

clase en donde la creatividad sea parte de ella. Tan fácil y tan complejo al mismo tiempo. La propuesta que presentamos tiene que ver con incorporar a la clase diaria actividades que movilicen y comiencen a ejercitar esta capacidad de los individuos; aún en una clase teórica. Jugar con las palabras desde los distintos significados y en sus distintos contextos para dar con el indicado. Trabajar con el imaginario social, qué pensamos de tal o cual cosa o personaje en un ping pong espontáneo de respuestas. Lo que interesa ciertamente es el proceso, el camino.

Algunas propuestas consisten en provocar la escritura creativa, el fluir de la conciencia, escribir sin rumbo fijo, naufragar en la escritura. Para después poder encontrarse en el camino más estricto de la corrección de todo tipo. Porque dentro de la creatividad lo que vale es generar un problema, una intervención que genere movilización, incomodidad.

Negar todo lo que un objeto es para integrarlo en otra visión, en otro contexto. En el caso del clip, cuántas otras cosas pueden ser si no lo circunscribimos solo al ámbito de sostén de papel; incluso cuestionando sus dimensiones.

Cualquier circunstancia dentro de la clase puede ser aprovechada para extender la creación. Una mancha del café del desayuno en una hoja puede ser el comienzo de un dibujo o de un gran relato.

O realizar un collage con una selección de imágenes recortadas en el lapso de diez minutos, nuevamente puede ser un gran inicio.

Ejemplos de lo que puede ser una actividad en torno a la creatividad, sin embargo una premisa necesaria es que la actividad debe ser artesanal, debe imponerse el trabajo manual, el trabajo artesano. Alguna vez, hace mucho un artículo periodístico comentaba acerca del trabajo artesanal al que estaban volviendo los estudiantes que trabajaban en informática. Redescubrir ese trabajo que consiste en guiar la mano, entrar en contacto con el material y plasmar esa idea, ese mapa mental en algo concreto. Artesanal en el trabajo con el intelecto para lograr por ejemplo hacer común lo extraño, hacer extraño lo común.

Para concluir

Generar nuevas ideas. Nuevas asociaciones de ideas y conceptos. Soluciones originales. Pensamiento divergente.

Referencias bibliográficas

Deleuze, G. :(1995) *Conversaciones, Post scriptum sobre las sociedades de control*, p.277 Pre-Textos, Valencia.

Videografía

Robinson, Sir Ken (2006) *TED*, <https://youtu.be/fkBz-LlYlc64>

Robinson, Sir Ken (2010) *Cambiando Paradigmas*, <https://youtu.be/nPB-41q97zg>

Abstract: This short essay attempts to highlight the necessary and desirable place of creativity for any discipline within the classroom. With some suggestions of exercise and a correlation with the current world and its characteristics, taking into consideration the views of Sir Ken Robinson in the development of his position about the changes of paradigms necessary for a new education and a new subject.

Keywords: creativity - new profiles - exercises - cultural context

Resumo: Este breve ensaio trata de destacar o lugar necessário e desejável da criatividade para qualquer disciplina dentro do salão de classes. Com algumas sugestões de exercício e um correlato com o mundo atual e suas características, tendo em consideração as apreciações de Sir Ken Robinson no desenvolvimento de sua postura a respeito das mudanças de paradigmas necessários para uma nova educação e um novo sujeito.

Palavras Chave: criatividade - novos perfis - exercícios - contexto cultural

(*) **María Valeria Tuozzo.** Licenciada en Sociología con orientación en diseño (UBA). Posgrado en Gestión Cultural y Comunicación y Posgrado en Escrituras Creativas (FLACSO). Docente con experiencia en nivel primario, medio y universitario. Docente en la Universidad de Palermo y en la UBA.

Trabajar en tecnología desde el arte y la cultura. Análisis desde las posibilidades de producción artísticas

María Sol Verniers (*)

Fecha de recepción: junio 2017

Fecha de aceptación: agosto 2017

Versión final: octubre 2017

Resumen: Abordaremos en el desarrollo de este trabajo el impacto de las tecnologías en el arte y la cultura: cómo la creatividad expande el horizonte incluyendo innovación en nuestras formas de pensar la relación con las obras y los espacios laborales.

Actualmente las tecnologías han generado un impacto que aún no puede dimensionarse dentro de las prácticas sociales. El arte y la cultura no quedan exentos de ese impacto, así como tampoco sus posibilidades de innovación y avance a través del uso de las herramientas digitales y tecnológicas. Desde sus inicios la web se instituye generando espacios y nuevas formas de comunicación, producción y difusión que conforma diversas posibilidades que los artistas y creativos pueden tomar para desarrollarse profesionalmente.

La tendencia laboral en Argentina no queda exenta del impacto global respecto a la revolución informática. Capacitación continua y mejora de posibilidades profesionales conforman procesos dinámicos que acompañan esta creciente demanda. Analizaremos entonces diversas posibilidades respecto a la inserción laboral donde se considere la expresión cultural y artística, planteando la posibilidad de un acercamiento desde el mercado laboral informático. Consideraremos además diversas competencias que a nivel educativo deben ser tenidas en cuenta para la inclusión.

Palabras clave: inserción laboral - creatividad - informática- arte – alfabetización digital - producción cultural

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 228]

Abordaremos en el desarrollo de este trabajo el impacto de las tecnologías en el arte y la cultura: como la creatividad expande el horizonte incluyendo innovación en nuestras formas de pensar la relación con las obras y los espacios laborales.

Actualmente las tecnologías han generado un impacto que aún no puede dimensionarse dentro de las prácticas sociales. El arte y la cultura no quedan exentos de ese impacto, así como tampoco sus posibilidades de innovación y avance a través del uso de las herramientas digitales y tecnológicas. Desde sus inicios la web se instituye generando espacios y nuevas formas de comunicación, producción y difusión que conforma diversas posibilidades que los artistas y creativos pueden tomar para desarrollarse profesionalmente.

La tendencia laboral en Argentina no queda exenta del impacto global respecto a la revolución informática. Capacitación continua y mejora de posibilidades profesionales conforman procesos dinámicos que acompañan esta creciente demanda. Analizaremos entonces diversas posibilidades respecto a la inserción laboral donde se considere la expresión cultural y artística, planteando la posibilidad de un acercamiento desde el mercado laboral informático. Consideraremos además diversas competencias que a nivel educativo deben ser tenidas en cuenta para la inclusión.

Sobre alfabetización digital, herramientas y habilidades

En torno a la educación es fundamental que socialmente exista un acceso a la información desde la perspectiva tecnológica, pero es igual de importante considerar lo que se entiende como alfabetización digital. Claudia Silvera enuncia las definiciones de Kanter, Oxbrow y Royal Society of Arts (Silvera, Claudia 2005). Kanter considera esta alfabetización como la habilidad para utilizar una computadora personal, a diferencia de Oxbrow quien la define como el desarrollo de destrezas para el uso de tecnologías. Sin embargo, dentro de este abordaje tomaremos la concepción de Royal Society of Arts, que enuncia a la alfabetización informática desde la acreditación de aquellas destrezas prácticas en tecnologías de la información necesarias para el trabajo, y sin dudas, para la vida diaria.

Este reconocimiento de la educación y fortalecimiento de habilidades dentro de la cotidianidad respecto a las herramientas digitales e informáticas es un punto crucial para pensar el ámbito educativo, laboral y profesional. Se constituye un conocimiento práctico y teórico respecto a las tecnologías que implica ir más allá de la naturalización de los dispositivos y funcionalidades. En

los últimos años, la tecnología se ha vuelto oscura en cuanto a su uso, tanto a nivel hardware como a funcionamiento general de software. Las interfaces físicas y digitales implican un repensar nuestro uso de las mismas: “Concebir la formación y la alfabetización de la población en la cultura digital como el mero dominio instrumental del hardware y software de las TIC es reducir al ciudadano a ser un mero consumidor de información y productos digitales que se nos ofrecen a través de televisiones digitales, Internet o telefonía móvil.” (Area, 2001, p.87)

Por esto, es necesario el reconocimiento tanto del rol de la educación (entendida como enseñanza de habilidades y pensamiento crítico) como de la creatividad en diferentes contextos. Consideramos que estas diversas necesidades para repensarnos como parte de una sociedad tecnológica son parte de una construcción social compleja que nos llevan a indagar entre múltiples aspectos, parte de las necesidades y habilidades necesarias de interacción social-informática. Buscar y analizar información de forma crítica; generar estrategias de resolución de problemas; focalizar en la comunicación y colaboración junto al desarrollo de conocimiento de informática *multi y pluri* disciplinar son aristas fundamentales de la formación. Esto aplica no sólo para cada individuo sino también para profesionales creativos que logren salir del estereotipo (y los productos clásicos) para marcar innovación, generando rupturas como trabajadores-artistas, cuestionando y expandiendo el horizonte, considerando las tendencias de nuevas tecnologías.

Panoramas de tendencia digital y perspectivas laborales

La construcción de alternativas para trabajo en el ámbito informático no depende únicamente del mercado sino también de la creatividad humana. Las diferentes instancias de desarrollo tanto de software como de hardware que hoy son parte del día a día, siendo que en los últimos años se incrementó la capacidad de innovación y adaptación, deben ser tenidas en cuenta en la búsqueda y propuesta laboral. Por nombrar algunos de los temas de alto impacto en la tendencia digital, podemos mencionar entre muchos otros temas Realidad Virtual, Realidad aumentada, Big Data, Aumento de conectividad y acceso (*Anywhere, AnyDevice, AnyTime*), *Cybersecurity*, inclusión de técnicas como Design Thinking, UX, UI o AMP, para acercar y facilitar el acceso a los productos.

Este trabajo busca enunciar algunas de las posibilidades de inserción laboral en particular para quienes desde una

rama creativa poseen herramientas tecnológicas que pueden acercarlos para aplicar a alguna de estas áreas: Contenido, Videojuegos, Producción visual y audiovisual, Producción de *webs* o *apps*, Gestión cultural digital.

Tanto artistas, desarrolladores como diseñadores pasan a reflexionar su trabajo desde el impacto informático: dispositivos que van desde un celular a una pantalla digital en un evento con *touchscreen*, software atravesado por la realidad virtual e interacciones con el usuario, comunicadores abocados a nuevas formas de pensar las redes sociales, sumado al volumen de análisis y desafíos de visualización de la Big data.

Como primer abordaje consideraremos el área de contenidos desde las necesidades actuales a nivel digital. Si consideramos el informe de BBVA acerca del lenguaje en Internet y la creciente producción de contenidos en los últimos años (más del 90% según los libros disponibles en <https://www.bbvaopenmind.com/>). El cambio de paradigma de usuario, con características de receptor, a un *prosumer*, entendido como un usuario que produce y consume contenido ha generado un gran impacto que implica nuevos perfiles. Para mencionar algunos posibles roles de esta área, podemos considerar los Community manager como productores de contenidos (tanto escritos como audiovisuales); los Redactores de contenidos especializados; Analistas SEO y SEM dentro del análisis de especificidades del lenguaje digital y sus interacciones (*keywords*, consideraciones para *rankeo* en navegadores, configuraciones de *alt* y *meta*, etc); Periodismo de datos y remarketing basados en análisis de grandes volúmenes de datos para luego utilizarlos para su comunicación posterior; entre muchos otros. El campo de la comunicación creativa se ve entonces potenciada por las necesidades de generar contenido para plataformas múltiples: medios tradicionales en web, apps, blogs, canales de video, redes sociales que aumentan día a día, etc.

Dentro de estas necesidades, no es de extrañar entonces que museos de reconocimiento internacional como es el Museo de Louvre considere estas posibilidades para la construcción de su sitio, que ganó el Webby Award 2012 de Web como Cultural Institution, (WEBBY, 2017). Los Weeby Awards son los premios considerados como el "Internet's highest honor" por The New York Times y reconocen la excelencia en Internet en las categorías de Websites, Interactive Advertising y Media, Online Film, Video, Mobile, Apps y social media. Estas últimas redes también cuentan con acciones interesantes que hacen que espacios institucionalizados utilicen Twitter con sus Hashtags para generar una interacción con sus espectadores y visitantes, como es el caso de AskaCurator una campaña que utiliza la palabra clave para generar consultas a los curadores respecto a las exposiciones artísticas.

En cuanto a la industria del videojuego, también cuenta con diferentes oportunidades siendo una de las áreas que crece de forma exponencial: produjo alrededor de 91 millones de dólares en 2016. Algunos de los perfiles de la industria incluyen: Game designer (como creador de desafíos y guión del juego), Modeladores 3D, Artistas e Ilustradores 2D, 3D, Animadores, Compositores de sonido, Programadores y QA Testers, entre otros.

La producción de sitios y *apps* tiene también una coincidencia con videojuegos en algunos perfiles, como el QA Tester y el programador o *developer* que puede ser FrontEnd (trabajando con el código más cercano al usuario considerando el *front* como lo visible) o Backend (trabajando con las funcionalidades y estructuras o arquitecturas menos visibles). Adicionalmente, tenemos Creativos, Analistas Funcionales, Diseñadores, UX (especializados en la experiencia del usuario), UI (Relacionados con el diseño de la interfaz), Analistas de contenido. En ambas áreas de producción se coincide con otros perfiles: el ya mencionado SEO Analyst y PM, siglas correspondientes a Project Manager o líder de proyecto. Otros perfiles como Product Owner (líder de producto) o Account Manager (gerente de cuenta) pueden sumar o completar a los ya mencionados tanto en desarrollo de videojuegos como en sitios y apps.

Desde un segundo abordaje, a continuación enunciamos también algunas prácticas o tendencias digitales que hacen posibles nuevas intersecciones desde la creatividad y formación profesional.

Dentro del panorama de constante innovación en técnicas, en los últimos años tenemos la aparición de *Design Thinking*, repensando los productos y desarrollos desde una lógica de análisis y uso del diseño tanto visual como de funcionalidades y producto. Encontrarse con metodologías ágiles con modalidades de innovación es fundamental para el desarrollo digital.

La ampliación de acceso a diversos dispositivos por usuario (celulares, *tablets* y *notebooks*) e incluso pensarlo en el horizonte de IOT Internet de las cosas, plantea la urgencia de formación en nuevas posibilidades de creación y producción. Internet de las cosas llegó para quedarse, así como nuevos elementos como los drones abren múltiples perspectivas de uso. Ejemplificando el impacto del último, podemos considerar el notorio uso que están recibiendo dentro del ámbito musical que abre también nuevas posibilidades de creación e interacción entre artistas y audiencias.

Un aspecto a considerar es que al aumentar el acceso a las herramientas digitales, debemos tener también o incrementar una mayor alfabetización sobre los usos y recomendaciones para privacidad y seguridad, además de conocer y apropiarse del conocimiento del funcionamiento del Hardware. La soberanía electrónica y digital es fundamental para conservar la autonomía de producción e incluso de conservación y digitalización de archivos. Técnicos y conservadores especializados en preservación de obras, considerando la misma en el panorama del Patrimonio 2.0 son necesarios para incluirlos dentro de la planta permanente de instituciones culturales, museos y asesores de políticas estatales de conservación patrimonial.

Dentro de lo que la *Big Data* y el volumen incremental de datos e información, podemos observar en particular lineamientos donde el uso de las bases de datos puede ser aprovechado con comunicación de producciones artístico-culturales. Tanto las campañas de marketing e interacción con los espectadores, como análisis para generar propuestas de impacto para los espectadores, generación de material educativo o curaduría hace que nos replanteemos la gestión cultural y agenda.

Es necesario recalcar que CESSI, la Cámara de la Industria Argentina del Software, dio a conocer en marzo 2017 el resultado del estudio sobre empleo IT, desarrollado en conjunto con el Observatorio Permanente de la Industria de Software y Servicios Informáticos de la Argentina (OPSSI) que estima una proyección en dicho país de casi 13.000 nuevos empleos en 2017 (CESSI, 2016, p.8). Dentro del panorama aquí planteado es fundamental construir los espacios de difusión relacionados a la construcción de conciencia colectiva respecto a las posibilidades de desarrollo profesional y creativo dentro del ámbito informático.

Estas miradas permiten a través de la reflexión sobre la potencialidad creativa de las herramientas digitales, una resignificación de la democratización del arte que se reconstruye desde prácticas actuales. Enlazado con un panorama ampliado de oportunidades laborales tanto para artistas como trabajadores culturales, genera una puesta en valor de los artistas como productores, pero también del espectador creador; hoy usuario que interviene y ayuda a esta difusión general.

Conclusiones

Planteamos en este trabajo un marco de reflexión sobre tendencias informáticas y culturales, valorizando la creatividad artística, promoviendo alternativas de producción que pueden ser adoptadas dentro de un nuevo horizonte de avance tecnológico e innovación continua. La búsqueda constante de alternativas, miradas y usos de herramientas para el campo artístico no debe desatender la producción digital. Una mirada diferente a los empleos estandarizados y las currículas estáticas, nos genera reflexiones sobre la importancia de constantemente cuestionar nuevas oportunidades en espacios no tradicionales, límites e instancias que precisan ser cruzadas por miradas que las construyan y deconstruyan, considerando también la historia de una comunidad y sus prácticas-producciones.

Se pone en escena la necesidad de reforzar propuestas y programas educativos y de formación que promuevan el reconocimiento de estas “nuevas” prácticas profesionales culturales y artísticas, por tanto, en una búsqueda de habilidades y pensamiento crítico reflexivo, en un programa de capacitación continuo.

Entendemos que este trabajo es un primer acercamiento que enuncia algunas posibilidades de un proceso contemporáneo aún no definido pero que busca plasmar algunas ideas y acercamientos con la experiencia de lo multidisciplinar y cruces entre el ámbito laboral informático junto con la actual formación de artistas, comunicadores, diseñadores, desarrolladores y gestores. La posibilidad de convocar al arte dentro de otros espacios de encuentro, generando condiciones de inclusión dentro de ciertos sucesos históricos, culturales, sociales y tecnológicos es un panorama de acercamiento que se constituye entonces como una posible propuesta entre miles que refleja hoy el campo tecnológico. Incluso queda por fuera y ausente a este trabajo la perspectiva de desarrollo laboral del artista tecnológico y electrónico, pero entendemos que este trabajo consiste en un acercamiento inicial analítico a nuestro imaginario social en

torno al trabajo artístico y cultural, considerando cómo los procesos tecnológicos permiten acceder a nuevos espacios.

La exclusión del conocimiento digital y el potencial de los mismos generan una exclusión política, ideológica y de producción que conlleva consecuencias profundas para el campo artístico-cultural, y también al social.

Planteamos así la necesidad de reflexionar sobre estas y muchas otras praxis relacionadas, siempre desde una postura de reconocimiento y creatividad. La recuperación de las posibilidades y el desarrollo de nuevas instancias para la ampliación del perfil de los que integran el campo artístico es un nuevo desafío para su inclusión dentro de las nuevas tendencias digitales, tecnológicas e informáticas.

Referencias bibliográficas

- AAVV, (1993), Royal Society of Arts (RSA). *RSA computer literacy and information technology*. 2da ed. Oxford: Heinemann.
- AAVV, (2016) *CESSI Cámara de la Industria Argentina del Software*. Recuperado el 20/05/2017 de: <http://www.cessi.org.ar/opssi>
- Alcorn, P.A. (2000). *Social issues in Technology. A Format for Investigation*. Columbus: Prentice Hall. –
- Álvarez, L. (2002). *E-learning: camino hacia la empresa red Workshop 2002* (Barcelona, 14 de noviembre de 2002).
- Area, M. (2001). *La alfabetización en la cultura y la tecnología digital*. En: Area, M. (coord.). *Educación en la sociedad de la información*. Bilbao: Desclée
- Bourdieu, P. (1967) *Campo Intelectual y Proyecto Creador*. En Pouillon, J. *Problemas del estructuralismo*. (pp. 135-183). México: Siglo XXI.
- Di Maggio, P. *La influencia de Internet en la producción y el consumo de cultura*. Destrucción creativa y nuevas oportunidades Recuperado el 13/06/2017 de: <https://www.bbvaopenmind.com/articulo/la-influencia-de-internet-en-la-produccion-y-el-consumo-de-cultura-destruccion-creativa-y-nuevas-oportunidades/?fullscreen=true>
- Kanter, J. (1992). *Managing with information*. New Jersey: Prentice Hall.
- Kulesz, Octavio (2017) *La cultura en el entorno digital. Evaluar el impacto en América Latina y en España*. Recuperado el 13/05/2017 de: <http://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/dce-policyresearch-book2-sp-web.pdf>
- Oxbrow, N. *Information literacy: the final key to information society*. En: *The Electronic Library* 1998;6(6): 359-60.
- Thomson, Kristin y Kristen Purcell. (2013) *Arts Organizations and Digital Technologies*. Washington, D.C.: Pew Internet & American Life Project. Informe del 13 de enero de 2013.
- Silvera, C. (2005) *La alfabetización digital: una herramienta para alcanzar el desarrollo y la equidad en los países de América latina y el Caribe*. Disponible en: http://www.frt.utn.edu.ar/tecnoweb/imagenes/file/Material%20didactico%20de%20Tec_%20Educ_/ALFABETIZACION%20DIGITAL.pdf Consultado el 13/05/2017

Venture B. (2016) *Worldwide game industry hits \$91 billion in revenues in 2016, with mobile the clear leader*. Recuperado el 13/05/2017 de: <https://venturebeat.com/2016/12/21/worldwide-game-industry-hits-91-billion-in-revenues-in-2016-with-mobile-the-clear-leader/>

Webby Awards, Winners section Year 2012. Recuperado el 13/05/2017 de: <http://www.webbyawards.com/winners/2012/web/general-website/cultural-institutions/louvre-museum-paris/>

Abstract: We will discuss in the development of this work the impact of technologies on art and culture: how creativity expands the horizon including innovation in our ways of thinking about the relationship with works and work spaces.

Currently, technologies have generated an impact that can not yet be measured within social practices. Art and culture are not exempt from this impact, nor are their possibilities for innovation and advancement through the use of digital and technological tools. Since its inception, the web has been created by generating spaces and new forms of communication, production and dissemination that make up various possibilities that artists and creatives can take to develop professionally.

The labor trend in Argentina is not exempt from the global impact with respect to the information revolution. Continuous training and improvement of professional possibilities form dynamic processes that accompany this growing demand. We will then analyze various possibilities regarding labor insertion where cultural and artistic expression is considered, raising the possibility of an approach from the computer work market. We will also consider various competences that at the educational level should be taken into account for inclusion.

Keywords: labor insertion - creativity - computer science - art - digital literacy - cultural production

Resumo: Abordaremos no desenvolvimento deste trabalho o impacto das tecnologias na arte e a cultura: como a criatividade expande o horizonte incluindo inovação em nossas formas de pensar a relação com as obras e os espaços de trabalho.

Atualmente as tecnologias têm gerado um impacto que ainda não pode dimensionar-se dentro das práticas sociais. A arte e a cultura não ficam isentas desse impacto, bem como também não suas possibilidades de inovação e avanço através do uso das ferramentas digitais e tecnológicas. Desde seus inícios o site instituiu-se gerando espaços e novas formas de comunicação, produção e difusão que conforma diversas possibilidades que os artistas e criativos podem tomar para se desenvolver profissionalmente.

A tendência trabalhista em Argentina não fica isenta do impacto global com respeito à revolução informática. Capacitação contínua e melhora de possibilidades profissionais conformam processos dinâmicos que acompanham esta crescente demanda. Analisaremos então diversas possibilidades com respeito à inserção trabalhista onde se considere a expressão cultural e artística, propondo a possibilidade de uma aproximação desde o mercado trabalhista informático. Consideraremos ademais diversas concorrências que a nível educativo devem ser tidas em conta para a inclusão.

Palavras Chave: inserção laboral - criatividade - informática - arte - alfabetização digital - produção cultural

(*) **María Sol Verniers.** Lic. en Artes Combinadas (UBA). Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas (en curso, UNTREF). Vicedirectora del proyecto de investigación PRIG UBA sobre el impacto de las tecnologías en el arte y las revistas en LATAM. Directora de Ambar, revista de arte y cultura.

Los países de Sudamérica tienen marca

Daniela Wegbraйт (*)

Fecha de recepción: junio 2017

Fecha de aceptación: agosto 2017

Versión final: octubre 2017

Resumen: La presente ponencia trata acerca de la conformación de una marca país, qué elementos hay que tener en consideración para que la marca de un país sea representativa e identifique el patrimonio del mismo y a su vez tenga las características esenciales de una marca para poder representar de manera efectiva al país en el mundo. De esta manera dará una imagen determinada en el exterior atrayendo turismo, inversiones, talentos etc. Se explorarán las marcas país de Sudamérica desde el punto de vista del diseño gráfico, analizándolas desde la perspectiva que señalan los teóricos en la materia. Se definirá cuáles son las que se ajustan mejor al concepto de marca logrando representar así de manera efectiva a su país.

Palabras clave: marca país – diseño gráfico – imagen - sudamérica

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 233]

Se partirá de la hipótesis que afirma que el diseño de la marca país Argentina representa de manera efectiva el territorio, la visión y la cultura Argentina.

Chaves (2011) explica que en América Latina los países están realizando esfuerzos para obtener un mejor posicionamiento en los mercados internacionales y estos esfuerzos son acompañados por la creación de las marcas país.