico, y la dificultad de acceder a un archivo bibliográfico que permita obtener información general de estos teatros, lo que ha motivado una segunda fase centrada en la reconstrucción especulativa de estos espacios en un servidor de Minecraft, de

acceso público. Este entorno virtual no busca replicar con fidelidad arquitectónica, sino activar una experiencia lúdica donde los espacios teatrales se (re)imaginan y se recorren como formas de entender un “archivo interactivo”. Así, lo patrimonial no se conserva únicamente como documento, sino como experiencia navegable, en la que el espacio arquitectónico escénico se convierte en un ejercicio de reactivación de la memoria social de la ciudad. Este proyecto dialoga entre nociones de archivo, patrimonio, tecnología y artes escénicas, proponiendo un espacio digital jugable y abierto.

RI 407. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación.

Autor: Victoria Florencia Gabriel

Contacto: victoria.florencia@hotmail.com - Argentina

Imaginario sociales en el fútbol y la construcción simbólica del deportista.

Subtítulo: Diseño, simbolismo y representaciones sociales en el fútbol infantil.

Los imaginarios sociales, según Castoriadis (1975), son conjuntos de significaciones colectivas que estructuran la manera en que las sociedades perciben, valoran y representan el mundo. En el deporte —y particularmente en el fútbol— estos imaginarios funcionan como matrices simbólicas que moldean identidades, jerarquías y aspiraciones. Lejos de limitarse al juego, atraviesan los modos de vestir, de comportarse y de proyectar una imagen ante los demás. En el contexto del fútbol infantil, los ídolos deportivos se erigen como figuras centrales en la construcción de esos imaginarios. Maradona, Messi o Ronaldo encarnan narrativas de esfuerzo, éxito y movilidad social que operan como modelos de identificación para niños y niñas. Su imagen no solo inspira la práctica deportiva, sino también un conjunto de gestos, estilos y consumos. La elección de un botín o una camiseta deja de ser un acto funcional para transformarse en una práctica simbólica cargada de sentido. Bourdieu (1997) explica que estos objetos actúan como portadores de capital simbólico, es decir, bienes materiales que otorgan reconocimiento y legitimidad dentro de un campo social. El botín de marca, en este sentido, se convierte en un signo de distinción: un objeto que refleja pertenencia, pero también desigualdad. Desde la perspectiva de Goffman (1959), la indumentaria contribuye a la “presentación del yo”, funcionando como un lenguaje visual que permite al jugador ser reconocido, aceptado o valorado por sus pares. Estos imaginarios no son estáticos: se reproducen, pero también pueden transformarse. El diseño de indumentaria, entendido desde una mirada crítica, puede intervenir en ellos proponiendo alternativas que amplíen los sentidos de éxito y pertenencia. De esta forma, el desafío contemporáneo del diseño no radica solo en vestir al deportista, sino en reinterpretar los símbolos que definen su identidad social y cultural dentro del campo deportivo.

RI 408. Universidad de Guadalajara

Autor: Mónica González Castañeda - Blanca Esther García Ramírez - Eduardo Galindo Flores

Contacto: monica.gcastaneda@academicos.udg.mx - México

Hacia un modelo interdisciplinario del Diseño para la seguridad en espacios públicos y peatonal: Análisis aplicado a La Colmena Madre – Agua Azul en Guadalajara Jalisco, México

Subtítulo: Diseño gráfico y diseño urbano en la construcción de Senderos Seguros.

Este trabajo de investigación docente examina la relevancia del enfoque interdisciplinario entre el diseño urbano y el diseño gráfico para el desarrollo de Espacios Seguros en torno a “La Colmena Madre – Agua Azul”, un equipamiento comunitario con alta interacción social. A partir de una perspectiva metodológica basada en investigación territorial y análisis visual, se argumenta que la seguridad peatonal depende tanto de la estructura física del espacio como de su identificación y apropiación social. En el caso de “La Colmena Madre – Agua Azul”, esta colaboración se vuelve estratégica para consolidar rutas accesibles y culturalmente significativas hacia un equipamiento que funge como nodo comunitario. Se concluye que los espacios así como los “Senderos Seguros” requieren modelos de investigación y diseño colaborativo capaces de traducir diagnósticos urbanos en soluciones visuales efectivas, constituyéndose como un campo de oportunidad para la innovación social desde el diseño.

RI 409. Centro de Estudio de Hábitat y Vivienda; Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño; Universidad Nacional de Rosario- Argentina

Autor: Laura Gurría - Florencia Grillo

Contacto: lgurria2013@gmail.com - florencia@bcgarquitectura.com - Argentina

Políticas de vivienda y sostenibilidad urbana

Subtítulo: El habitar en la producción estatal: el caso del Parque Habitacional Ibarlucea en Rosario

Entre 1950 y 1970, las ciudades de América Latina experimentaron una urbanización acelerada que agudizó el déficit habitacional y puso en evidencia la desigual distribución de los recursos urbanos. Argentina reprodujo esta tendencia, impulsando la intervención estatal como principal estrategia para atender la necesidad de vivienda de quienes quedaban excluidos del mercado formal. Estas intervenciones han priorizado una lógica cuantitativa, descuidando las dimensiones cualitativas esenciales para un desarrollo urbano sostenible. En este modelo, el residente se reduce a un “usuario” y el acto de habitar se simplifica a un mero uso. Según Rueda (2014), este enfoque despoja a la vivienda de sus dimensiones sociales, culturales y simbólicas, comprometiendo prácticas vitales como el contacto, la regulación, el intercambio y la comunicación. Asimismo, la producción del hábitat se ve tensionada por los intereses contrapuestos entre el Estado, el mercado y las organizaciones sociales. Esta presentación, derivada de una investigación en curso, examina la efectividad de las políticas públicas respecto al derecho a la ciudad y la sostenibilidad. Para ello, se analiza un caso reciente en Rosario: el Parque Habitacional Ibarlucea, evaluando cómo estas tensiones impactan en la calidad de vida urbana.

RI 410. Universidad Señor de Sipán

Autor: Daniel Gerardo Navarro Otoy - Leonela Jharon Nicolns Delgado Cabrera - Jimena Patricia Manosalba Rodríguez

Contacto: d.navarrootoya@gmail.com - Perú

Diseño audiovisual de un cuento para facilitar la comprensión del tratamiento oncológico pediátrico

¿Cómo transformamos la compleja y a menudo aterradora experiencia del tratamiento oncológico en algo que un niño pueda comprender y afrontar con valentía? Esta investigación aborda dicho desafío. En Perú, como en gran parte de América Latina, escasean los recursos que expliquen el cáncer infantil de forma accesible, lo que genera miedo y ansiedad en los pacientes pediátricos. Para cambiar esta realidad, nuestro proyecto propone el diseño de la adaptación audiovisual de un cuento. A través de una animación 2D con una narrativa empática, buscamos traducir el lenguaje clínico a una historia que conecte emocionalmente con los niños y facilite su entendimiento del proceso. Mediante un estudio cualitativo en Lambayeque, Perú, valoraremos cómo este recurso mejora su comprensión y bienestar emocional. Esta es una apuesta por humanizar la medicina, usando el poder del diseño para fortalecer a los pequeños guerreros en su batalla más importante

RI 411. Universidad de Buenos Aires, Facultad de arquitectura, diseño y urbanismo. Instituto superior de urbanismo, territorio y ambiente

Autor: Santiago Manuel Rodríguez Alonso

Contacto: santiago.rodriguez@fadu.uba.ar - Argentina

Tensiones y conflictos en los procesos recientes de expansión urbana sobre territorios de borde

Subtítulo: El caso de la ciudad de Cañuelas en la región metropolitana de Buenos Aires

Los territorios de borde cobran relevancia por las relaciones entre lo urbano y lo rural, en disputa en situaciones de crecimiento urbano. El borde de la región metropolitana de Buenos Aires (RMBA), presenta la fragilidad del cordón fruti-hortícola ante el avance de la ciudad. Desde principios de la década del '90 se han suscitado desigualdades socio-espaciales que dieron como respuesta la creación de nuevas centralidades periféricas y en la revitalización puntual de parcelas centrales. En tal sentido el objeto de estudio es interesante por su propio atractivo dadas las problemáticas planteadas de su propia escala y por su condición de de borde; como así también se encuentra inmersa en una situación interjurisdiccional por estar dentro de la cuenca Matanza-Riachuelo, regida por la Autoridad de dicha cuenca (ACUMAR). Se realiza una revisión teórica de diferentes actores que ofrecerán argumentos sólidos en cuanto a la problematización del tema, identificando la vacancia bibliográfica y de estudios al respecto del tema de estudio. Este espacio producido por la inexistencia de trabajos al respecto del tema lo torna relevante y pertinente. En cuanto al recorte temporal, se estudia el período comprendido entre el proceso de desconsolidación urbana y la actualidad, dado que, si bien se cuenta con información estadística de años anteriores, los movimientos sociales, políticos, demográficos y territoriales en este contexto siguen desarrollándose.

RI 412. Universidad Católica de Pereira**Autor:** Giovanni Alejandro Sepúlveda Valencia**Contacto:** giovanni.sepulveda@correounivalle.edu.co - Colombia***Integración de SIG e Instrumentos de Gestión en el Taller de Arquitectura: Una experiencia metodológica en el Centro Histórico de Pereira***

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.

- Comisión 50: Medios, lenguajes y discursos
27 de Febrero, 19:00 (Arg) - Sala 2 -

RI 413. Universidad de Palermo, Facultad de Diseño y Comunicación**Autor:** Gustavo Ameri**Contacto:** gustavoameri@gmail.com - gameri@palermo.edu - Argentina***Economía de acceso y atención: efectos de la saturación de contenidos en las audiencias musicales*****Subtítulo:** Una investigación sobre la transición del acceso al exceso en Argentina (2022-2025)

Esta investigación exploratoria analiza la transformación de los hábitos de consumo musical en Argentina frente a la saturación de contenidos digitales entre 2022 y 2025. Partiendo de la hipótesis de una transición “del acceso al exceso”, se examina cómo la oferta ilimitada de plataformas como Spotify y TikTok impacta en la conducta de las audiencias, generando fenómenos de fragmentación atencional visibles en el multitasking y el incremento del skip rate. El estudio cruza reportes de la industria global con datos de consumo local (ENCC, COLSECOR, Universidad FASTA), revelando una paradoja estructural: una alta fidelidad cultural al repertorio nacional (70% del Top 10) pero con una baja captura de valor monetario en comparación con mercados centrales. Finalmente, se identifican resistencias de nicho, como el slow listening y el consumo de vinilos, que buscan recuperar la “soberanía atencional” frente a la arquitectura algorítmica y las asimetrías de monetización global.

RI 414. Universidad de Guanajuato, División de Arquitectura, Arte y Diseño**Autor:** Irsa Daniela Botello Arredondo - Edgar Morales Ramírez**Contacto:** id.botelloarredondo@ugto.mx - edgarmr@ugto.mx - México***La Imagen Gráfica como sistema de comunicación y experiencia en el espacio interior*****Subtítulo:** Integración de diseño gráfico, señalización y branding ambiental en la configuración de la experiencia espacial

La imagen gráfica en el espacio interior constituye un sistema de comunicación visual fundamental que trasciende como parte de la integración de la ambientación para convertirse en un elemento estructurante de la experiencia espacial. Este campo interdisciplinario integra el diseño gráfico, la arquitectura de interiores y la comunicación visual para crear entornos que informan, orientan y generan identidad. La importancia de la imagen gráfica se manifiesta en tres dimensiones esenciales: primero, como sistema de orientación espacial (señalética), donde elementos visuales como señalización, tipografía ambiental, color y pictogramas facilitando la navegación y comprensión del espacio, reduciendo el estrés cognitivo y mejorando la accesibilidad universal. Segundo, como vehículo de identidad corporativa y branding ambiental, traduciendo los valores intangibles de una marca en experiencias tridimensionales coherentes que refuerzan el reconocimiento y la conexión emocional. Tercero, como configurador de la percepción espacial, donde la teoría de la Gestalt y los principios de comunicación visual influyen directamente en cómo los usuarios interpretan, comprenden y habitan los espacios interiores. La imagen gráfica aplicada al diseño interior representa la convergencia entre función, comunicación identidad y estética, creando ambientes que no solo se habitan, sino que se comprenden y se experimentan de manera significativa.

RI 415. Autor: María Teresa Coronado de Reyes**Contacto:** mariat.coronado@gmail.com - Venezuela***La conceptualización en la iluminación teatral*****Subtítulo:** El signo y el símbolo teatral como parte del discurso visual dentro de la iluminación teatral

La conceptualización en la iluminación teatral es el proceso artístico e intelectual, dentro de la puesta en escena, que permite la creación de un lenguaje escénico integral.

El concepto lumínico se construye mediante metáforas visuales, que se valen de signos y símbolos socioculturales establecidos en la psique colectiva, que nos permiten hacer asociaciones con determinados lugares y situaciones.

Un diseño de iluminación conceptualmente sólido no se nota de forma aislada, sino que se fusiona con la narrativa general de la puesta en escena, potenciando la experiencia emotiva y significativa del público. En esencia, la luz conceptual es aquella que piensa, narra e influye en las emociones del espectador, transformándose de una herramienta técnica a un elemento artístico como si fuera un personaje más dentro de la obra.

RI 416. Autor: Zaida de Pedro

Contacto: enecinefilms@gmail.com - zaidadepedro@gmail.com - Argentina

Dame Fuego! Memorias de un conurbano disidente

Subtítulo: Ensayo documental

El trabajo de ensayo documental surge como necesidad de registrar un momento histórico de cambio para las personas travesti trans de la zona oeste del conurbano bonaerense, para conformar parte de la memoria colectiva, a través de recuerdos, conocimientos y narrativas de las protagonistas, que son fundamentales para la construcción de su identidad, tradiciones y sentido de comunidad. La cooperativa de trabajo textil travesti trans inclusiva "Que Fuego!" se conforma en pandemia luego de que se realice un censo de personas travesti trans de Ituzaingó, Castelar y Padua (Zona oeste del conurbano). Muchas de ellas se encontraban en situación de vulnerabilidad incrementada por el aislamiento obligatorio. La cooperativa surge para ellas, como la posibilidad de un primer acceso a un trabajo formal. Las diversas situaciones de vida, atravesadas por el hilo conductor de la expulsión familiar, la marginalidad, la violencia, los procesos penales y la prostitución, forman parte de cada historia. A pesar de esto, el panorama a futuro puede ser esperanzador. Este trabajo cuenta con el apoyo del Fondo Nacional de las Artes.

RI 417. Facultad de Diseño Gráfico -

Universidad Santo Tomás, Colombia.

Autor: Jorge Andrés Díaz Dávila - Laura Cárdenas - Mauri De Oro - Valentina García

Contacto: jorgediazd@usantotomas.edu.co - jorgeadk26@gmail.com - Colombia

El Día Después

Subtítulo: El Diseño De Un Videojuego Para Comunicar Sobre Recursos Naturales

Este trabajo desarrolla un proceso de investigación-creación centrado en el diseño y producción del videojuego "El Día Después", cuyo propósito es fomentar la toma de conciencia y la acción responsable en torno al cuidado de los recursos naturales. El proyecto se dirige especialmente a jóvenes estudiantes de entre 18 y 20 años de Bogotá D.C., buscando sensibilizarles frente a diversas problemáticas ambientales mediante estrategias de gamificación y el uso de narrativas visuales que favorezcan el aprendizaje y la reflexión. El rol del diseño se evidencia en la manera en la que se muestran las narrativas a través del videojuego, y a su vez, en el cómo comunican respecto a las problemáticas ambientales.

RI 418. Instituto Nacional de

Antropología e Historia, México

Autores: Laura Emilia Hernández Ocadiz - Rosa María Burgos Cháidez

Contacto: emiokadiz@hotmail.com - rosa_burgos@inah.gob.mx - México

El proceso de Ilustración Científica como convergencia de dos disciplinas: Diseño y Biología. Colaboración e investigación continua para generar una imagen con rigor científico.

Por la naturaleza de nuestro proyecto de investigación dedicado a los artrópodos que degradan el Patrimonio

y por la diferencia entre nuestras disciplinas, Diseño y Biología; hemos adaptado nuestros procesos para la generación de ilustraciones taxonómicas, carteles e infografías con rigor científico. Esto gracias a la dinámica de constante comunicación tanto verbal, escrita y en imagen, muchas veces embrollado pero superado con la disposición y curiosidad de aprender de la otra disciplina. La Ilustración Científica implica trabajo conjunto por varias semanas y depende de factores como la disponibilidad de ejemplares, la información disponible de las especies, las notas, bocetos y observaciones del ilustrador, las cuestiones técnicas (Microscopía de luz y electrónica de barrido) y la disposición de otros expertos para confirmar especies. La Institución nos pone trabas administrativas pero nos otorga holgura en tiempos de entrega permitiendo que los procesos de Diseño se consoliden después de varias rondas de revisión. En nuestro caso se desvanece la división entre el cliente y el diseñador, ya que el proceso de bocetaje es a dos cabezas. Tanto investigador como ilustrador realizamos revisiones y correcciones en papel y digital (vectorización) en ambos sentidos. Culminando en la ilustración a tinta con puntillismo como resultado final.

RI 419. Autor: Marcelle Lefineau

Contacto: Lefineau@gmail.com - Argentina

Tribus Urbanas, desde una perspectiva multicultural - 3ª Edición- editorial Nobuko - ISBN 978-987-584-479-7

Subtítulo: Estrategias para el análisis de identidad y pertenencia en contextos urbanos

Este trabajo propone una lectura socio antropológica de las tribus urbanas desde el campo del diseño de indumentaria, entendiendo el vestir como práctica social activa y no como un mero objeto estético o funcional. A partir de una perspectiva multicultural y de un recorrido investigativo consolidado, se analiza cómo las tribus urbanas configuran formas dinámicas de pertenencia, identidad y expresión en contextos urbanos contemporáneos. La indumentaria opera como un dispositivo cultural mediante el cual los sujetos construyen modos específicos de presencia y relación con el entorno social. Desde esta mirada, el diseño se posiciona como práctica de mediación simbólica que traduce tensiones entre globalización, tradición, consumo y resistencia cultural. La música se presenta como eje articulador central en la conformación de estas configuraciones tribales, funcionando como filtro identitario que incide en las estéticas corporales, los lenguajes y las prácticas cotidianas. Finalmente, se proponen herramientas conceptuales orientadas a diseñadores-investigadores, con el objetivo de aportar marcos interpretativos que permitan abordar el diseño de indumentaria desde una comprensión situada, ética y culturalmente informada.

RI 420. Autor: Jesús Eduardo Meléndez Carrera

Contacto: jesus.eduardo.melendez@gmail.com - Venezuela

La Calidad en el Diseño: Aspectos Claves para Responder a la Realidad Disruptiva de Hoy

En nuestro sistema mundo, los acontecimientos científicos, tecnológicos, económicos, sociales, sanitarios,

climáticos y militares de las últimas décadas del siglo XXI, han generado diversos cambios a los que las organizaciones latinoamericanas, deben aprender a enfrentar de manera inteligente. Bajo este contexto, se abre las puertas para un proceso de exploración, creativo y estratégico, que permite redefinir problemas y encontrar soluciones de alto impacto organizacional. Así, la Calidad aplicada al Diseño de soluciones para encarar la realidad disruptiva de hoy, puede enmarcarse en aspectos claves para lograr una transformación positiva, siendo algunos de ellos la empatía, adaptabilidad, innovación, ética y enfoque humano, impulsados, desde la dinámica incierta presente hasta un futuro deseado, sostenible y eficiente.

RI 421. Autor: Gerónimo Reyes

Contacto: soygeronimoreyes@gmail.com - Venezuela

Registro, clasificación y reconstrucción digital de la Iluminación escénica en Venezuela: Un estudio de los creadores de luz y sus prácticas

Subtítulo: Proyecto a presentar para el Doctorado en Humanidades de la Universidad Central de Venezuela

Esta investigación doctoral se propone realizar un registro y análisis de los iluminadores escénicos en Venezuela, elaborando un mapa diacrónico, así como, una clasificación por estilos o escuelas. El estudio se justifica por la necesidad de documentar un patrimonio efímero, su desarrollo y evolución, además, analizar el impacto hacia tecnologías LED y propuestas alternativas con las mismas. La metodología combina investigación documental con entrevistas en profundidad a una muestra diversa de profesionales, que incluye docentes de iluminación, diseñadores para musicales, eventos al aire libre, dramaturgos-directores y directores de diversas generaciones. El objetivo final es aplicar este corpus teórico en la reconstrucción digital del diseño de iluminación de una obra de danza contemporánea, utilizando software especializado para su preservación, revalorización y registro. El proyecto busca llenar un vacío en la historiografía teatral venezolana ofreciendo una perspectiva innovadora sobre la creación lumínica.