

Actas de Diseño

Marzo 2017 • Año 11 • Nº22 • Foro de Escuelas de Diseño • Facultad de Diseño y Comunicación • Universidad de Palermo

22

XI Encuentro Latinoamericano de Diseño
“Diseño en Palermo”

VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza
del Diseño

Comunicaciones Académicas

Julio 2016, Buenos Aires, Argentina



Actas de Diseño Nº 22. Diseño en Palermo. XI Encuentro Latinoamericano de Diseño 2016.

Facultad de Diseño y Comunicación.
Universidad de Palermo.
Mario Bravo 1050.
C1175ABT. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
publicacionesdc@palermo.edu
actasdc@palermo.edu

Director

Oscar Echevarría
Universidad de Palermo

Universidad de Palermo

Rector

Ricardo Popovsky

Facultad de Diseño y Comunicación

Decano

Oscar Echevarría

Secretario Académico

Jorge Gaitto

Consejo Asesor de la Facultad de Diseño y Comunicación

Débora Belmes
José María Doldan
Claudia Preci
Fernando Rolando

Textos en inglés

Diana Divasto

Textos en portugués

Adrián Jara

Diseño

Francisca Simonetti

Coordinación

Paulina Ruiz Fernández

1ª Edición.

Cantidad de ejemplares: 100
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
Marzo 2017.
Impresión: Artes Gráficas Buschi S.A.
Ferré 250/52 (C1437FUR)
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
ISSN 1850-2032

Actas de Diseño on line

Los contenidos de esta publicación están disponibles, gratuitos, on line ingresando en:
www.palermo.edu/dyc > Publicaciones DC > Actas de Diseño



La publicación Actas de Diseño (ISSN 1850-2032) está incluida en el Directorio y Catálogo de Latindex, en el Nivel1 (Nivel Superior de Excelencia).

Prohibida la reproducción total o parcial de imágenes y textos. Se deja constancia que el contenido de los artículos es Original y de absoluta responsabilidad de sus autores, quedando la Universidad de Palermo exenta de toda responsabilidad.

Comité Editorial

Lucia Acar. Universidade Estácio de Sá. Brasil.
Gonzalo Javier Alarcón Vital. Universidad Autónoma Metropolitana. México.
Fernando Alberto Alvarez Romero. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Colombia.
Gonzalo Aranda Toro. Universidad Santo Tomás. Chile.
Christian Atance. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
Mónica Balabani. Universidad de Palermo. Argentina.
Alberto Beckers Argomedo. Universidad Santo Tomás. Chile.
Jorge Manuel Castro Falero. Universidad de la Empresa. Uruguay.
Mario Rubén Dorochesi Fernandois. Universidad Técnica Federico Santa María. Chile.
Adriana Inés Echeverría. Universidad de la Cuenca del Plata. Argentina.
Jimena Mariana García Ascolani. Universidad Iberoamericana. Paraguay.
Marcelo Ghio. Instituto San Ignacio. Perú.
Clara Lucía Grisales Montoya. Academia Superior de Artes. Colombia.
Haenz Gutiérrez Quintana. Universidad Federal de Santa Catarina. Brasil.
Zulema Marzorati. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
Denisse Morales. Universidad Iberoamericana Unibe. República Dominicana.
Nora Angélica Morales Zaragosa. Universidad Autónoma Metropolitana. México.
Candelaria Moreno de las Casas. Instituto Toulouse Lautrec. Perú.
Patricia Núñez Alexandra Panta de Solórzano. Tecnológico Espíritu Santo. Ecuador.
Guido Olivares Salinas. Universidad de Playa Ancha. Chile.
Ana Beatriz Pereira de Andrade. UNESP Universidade Estadual Paulista. Brasil.
Fernando Rolando. Universidad de Palermo. Argentina.
Alexandre Santos de Oliveira. Fundação Centro de Análise de Pesquisa e Inovação Tecnológica. Brasil.
Carlos Roberto Soto. Corporación Universitaria UNITEC. Colombia.
Viviana Suárez. Universidad de Palermo. Argentina.
Elisabet Taddei. Universidad de Palermo. Argentina.
Patricia Torres Sánchez. Tecnológico de Monterrey. México.

Comité de Arbitraje

Débora Belmes. Universidad de Palermo. Argentina.
Aarón José Caballero Quiroz. Universidad Autónoma Metropolitana. México.
Sandra Milena Castaño Rico. Universidad de Medellín. Colombia.
Roberto Céspedes. Universidad de Palermo. Argentina.
Ricardo Chelle Vargas. Universidad ORT. Uruguay.
Carlos Cosentino. Universidad de Palermo. Argentina.
José María Doldán. Universidad de Palermo. Argentina.
Susana Dueñas. Universidad Champagnat. Argentina.
Beatriz Ferreira Pires. Escola de Artes, Ciências e Humanidades. Brasil.
Sandra Virginia Gómez Mañón. Universidad Iberoamericana Unibe. República Dominicana.
Jorge Manuel Iturbe Bermejo. Universidad La Salle. México.
Denise Jorge Trindade. Universidade Estácio de Sá. Brasil.
María Patricia Lopera Calle. Tecnológico Pascual Bravo. Colombia.
Gloria Mercedes Múnera Álvarez. Corporación Universitaria UNITEC. Colombia.
Eduardo Naranjo Castillo. Universidad Nacional de Colombia. Colombia.
Julio Enrique Putalláz. Universidad Nacional del Nordeste. Argentina.
Oscar Rivadeneira Herrera. Universidad Tecnológica de Chile. Chile.
Eduardo Russo. Universidad Nacional de La Plata. Argentina.
Carlos Torres de la Torre. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Ecuador.
Verónica Beatriz Viedma Paoli. Universidad Politécnica y Artística del Paraguay. Paraguay.
Ricardo José Viveros Báez. Universidad Técnica Federico Santa María. Chile.

Actas de Diseño

Marzo 2017 • Año 11 • Nº22 • Foro de Escuelas de Diseño • Facultad de Diseño y Comunicación • Universidad de Palermo

22

XI Encuentro Latinoamericano de Diseño
“Diseño en Palermo”

VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza
del Diseño

Comunicaciones Académicas

Julio 2016, Buenos Aires, Argentina



Resumen / Décimo primer Encuentro Latinoamericano de Diseño. Diseño en Palermo.

Este volumen reúne la agenda del Décimo primer Encuentro Latinoamericano de Diseño organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo Argentina, realizado en Buenos Aires durante julio de 2016. El corpus está integrado por contribuciones que describen la experimentación, la innovación y la creación y analizan estrategias, estados del arte específicos, modelos de aplicación y aportes científicos relevantes sobre la Disciplina del Diseño en el contexto argentino y latinoamericano.

Desde múltiples perspectivas diagnósticas e interpretativas, los aportes enfatizan la reflexión sobre los objetos disciplinares, las representaciones y expectativas del Diseño como disciplina en sus diferentes especificidades.

A su vez, las producciones reflexionan sobre la vinculación del Diseño con la enseñanza y los procesos de creación, producción e investigación como experiencia integrada a las dinámicas de la práctica profesional real.

Palabras clave

Curriculum por proyectos - diseño - diseño gráfico - diseño industrial - diseño de interiores - diseño de indumentaria-didáctica - educación superior - medios de comunicación - métodos de enseñanza - motivación - nuevas tecnologías-pedagogía -publicidad - tecnología educativa.

Summary / Eleventh Latin-American Meeting of Design. Design in Palermo.

This volume gathers the agenda of the Eleventh Latin-American Meeting of Design, organized by the Faculty of Design and Communication of the Palermo University-Argentina, that was held in Buenos Aires in July 2016.

The publication is integrated by professional contributions that describe experimentation, innovation, creation and analyze strategies, specific art states, application models and outstanding scientific contributions about Design in the Argentinian and Latin-American context.

From multiple diagnostic and interpretative perspectives, contributions emphasize reflection about disciplinary subjects, design representations and its expectations as a discipline in their different specifications. At the same time, productions reflect the linkage between design and teaching, the creation, production and investigation processes as an experience integrated to dynamics of the real professional practice.

Key words

Fashion design - project based curriculum - design - didactic - educational technology - graphic design industrial-design - interior design - media - new technologies - pedagogy - advertising - superior education - teaching method.

Resumo / Décimo primeiro Encontro Latino-americano do Design. Design em Palermo.

O volume reúne a agenda do Décimo primeiro Encontro Latinoamericano do Design organizado pela a Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo-Argentina, realizado em Buenos Aires em julho de 2016.

O corpus está integrado por contribuições que descrevem a experimentação, a inovação e a criação e analisam as diferentes estratégias, estados de arte específicos, modelos de aplicação e aportes científicos relevantes sobre a Disciplina do Design no contexto argentino e latinoamericano.

Desde múltiplas perspectivas diagnósticáveis e interpretativas, os aportes destacam a reflexão sobre os objetos disciplinares, as representações e expectativas do Design como disciplina em suas diferentes especificidades.

Ao mesmo tempo, as produções reflexionam sobre a vinculação do Design com o ensino e os processos de criação, produção e pesquisa como experiência integrada às dinâmicas da prática profissional real.

Palavras - chave

Curriculum por projetos - comunicação - design - desenho gráfico - desenho industrial - desenho de interiores - desenho de modas - ensino superior - meios de comunicação - métodos de ensino - motivação - novas tecnologias - pedagogia - pedagogia de projetos - didático - publicidade - tecnologia educacional.

Actas de Diseño es una publicación semestral de la Facultad de Diseño y Comunicación, que reúne ponencias realizadas por académicos y profesionales nacionales y extranjeros. La publicación se organiza cada año en torno a la temática convocante del Encuentro Latinoamericano de Diseño, cuya primer edición se realizó en Agosto 2006. Las ponencias, papers, artículos, comunicaciones y resúmenes analizan experiencias y realizan propuestas teórico-metodológicas sobre la experiencia de la educación superior, la articulación del proceso de aprendizaje con la producción, creación e investigación, los perfiles de transferencia a la comunidad, las problemáticas de la práctica profesional y el campo laboral, y sobre la actualización teórica y curricular de las disciplinas del diseño en sus diferentes vertientes disciplinares.

Actas de Diseño N° 22
XI Encuentro Latinoamericano de Diseño 2016
"Diseño en Palermo"
VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño
Comunicaciones Académicas.
ISSN 1850-2032

Facultad de Diseño y Comunicación.
Universidad de Palermo.
Buenos Aires, Argentina.
Marzo 2017.

Actas de Diseño 22

Actas de Diseño es la única publicación académica, de carácter periódico en el campo del diseño de alcance latinoamericano. La edita en forma semestral, e ininterrumpidamente desde agosto 2006, la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en su rol de institución coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño.

Esta vigésima segunda edición (marzo 2017) reúne las actividades realizadas en el marco del XI Encuentro Latinoamericano de Diseño y del VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. Se incluyen además artículos teóricos y reflexivos del campo del Diseño elaborados por académicos y profesionales de América Latina y enviados especialmente para ser incluidos en esta publicación. Esta edición cuenta con un Comité Editorial y un Comité de Arbitraje de trayectoria y prestigio internacional.

La publicación se organiza en dos grandes áreas. El primer documento detalla las actividades realizadas en el VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño con la apertura, reuniones académicas, comisiones y conclusiones (pp. 33-134). Se pueden consultar los índices alfabéticos por expositor (pp. 106-117), por título (pp. 117-126) y por comisiones (pp. 126-134). Como excepción, debido a la gran cantidad de artículos recibidos para la publicación, esta edición par, contiene algunas comunicaciones que fueron recibidos especialmente para ser parte de la publicación. Estos se pueden consultar por título y por autor (p. 241).

El segundo segmento está compuesto por el documento que describe la agenda de actividades del XI Encuentro Latinoamericano de Diseño 2016 con un resumen de cada actividad desarrollada (pp. 135-180). Se pueden consultar los índices alfabéticos por expositor (pp. 169-174) y por título (pp. 174-180)

A partir del número 10 de Actas de Diseño se logró la jerarquización de la publicación ya que cada artículo está acompañado por el resumen y las palabras claves en los tres idiomas: castellano, inglés y portugués.

Los números pares de la Serie Actas de Diseño, como es en este caso la edición veintidós, resume las actividades de los Encuentros Latinoamericanos de Diseño, en esta oportunidad la XI Edición que se realizó del 25 de julio al 28 de julio de 2016.

Se presentan los auspicios institucionales que acompañan el XI Encuentro organizados por Instituciones Oficiales (p. 11), Asociaciones (pp. 11-12), Embajadas en Argentina (p. 13) e Instituciones Educativas adherentes al Foro de Escuelas de Diseño (p. 14-25).

El Foro de Escuelas de Diseño tiene, al cierre de esta edición, 341 instituciones educativas adheridas al mismo (ver listado de adherente organizado por países en pp. 243-253).

La presente publicación está incluida en el Catálogo de Latindex, en el Nivel 1 (Nivel Superior de Excelencia).

Auspician a Diseño en Palermo 2016

Instituciones Oficiales que auspician Diseño en Palermo 2016.....	p. 11
Asociaciones que auspician Diseño en Palermo 2016.....	pp. 11-12
Embajadas en Argentina que auspician Diseño en Palermo 2016.....	p. 13
Instituciones Educativas que acompañan Diseño en Palermo 2016.....	pp. 14-21
Listado de Instituciones Oficiales, Asociaciones, Embajadas e Instituciones educativas.....	pp. 22-25

Foro de Escuelas de Diseño - X Plenario

X Plenario del Foro de Escuelas de Diseño.....	p. 27
IV Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño	pp. 27-31
VII Reunión Programa Colaboración para el Desarrollo Académico.....	p. 31

Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño - VII edición

Comisiones y Ponencias.....	pp. 34-83
Conclusiones de la VII edición del Congreso.....	pp. 83-104
Comité Académico.....	pp. 105-106
Índices del VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño:	
Conferencistas que presentaron ponencias.....	pp. 106-117
Ponencias presentadas.....	pp. 117-126
Comisiones.....	pp. 126-134

Encuentro Latinoamericano de Diseño - XI edición

Resúmenes de las actividades presentadas.....	pp. 136-169
Índices del XI Encuentro Latinoamericano de Diseño:	
Expositores que dictaron actividades.....	pp. 169-174
Actividades presentadas.....	pp. 174-180

Comunicaciones enviadas para su publicación en Actas de Diseño

Comunicaciones.....	pp. 181-240
Índice alfabético por título	p. 241
Índice alfabético por autor	p. 241
Síntesis de las instrucciones para autores.....	p. 242

Foro de Escuelas de Diseño - Adherentes

Instituciones del Foro de Escuelas de Diseño.....	pp. 243-253
Carta de adhesión al Foro de Escuelas de Diseño.....	pp. 255

2016
DISEÑO EN
PALERMO
ENCUENTRO
LATINOAMERICANO

Facultad de Diseño y Comunicación
Universidad de Palermo
Julio 2016, Buenos Aires, Argentina



Instituciones Oficiales que auspician Diseño en Palermo



Asociaciones que auspician Diseño en Palermo





Embajadas en Argentina que auspician Diseño en Palermo



Consejería de Educación de la Embajada del Reino de España



Embajada de Colombia



Embajada de Costa Rica



EMBAJADA DE EE.UU. ARGENTINA

Embajada de los Estados Unidos



Embajada de los Estados Unidos Mexicanos



Embajada del Estado de Palestina



Embajada de Guatemala



Embajada del Perú

Embajada del Perú



Embajada del Reino Unido de Dinamarca



Embajada del Reino de España



Ambasciata d'Italia

Embajada de la República Italiana



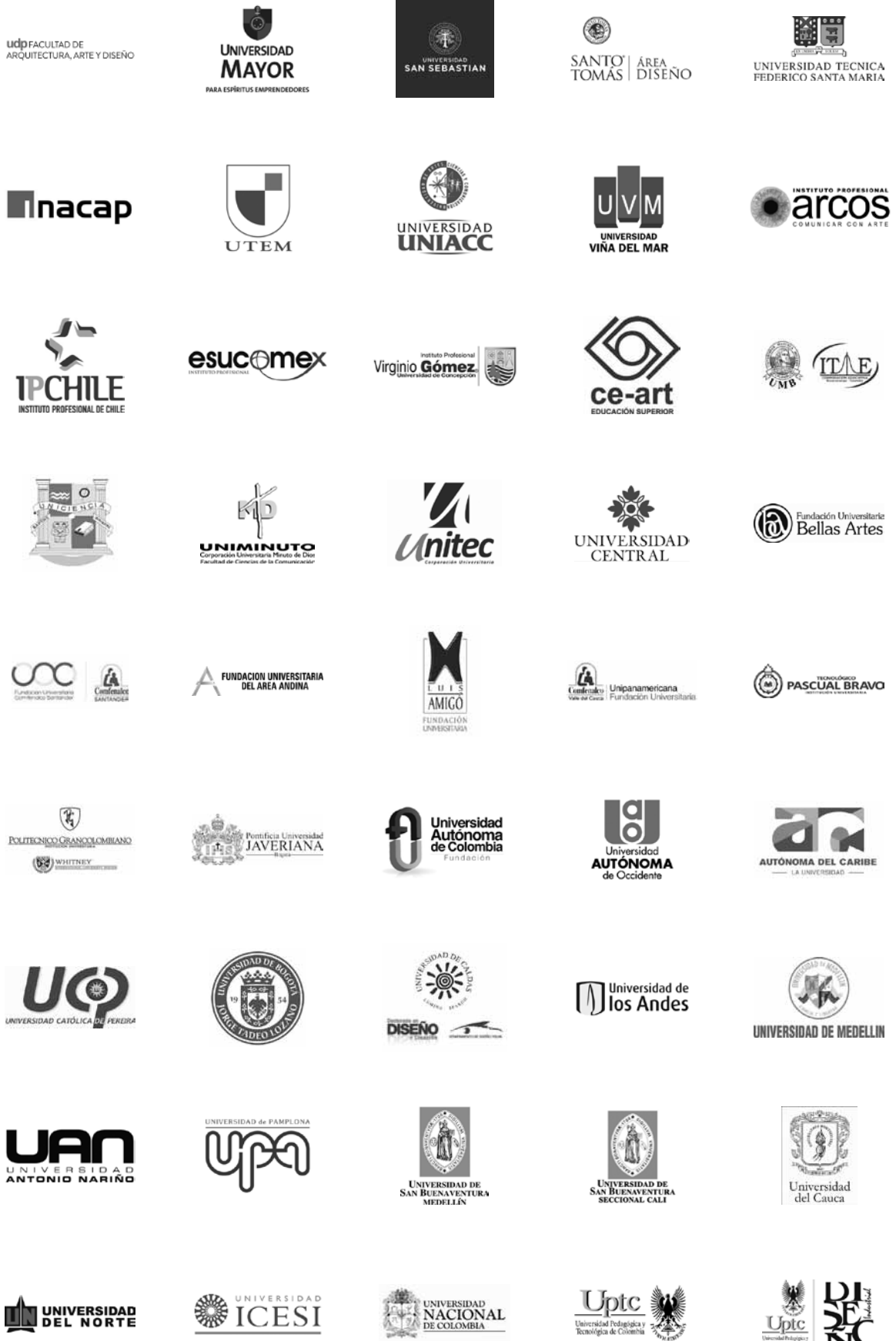
Istituto Italiano di Cultura Buenos Aires - Oficina Cultural Ambasciata d'Italia

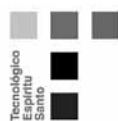
Instituciones educativas que acompañan Diseño en Palermo

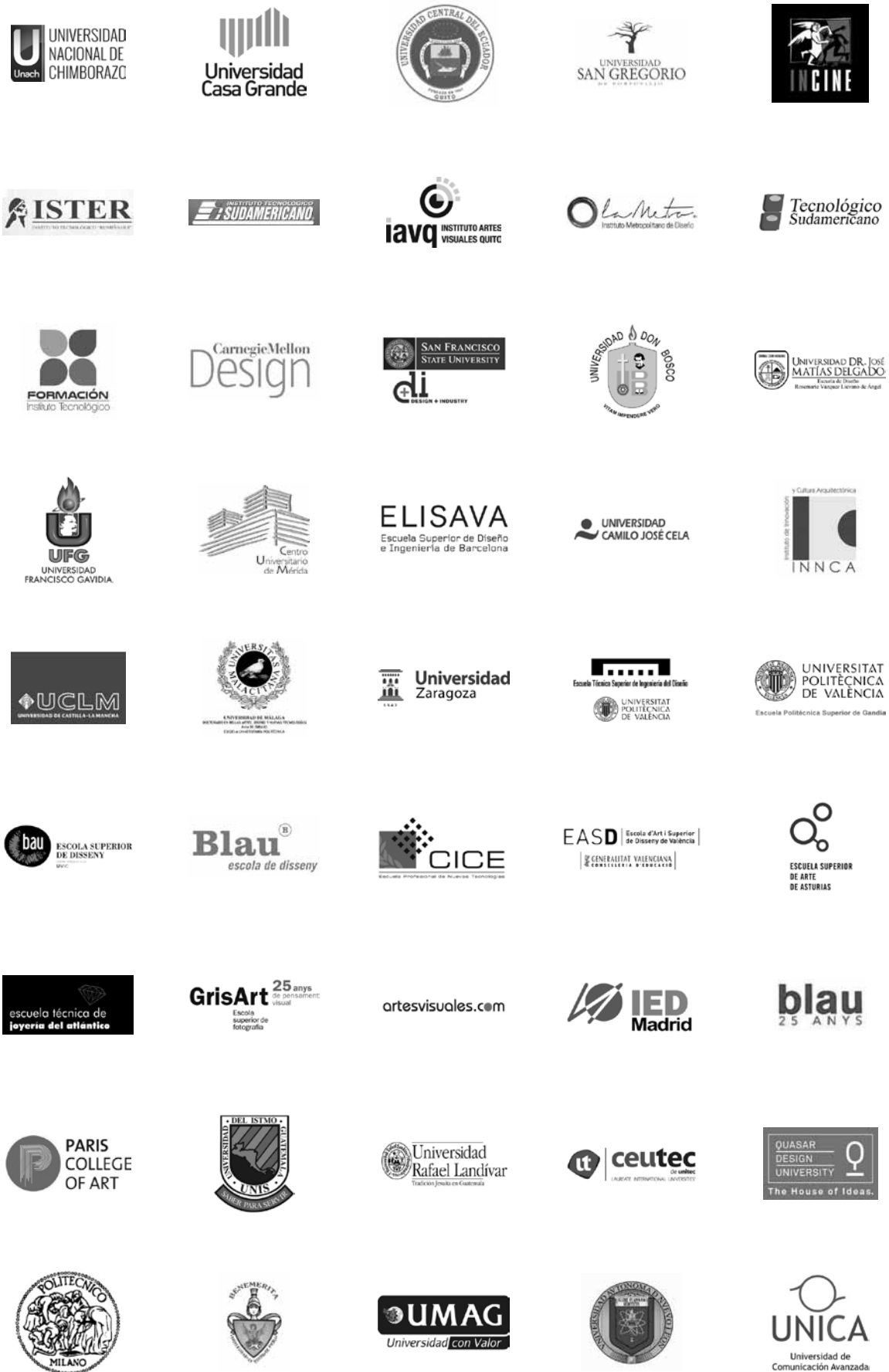
















Listado de Instituciones Oficiales, Asociaciones, Embajadas e Instituciones educativas que acompañan Diseño en Palermo

Instituciones Oficiales que auspician Diseño en Palermo 2016

• INTI - Instituto Nacional de Tecnología Industrial • Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires • Ministerio de Educación y Deportes - Secretaría de Políticas Universitarias • UNESCO - Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Asociaciones que auspician Diseño en Palermo 2016

• AAGA - ASOCIACIÓN ARGENTINA DE GALERÍAS DE ARTE • 4I International Institute for Integral Innovation • AAM - Asociación Argentina de la Moda • AAM - Asociación Argentina de Marketing • ABC - Asociación Boliviana del Color • ADA - Asociación de Dibujantes de Argentina • AdBA ART DECO ARGENTINA • ADGCO - Asociación de Diseñadores Gráficos de Colombia • AIA - Asociación de Ilustradores Argentinos • ALADI - Asociación Latinoamericana de Diseño • ALADI SELLO RESPALDO - Asociación Latinoamericana de Diseño • Alianza Francesa de Buenos Aires • ASOCIACIÓN ESTIMULO BELLAS ARTES RM • BOOK 21 • CAA - Cámara Argentina de Anunciantes • CAIL - Cámara Argentina de la Industria del Letrero y Afines • CCEBA - Centro Cultural de España en Buenos Aires - AECID • CCEC - Centro Cultural España Córdoba - AECID • CEPRODI - Centro Promotor del Diseño • CONPANAC - Confederación Panamericana de Profesionales de Alta Costura • CPAU - Consejo Profesional de Arquitectura y Urbanismo • DAC - DANUBIUS ACADEMIC CONSORTIUM • Dara - Diseñadores de Interiores Argentinos Asociados • DIPRAP - Diseñadores de Interiores Profesionales Asociados del Perú • FIAP - Festival Iberoamericano de Publicidad • Fundación Pro Tejer • Grupo Colonia Diseño • HECHO EN ARGENTINA - Museo del Diseño y de la Industria • LIMA DESIGN WEEK • MAP - Museo de Arte de Piriapolis Map • MODELBA - Moda Del Bicentenario • Museo de Artes Plásticas Eduardo Sívori • Museo Xul Solar - Fundación Pan Club • PRODIS • PROGRAMA ARTODOS • RAD - Asociación Colombiana Red Académica de Diseño • RedArgentina Ediciones - Contenidos por y para diseñadores • Revista HABITAT • SCA - Sociedad Central de Arquitectos • SIEN Sociedad Industria y Empresa Nacional • SMI - Sociedad Mexicana de Interioristas A.C. • udgba - Unión de Diseñadores Gráficos de Buenos Aires • UGA LA - United Global Academy Latinoamerica.

Embajadas en Argentina que auspician Diseño en Palermo 2016

• Consejería de Educación de la Embajada del Reino de España • Embajada de Colombia • Embajada de Costa

Rica • Embajada de los EE.UU. • Embajada de los Estados Unidos Mexicanos • Embajada del Estado de Palestina • Embajada de Guatemala • Embajada del Perú • Embajada del Reino de Dinamarca • Embajada del Reino de España • Embajada de la República Italiana • Istituto Italiano di Cultura Buenos Aires - Oficina Cultural Ambasciata d'Italia.

Listado de Instituciones Educativas adheridas al Foro de Escuelas de Diseño que acompañan el Encuentro Latinoamericano de Diseño y el Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

Argentina

Universidades: • Fundación Educativa Santísima Trinidad • Fundación Universitas / ISFU • Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico • Universidad Tecnológica Nacional • UCSF Universidad Católica de Santa Fe • Universidad Argentina John F. Kennedy • Universidad Austral • Universidad Blas Pascal - Córdoba • Universidad CAECE • Universidad Católica de La Plata UCALP • UCASAL - Universidad Católica de Salta • Universidad Católica de Santiago del Estero, UCSE • Universidad Champagnat • Universidad de Mendoza • Universidad del Aconcagua • Universidad del Cine • Universidad del Este • Universidad del Norte Santo Tomás de Aquino • Universidad Maimónides • Universidad Nacional de Córdoba • Universidad Nacional de Jujuy • Universidad Nacional de Río Negro • Universidad Nacional de San Juan • Universidad Nacional de Misiones • Universidad Nacional del Litoral • Universidad Popular de Resistencia • Università di Bologna • UNNE Universidad Nacional del Nordeste • USAL Universidad del Salvador • Universidad de San Pablo Tucumán • Universidad Nacional de Cuyo - UnCUYO • Universidad Nacional De Tucumán, Facultad de Artes.

Otras instituciones educativas: • Centro de Arte y Diseño Floral • CETIC Centro de Estudios Técnicos para la Industria de la Confección • Colegio Universitario IES Siglo 21 • Escuela de Arte Xul Solar • Escuela de Diseño en El Hábitat • Escuela de Diseño y Moda Donato Delego • Escuela Provincial de Artes Visuales N° 3031 "Gral. Manuel Belgrano" • Escuela Provincial de Educación Técnica N° 2 EPET • Escuela Superior de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo • Escuela Superior de Diseño de Rosario • ESP Escuela Superior de Publicidad Comunicación y Artes Visuales • Fundación E. B. Anrique • Gutenberg Instituto Argentino de Artes Gráficas • I.M.A.G.E. Instituto de Medios Avanzados, Gráficos y Electrónicos • ICES Instituto Católico de Enseñanza Superior • IDES Instituto de Estudios Superiores • HILET - Instituto Argentino de la Empresa • Instituto de Educación Superior

Manuel Belgrano • Instituto de Estudios Superiores IES • Integral Instituto Superior de Diseño • Instituto Superior de Ciencias ISCI • Instituto Superior de Comunicación Visual / Fundación Rosario Diseño • Instituto Superior de Diseño Aguas de La Cañada - Córdoba • Instituto Superior de Diseño Palladio - Mar del Plata • Instituto Superior de La Bahía • Instituto Superior del Profesorado de Arte de Tandil IPAT • Instituto Superior del Sudeste, Benito Juárez • ISCCS - Instituto Superior en Ciencias de la Comunicación Social • Instituto Superior Esteban Adrogué • Instituto Superior Mariano Moreno • Instituto Superior Nicolás Avellaneda • Instituto Superior Santo Domingo • Instituto Tecnológico N° 4 “San Isidro” • ITM Instituto Tecnológico de Motores • La Metro. Escuela de Comunicación Audiovisual • ISEC - Instituto Sudamericano de Enseñanza para la Comunicación • Escuela Técnica N° 18 “ Nicolás Berrondo de Quiroga”.

Bolivia

Universidades: • Universidad Autónoma Gabriel René Moreno • Universidad Católica Boliviana San Pablo • Universidad Privada Boliviana UPB • Universidad Privada de Santa Cruz de la Sierra UPSA • Universidad Privada del Valle • UCATEC.

Brasil

Universidades: • Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora • Centro Universitário de Belo Horizonte, UNIBH • Centro Universitário Metodista IPA • Faculdade Católica do Ceará • Faculdade da Serra Gaúcha FSG • Faculdade Montserrat • FAI - Faculdade Inovação • FURB - Universidade Regional de Blumenau • Instituto Federal Fluminense • Instituto Zuzu Angel • IED - Instituto Europeo de Design São Paulo • Panamericana Escuela de Arte e Design • Pontificia Universidade Católica do Paraná • Sociedade Dom Bosco de Educação e Cultura / Faculdade de Arte e Design • UCS Universidade de Caxias do Sul • UDESC Universidade do Estado de Santa Catarina • UNESP Universidade Estadual Paulista • Unisinos - Universidade do Vale do Rio dos Sinos • UniRitter Centro Universitario Ritter dos Reis • Universidad Federal de Pernambuco • Universidade Federal do Rio de Janeiro • Universidade Católica de Santos • UEMG - Universidade do Estado de Minas Gerais • Universidade Estácio de Sá / UNESA • Universidade Estadual de Londrina • Universidade Federal de Goiás • Universidade Federal de Minas Gerais UFMG • Universidade Federal de Pelotas • Universidade Federal de Santa Catarina • Universidade Federal do Ceará • UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte • Universidade Feevale • UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul • Universidade Positivo • Universidade Presbiteriana Mackenzie • Universidade Tecnológica Federal do Paraná UTFPR • Universidade Veiga de Almeida • USP Universidade de São Paulo • Universidade do Estado do Rio de Janeiro • Universidade Tuiuti do Paraná • USC - IASCJ Universidade Sagrado Coração • Universidade Federal Juiz de Fora • UNESCO - Centro Universitário do Espírito Santo.

Otras instituciones educativas: • ESPM - Associação Escola Superior de Propaganda e Marketing, Porto Alegre, Rio de Janeiro y São Paulo • Faculdade de Tecnologia INAP • FUCAPI - Fundação Centro de Análise, Pesquisa e Inovação Tecnológica • SENAI / CETIQT • IASCJ Universidade Sagrado Coração.

Chile

Universidades: • DuocUC - Fundación Duoc de la Pontificia Universidad Católica De Chile • Instituto Profesional Alpes - Escuela de Comunicaciones • Universidad de la Serena • Universidad de los Lagos • Universidad de Playa Ancha, Valparaíso • Universidad de Valparaíso • Universidad del Bío-Bío • Universidad del Pacífico • Universidad Diego Portales • Universidad Mayor • Universidad San Sebastián • Universidad Santo Tomás • Universidad Santo Tomás - Antofagasta • Universidad Técnica Federico Santa María • Universidad Tecnológica de Chile - INACAP • Universidad Tecnológica Metropolitana • Universidad UNIACC • UVM, Universidad Viña Del Mar.

Otras instituciones educativas: • Instituto Profesional Arcos • Instituto Profesional de Chile • Instituto Profesional Esucomex • Instituto Profesional Virginio Gómez.

Colombia

Universidades: • Corporación de Educación Superior Ce-Art • Corporación Educativa ITAE / Universidad Manuela Beltrán • Corporación Universitaria de Ciencia y Desarrollo Uniciencia • Corporación Universitaria Minuto de Dios • Corporación Universitaria UNITEC • Universidad ECCI • Fundación Universidad Central • Fundación Universitaria Bellas Artes • Fundación Universitaria Comfenalco Santander UNC • Fundación Universitaria del Área Andina • Fundación Universitaria del Área Andina | Seccional Pereira • Fundación Universitaria Luis Amigó • Fundación Universitaria Panamericana Comfenalco Valle • Institución Universitaria Pascual Bravo • Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano • Pontificia Universidad Javeriana • Universidad Autónoma de Colombia • Universidad Autónoma de Occidente • Universidad Autónoma del Caribe • Universidad Católica de Pereira • Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano • Universidad de Caldas • Universidad de Los Andes • Universidad de Medellín • UAN - Universidad Antonio Nariño • Universidad de Pamplona • Universidad de San Buenaventura - Medellín • Universidad de San Buenaventura - Cali • Universidad del Cauca • Universidad del Norte • Universidad ICESI • Universidad Nacional de Colombia • Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia • Universidad Pontificia Bolivariana • Universitaria de Investigación y Desarrollo UDI • Universitaria Virtual Internacional • Universidad de la Costa - CUC • Universidad de Nariño • Universidad Cooperativa de Colombia • Universidad Nacional de Colombia, Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura, IECCO.

Otras instituciones educativas: • Asociación Colombiana Red Académica de Diseño • Centro de Estudios Interdisciplinarios para el Desarrollo - CEIDE • CESDE Formación Técnica • Colegio Mayor del Cauca • Corporación Academia Superior de Artes • Corporación Educativa Taller Cinco Centro de Diseño • Corporación Escuela de Artes y Letras - Institución Universitaria • Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN • Escuela Colombiana de Diseño Interior y Artes Decorativas ESDIART • Escuela de Diseño & Mercadeo de Moda Arturo Tejada Cano • ESDITEC Escuela de Diseño • Fundación Academia de Dibujo Profesional • Fundación de Educación Superior San José • Fundación Escuela Colombiana de Mercadotecnia ESCOLME • Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia • Instituto Tecnológico Metropolitano • Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN • CENSA Centro de Sistemas de Antioquia • Fundación de Educación Superior San Mateo • LCI Bogotá.

Costa Rica

Universidades: • Universidad Americana UAM • Universidad Veritas.

Ecuador

Universidades: • Pontificia Universidad Católica del Ecuador • Tecnológico Espíritu Santo • Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Sede Ibarra • Universidad del Azuay • UIDE - Universidad Internacional del Ecuador • Universidad Metropolitana • Universidad Técnica de Ambato • Universidad Técnica del Norte • Universidad Técnica Particular de Loja • Universidad Tecnológica Indoamérica • Universidad Tecnológica Equinoccial UTE • Universidad Tecnológica Israel • Universidad Tecnológica San Antonio De Machala • UTC Universidad Técnica De Cotopaxi • Universidad Católica de Santiago de Guayaquil • Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH) • Universidad Casa Grande • Universidad Central del Ecuador • Universidad San Gregorio de Portoviejo.

Otras instituciones educativas: • Instituto Superior Tecnológico de Cine y Actuación, INCINE • Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui • Instituto Tecnológico Sudamericano • IAVQ - Instituto Tecnológico Superior de Artes Visuales Quito • Instituto Tecnológico Superior Metropolitano de Diseño • Tecnológico Sudamericano • Tecnológico de Formación Profesional Administrativo y Comercial.

El Salvador

Universidades: • Universidad Don Bosco • Universidad Dr. José Matías Delgado • Universidad Francisco Gavidia.

España

Universidades: • Centro Universitario de Mérida • Universidad de Extremadura • Elisava Escola Superior de Disseny | Enginyeria de Barcelona • Universidad Camilo José Cela • Universidad de Castilla - La Mancha • Universidad de Málaga • Universidad de Zaragoza • Universidad Politécnica de Valencia.

Otras instituciones educativas: • BAU Escola Superior de Disseny • BLAU Escuela de Diseño - Mallorca • CICE Escuela Profesional de Nuevas Tecnologías • EASD Escola D'art | Superior de Disseny de València • Escuela Superior de Arte del Principado de Asturias • Escuela Técnica de Joyería del Atlántico • Grisart Escola Superior de Fotografia • Instituto de Artes Visuales • IED - Istituto Europeo di Design Madrid.

Estados Unidos

Universidades: • Carnegie Mellon University • San Francisco State University.

Francia

Universidades: • Paris College of Art.

Guatemala

Universidades: • Universidad del Istmo • Universidad Rafael Landívar.

Honduras

Universidades: • Centro Universitario Tecnológico (CEUTEC) de UNITEC.

Italia

Universidades: • Quasar Design University • Politecnico Di Milano.

México

Universidades: • Benemérita Universidad Autónoma de Puebla • UMAG - Universidad Méxicoamericana del Golfo • UNAL Universidad Autónoma de Nuevo León • UNICA - Universidad de Comunicación Avanzada • Universidad Anáhuac - México Norte • Universidad Autónoma de Aguascalientes • Universidad Autónoma de Baja California • Universidad Autónoma de Baja California (Campus Mexicali) • UACJ, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez • Universidad Autónoma de Guerrero

• Universidad Autónoma de Tamaulipas • Universidad Autónoma de Zacatecas • Universidad Autónoma del Estado de México • Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Azcapotzalco • Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Cuajimalpa • Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Xochimilco • Universidad Contemporánea (UCO) • Universidad Cristóbal Colón UCC • Universidad de Colima • Universidad de Guanajuato • Universidad de La Salle Bajío • Universidad de Morelos • Universidad de Monterrey UDEM • Universidad del Sol • Universidad La Concordia • Universidad La Salle • Universidad Latina de América (UNLA) • Universidad Motolinia del Pedregal • Universidad Vasco de Quiroga • UNAM - Universidad Nacional Autónoma de México • Universidad Lux • Centro de Estudios Superiores de Diseño de Monterrey S.C. - CEDIM • Trozmer Centro Universitario.

Otras instituciones educativas: • Centro de Estudios Gestalt • CETYS Universidad • Instituto Tecnológico de Sonora • Instituto Tecnológico Superior de Puerto Vallarta • ITESM Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey • Universidad Gestalt de Diseño.

Nicaragua

Universidades: • Universidad Americana • Universidad del Valle • Universidad Politécnica de Nicaragua.

Panamá

Universidades: • Universidad del Arte Ganexa.

Paraguay

Universidades: • Universidad Autónoma de Asunción • Universidad Columbia del Paraguay • Universidad del Pacífico Privada • Universidad Iberoamericana • Universidad Nacional de Asunción • Universidad Politécnica y Artística del Paraguay - UPAP.

Perú

Universidades: • Pontificia Universidad Católica del Perú • Universidad Católica de Santa María • Universidad César Vallejos • Universidad Científica del Sur • Universidad de Lima • Universidad de San Martín de Porres • Universidad Nacional Mayor de San Marcos • UPC - Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas • Universidad Ricardo Palma • Universidad San Ignacio de Loyola • Universidad Señor de Sipán.

Otras instituciones educativas: • DIM Diseño + Imagen + Moda • Escuela de Diseño Geraldine • Escuela de Moda & Diseño MAD • IESTP. de Diseño Publicitario Leo Design • Instituto de Profesiones Empresariales INTECI • Instituto Internacional de Diseño de Modas Chio Lecca • IPAD - Instituto Peruano de Arte y Diseño • Instituto Superior Tecnológico Continental • Instituto Toulouse Lautrec • ISIL - Instituto San Ignacio de Loyola • Universidad Peruana de Arte Orval • Instituto de Educación Superior Tecnológico Privado IDAT de la (Universidad Tecnológica del Perú S.A.C.).

Portugal

Universidades: • Universidade do Algarve.

Puerto Rico

Universidades: • EDP University of Puerto Rico • Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras • Universidad del Turabo.

República Dominicana

Universidades: • Universidad Iberoamericana UNIBE.

Otras instituciones educativas: • Instituto Tecnológico de las Américas ITLA.

Uruguay

Universidades: • UDE Universidad de la Empresa • Universidad Católica del Uruguay • Universidad de la República • Universidad ORT - Uruguay.

Otras instituciones educativas: • Escuela Arte y Diseño • Instituto Universitario Bios • Peter Hamers Design School.

Venezuela

Universidades: Universidad del Zulia • Universidad José María Vargas • Universidad de los Andes.

Otras instituciones educativas: • Centro Internacional de Estudios Avanzados • Instituto de Diseño Ambiental y Moda (Brivil) • Instituto de Diseño Centro Grafico de Tecnología • Instituto de Diseño Darías • Prodiseno Escuela de Comunicación Visual y Diseño.

Foro de Escuelas de Diseño - X Plenario 2016

Introducción

El Foro de Escuelas de Diseño está instalado desde el año 2006 como la única red formal que permite compartir experiencias pedagógicas, reflexionar, fundamentar, producir y comunicar proyectos comunes que amplíen las perspectivas del Diseño como profesión y disciplina en el continente. Esta red reúne a más de 341 instituciones de América y Europa.

A partir del Foro de Escuelas surge el año 2010 la primera edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, evento organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

X Plenario del Foro de Escuelas de Diseño

El X Plenario que se desarrolló dentro del VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, tuvo su apertura el lunes 25 de julio de 2016, en la sede de Mario Bravo 1050, con la presencia de más de 250 autoridades académicas y docentes de toda Latinoamérica y Europa. La mesa de coordinación del Plenario fue presidida por autoridades de la Facultad de Diseño y Comunicación: Oscar Echevarría, decano; Jorge Gaitto, secretario académico y Roberto Céspedes, coordinador de Investigación y Posgrados

Abrió la reunión uno de los adherentes del Foro: Luis Fernando Téllez de la Fundación Universitaria San Mateo (Colombia).

II Plenario del Comité del Diseño Latino - Embajadores del Diseño Latino

En el marco del Plenario del Foro de Escuelas de Diseño se realizó la segunda Reunión del Comité de Diseño Latino. Los Embajadores del Diseño Latino son académicos y/o profesionales destacados, con una experiencia y un probado compromiso con el Diseño, los mismos son designados por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

La figura del Embajador del Diseño Latino se crea en ocasión del X Encuentro Latinoamericano de Diseño (julio 2015) que culmina la denominada Década del Diseño Latino (2006-2015). Los designados integran el Consejo de Embajadores que impulsa con su mirada estratégica, su reflexión crítica, y la incubación de ideas y proyectos, el diseño del continente para la próxima década.

En esta reunión estuvieron presentes 21 embajadores (ordenados alfabéticamente por país): • Sandra Navarrete (Argentina) • Susana Machicao (Bolivia) • Lucía Acar (Brasil) • André de Freitas Ramos (Brasil) • Ana Beatriz Pereira de Andrade (Brasil) • Rodrigo Antonio Queiroz (Brasil) • Felipe Taborda (Brasil) • Santiago Aránguiz Sánchez (Chile) • Mario Dorochesi Fernandois (Chile)

• Diego Giovanni Bermúdez Aguirre (Colombia) • Edgar Saavedra Torres (Colombia) • Luis Fernando Téllez Jerez (Colombia) • Ovidio Morales (Guatemala) • Fabián Bautista Saucedo (México) • Luis Jorge Soto Walls (México) • Luz del Carmen Vilchis Esquivel (México) • Alban Martínez Gueyraud (Paraguay) • Rocio Lecca (Perú) • Yván Alexander Mendívez Espinoza (Peru) • Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza (Perú) • Eduardo Hipogrosso (Uruguay).

El listado de los embajadores que fueron parte del plenario fundacional realizado en el VI Congreso (julio 2015) se encuentra publicado en Actas de Diseño (2016, marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 20, p. 25.

Ver más información en: http://www.palermo.edu/dyc/embajadores_diseno_latino/

IV Plenario de las Asociaciones de Carreras de Diseño y presentaciones

Esta reunión se realizó el día lunes 25 de julio de 10 a 13 hs. divididos por áreas para debatir, intercambiar experiencias y generar proyectos entre todos los actores vinculados a la enseñanza del Diseño. La actividad continuó en un segundo bloque de 15 a 17 hs.

La iniciativa de la creación de las Asociaciones de Carreras de Diseño surgió en el VI Plenario del Foro de Escuelas en julio de 2012, son cinco las Asociaciones de alcance latinoamericano en las áreas de: Diseño Gráfico + Arte, Industrial, Multimedia/Digital, Interiorismo y Moda. Todas las Asociaciones están integradas por directivos y docentes de instituciones educativas de Latinoamérica, que se vinculan entre sí para la conformación de redes de cooperación e intercambio académico que buscan desarrollar y resolver cuestiones concretas de cada una de las áreas específicas del Diseño.

A este IV Plenario asistieron más de 150 académicos provenientes de distintas instituciones educativas de América Latina y Europa dedicadas a la enseñanza del Diseño. A continuación se detallan a quienes se adhirieron a las Asociaciones en la VII edición del Congreso (ordenados por área y alfabéticamente):

Diseño Gráfico + Arte: • Yanina Vanesa Arias (UBA, Argentina) • Luiza Avelar Moreira (Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil) • Olga Lucia Castellanos Marin (CUN - Corporación Unificada Nacional de Educación Superior, Colombia) • Inés Alejandra Clément (UBA, Argentina) • Nina Roberta Ferrari (Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil) • Adriana Gavilanez Cisneros (Instituto Metropolitano de Diseño, Ecuador) • José Manuel Hidalgo Lizardi ARTE A.C. Tecnológico de Monterrey, México) • Liliana Higa Nakayoshi (IDAT, Perú) •

Rebeca Isadora Lozano Castro (Universidad Autónoma de Tamaulipas, México) • Noelia Carolina Manuel (Universidad Nacional de Río Negro, Argentina) • Sandra Amélia Martí (Universidad Autónoma Metropolitana, México) • Mercedes Martínez González (Escuela Nacional de Estudios Superiores, México) • Nataly Karina Moreano Pozo (Instituto Metropolitano de Diseño, Ecuador) • Vilma Lucia Naranjo Huero (Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador) • Leticia Pedrezzi Fonseca (Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil) • Giulliano Kenzo Costa Pereira (Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil) • Adriana Graciela Segura Mariño (Pontífica Universidad Católica del Ecuador, Sede Santo Domingo, Ecuador) • Julia Sousa Azeredo (Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil).

Diseño Industrial: • David Canaza Llanos (UAGRM - Universidad Autónoma Gabriel René Moreno, Bolivia) • María Isabel Heredia López (Instituto Metropolitano de Diseño, Ecuador) • Rigoberto Marin Lira (Universidad Nacional de Ingeniería, Perú).

Interiorismo: • Ana Gelsemina Galafassi (Faculdade da Serra Gaúcha FSG, Brasil) • Andrea Pedraza (Cursos Luzdia, Argentina).

Moda: • Claudio Gustavo Falivene Jamler (Escuela Técnica nº18 “Nicolas Berrondo de Quiroga”, Argentina).

Multimedia / Digital: • María Emilia Diaz (Universidad Nacional de la Rioja, Argentina).

El listado de adherentes de Asociaciones que firmaron en VI Congreso (julio 2015) fue publicado en Actas de Diseño (2016, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 20, p. 26. El listado de adherentes de Asociaciones que firmaron en V Congreso (julio 2014) fue publicado en Actas de Diseño (2015, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 18, pp. 22-23.

Más información sobre las asociaciones en www.palermo.edu/asociaciones

Dentro del IV Plenario de las Asociaciones Latinoamericanas de Carreras de Diseño se realizaron presentaciones (previamente enviadas) las cuales abrieron el debate en cada panel, a continuación los abstracts ordenados por Asociaciones:

Asociación Latinoamericana de Carreras de Diseño Gráfico + Arte. Abstracts de presentaciones enviadas al Plenario:

AS01. Enseñanza del diseño como un sistema producto Iván Patricio Burbano Riofrío / Universidad San Francisco de Quito / Ecuador

Las empresas se centran cada vez más en el desarrollo de productos y servicios inter-relacionados. Productos, servicios y estrategias de comunicación actualmente son uno solo. La enseñanza del Diseño Comunicacional debe

estar enfocada hacia la formación de un perfil profesional que sea capaz de pensar de manera sistémica, es decir diseñadores estratégicos capaces de proyectar sistemas producto con el objetivo de crear soluciones innovadoras a problemas cada vez más complejos en los campos tecnológico, comercial, cultural y social.

AS02. ¿Cómo incorporar la temática ambiental/ sustentabilidad en los planes de estudio?... María Patricia Lopera Calle / Facultad de Producción y Diseño, Institución Universitaria Pascual Bravo / Colombia

Caso reforma Curricular del curso de GESTIÓN AMBIENTAL (2c) al TALLER DE PENSAMIENTO SUSTENTABLE Y RSE (4c), enmarcado en un modelo por competencias profesionales.

Objetivo:

- Contribuir a los ODS, transición a sociedades sostenibles
- Disminuir el consumo desmesurado favorecido por disciplinas del diseño
- Implementar aportes de expertos, del SIMPOSIO INTERNACIONAL DE DISEÑO SOSTENIBLE, evento académico, con Talleres de co-creación.

Logros:

- Proyectos de aula donde el pensamiento sustentable es transversal
- Fortalecimiento de línea de investigación, desde proyectos de grado.
- Portafolios de estudiantes, con diseños sustentables
- Banco de soluciones a retos de ciudad
- Aportar desde el diseño y el arte en época post acuerdo, a la paz y la reconciliación RSE.
- Transformación a Campus verde. Oficina de diseño verde.

El Cómo:

- Generando cultura institucional por medio de eventos académicos.
- Valorando el ecosistema universitario
- Promoviendo el diseño inspirado en la naturaleza
- Implementando el prototipado a escala natural de ideas en el campus.
- Reconocer el patrimonio cultural, Invitando a comunidades indígenas que transmitan sus saberes.
- Promoviendo entre la comunidad hábitos, conductas y estrategias amigables, para prevenir, minimizar, mitigar y compensar impactos asociados a sus actividades y procesos.
- Incentivar emprendimientos verdes
- Conectar a los estudiantes con planes, programas y actividades del gobierno estatal, departamental y municipal.

AS03. La carrera es vespertina y en el mercado está la figura “Diseñador Junior” (estudiante de diseño). Mónica Pavéz Bezanilla / Universidad Católica “Nuestra Señora de la Asunción” / Asunción - Paraguay

¿Nuestra preocupación?

1. El aprendizaje laboral descuida al académico por las horas ocupadas.

2. La remuneración baja es \$315 por 8 horas con responsabilidades de un profesional.
3. Algunos tienen sus propios emprendimientos y afecta su calidad académica.

La Universidad busca apoyarlos ordenándolos sin que afecte los estándares de calidad.

Los egresados ocupan cargos en diseño y áreas afines, varios tienen su propio proyecto y emplean a los alumnos. Poseemos una bolsa de trabajo para estudiantes y un directorio de egresados de seguimiento.

AS04. “Influencias del arte huichol en algunas producciones contemporáneas”. Jorge Pasmíño Yáñez / Departamento de Artes Plásticas, Universidad de Concepción / Chile

A través de esta propuesta, que nos sitúa en el campo de la producción, podremos observar la influencia de los mitos y estética de la cultura huichol en la obra de algunos autores mexicanos. Así, nos referiremos sucintamente a algunos artistas visuales, a diseñadores gráficos y a aspectos del vestuario contemporáneo, donde fijaremos nuestra atención en producciones visuales observadas en México, durante los últimos 10 años, particularmente en un conjunto de destacados autores provenientes de diversos campos disciplinarios, que han desarrollado productos, formas, iconografías, con contenidos originados desde la contemplación y estudio del arte, y que han puesto atención en los sincréticos cultos practicados por la cultura huichol, y en la iconografía de la misma. En esta aproximación buscamos reconocer en las obras de aquellos la evidente influencia cultural de la etnia huichol, que se refleja permeando las diversas producciones estilísticas observables tanto en el arte como en el diseño actuales.

AS05. ¿Se puede enseñar el diseño gráfico? Ramiro Pérez / Argentina.

Como profesional entiendo que sí, como docente estoy casi convencido que no. Entonces, ¿qué fin tiene poner un docente con tal contradicción al frente de un aula? Pensamos al mundo académico con la idea puesta en cómo mejorar la enseñanza o cómo debería ser la universidad y diversas cuestiones que suelen ser siempre de arriba hacia abajo.

Desde la capacitación docente obtenida aprendí, o mejor dicho, desaprendí viejas construcciones que invito a que juntos reflexionemos sobre la necesidad de hacer un mayor trabajo invertido en pos de mejorar la calidad académica.

AS06. “Cómo colaborar con el desarrollo profesional y la inserción laboral de los egresados”. María Cecilia Ribeco / Escuela Provincial de Artes Visuales N° 3031. “General Manuel Belgrano” / Rosario, Santa Fe - Argentina.

La formación académica en el campo del diseño actual requiere de la incorporación de disciplinas del campo del emprendedorismo. Fomentar en nuestros alumnos el espíritu emprendedor no sólo se relaciona con el contexto de nuestro país sino con el enfoque global que existe en materia de empleo centrado en el desarrollo de proyectos innovadores relacionados con las disciplinas emergentes

en los cuales el diseñador cumple un rol fundamental. La formación debe ser concebida entorno a los escenarios de inserción laboral futura con el compromiso de formar profesionales capacitados para implementar proyectos de innovación a través de estrategias de gestión empresarial.

AS07. Experiência do Programa de Estágio do curso de Design. Mara Martha Roberto / Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM / Brasil

Respondendo à questão de como colaborar para o desenvolvimento profissional e inserção dos egressos no mercado, gostaria de compartilhar a experiência do Programa de Estágio do curso de Design da ESPM, São Paulo, Brasil. Tenho como objetivo relatar aspectos da concepção do Programa e sua implementação que caminham junto às especificidades das diretrizes nacionais deste curso. Por meio das disciplinas de Estágio, projetos de Portfolio e da escola como espaço de experimentação e integração com o mercado, o Programa tem sido um aliado no encaminhamento e inserção profissional dos egressos, conforme comprovado em pesquisas realizadas entre 2007 e 2014.

AS08. Adopta un Briefing. Ana Paula Schmiedel / Universidad Americana / Paraguay.

A cada año un promedio de 10 alumnos egresan de la carrera de Ing. en Marketing y Publicidad con un título que tiene mucho peso: ingeniero. Se supone que su formación académica les prepara para ser gerentes y que tienen la capacidad de ejecutar planes de marketing (una tarea muy compleja). Esos alumnos no tienen experiencia en proyectos de esa complejidad y mucho menos autoridad para manejar un equipo de profesionales que este bajo su responsabilidad.

Los docentes intentan hacer trabajos prácticos que lleven los alumnos al mundo real, trabajando con empresas y datos reales, pero, dependiendo de la asignatura es complejo lograr que las empresas se comprometan con los alumnos, pues tratan como un trabajo académico y no como una “consultoría”, además de que no quieren compartir información confidencial, principalmente cuando se trata de asignaturas como Marketing, Gerencia de Marca e Identidad Corporativa. Otro factor es la remuneración, porque en un mercado pequeño como el nuestro, las empresas no quieren pagar mucho por los servicios y no es justo prestar un servicio de calidad, aún que sea elaborado por estudiantes, de manera gratuita, pues quita oportunidad de las pequeñas empresas que están surgiendo en el mercado de captar esos clientes y cobrar lo que corresponde por su trabajo.

A los alumnos les falta práctica profesional, tanto en la aplicación de su conocimiento teórico en la resolución de problemas reales cuanto en el desarrollo de las habilidades sociales y competencias emocionales, porque deben pasar de un rol de colaborador (la mayoría trabaja) a ser líder de un equipo y en sus trabajos prácticos no aprendiendo eso.

Adopta un Briefing surge como un puente, para vincular los docentes y sus alumnos; con “empresas” que realmente necesitan y que en la mayoría de los casos no tiene presupuesto: las ONG’s y causas sociales.

El tercer sector de Paraguay carece mucho de buenos servicios en el área de marketing, comunicación y diseño,

porque normalmente las donaciones que las instituciones captan es destinada a su labor y nunca sobra presupuesto para la creatividad.

La plataforma ofrece espacio para que las ONG's publiquen sus "necesidades creativas" y los alumnos interesados pueden "adoptarlas" para prestar el servicio en forma voluntaria.

Ambos ganan, porque las ONG's cuentan con profesionales y sus acciones llegan a más personas; y los alumnos tienen "clientes" con quienes trabajar, que además de ser comprometidos, valoran el esfuerzo voluntario de sus "consultores". Además, gana toda la comunidad, porque el impacto de las ONG's con buenas y creativas estrategias es mayor: consiguen comunicar mejor sus objetivos, consiguen más donaciones y voluntarios para seguir trabajando.

Ese modelo de Adopta un Briefing puede ser replicado en cualquier país y también por otras carreras que no estén relacionadas con creatividad, siendo una herramienta poderosa para los colegas de las diferentes Universidades de la Asociación.

AS09. La importancia de un portafolio que muestre talento de los recién egresados. César Augusto Zelada Matthews / Escuela de Cine y Artes Visuales de Lima / Perú

La industria del cine, animación y vfx requiere de cientos de artistas para un solo gran proyecto, este tipo de emprendimientos ya no es ajeno a una realidad latinoamericana. Películas como "Metegol" en Argentina y "Condorito" en Perú, son solamente dos casos que han convocado cientos de artistas, no solo digitales, sino también plásticos.

Como artista con 20 años de experiencia en grandes producciones de Hollywood, sé la importancia de un portafolio que muestre nuestro talento, lo cual se complica para un reciente egresado. Juntar esfuerzos y talentos entre alumnos de diferentes escuelas de arte en Latinoamérica hacia proyectos concretos podrían hacer crecer en valor las propuestas de artistas latinos y ponerlos en vitrina para el mundo.

Toda la información sobre la Asociación de Carreras de Diseño Gráfico+Arte en www.palermo.edu/asociaciones_industrial

Asociación Latinoamericana de Carreras de Diseño Industrial. Abstracts de presentaciones enviadas al Plenario:

AS10. Reinsertarse profesionalmente de un modo natural. José María Aguirre / Universidad Nacional de Córdoba/ Argentina

Las tres preguntas están fuertemente vinculadas en sus respuestas y el pivot que concreta esos vínculos es el propio estudiante a partir de su origen cultural, ya que la mayoría de nuestras casas de estudio responden a una enorme diversidad en su población estudiantil. Si existe el espacio y la vocación desde la academia el alumno puede traer, desde su cultura, saberes que podrán enriquecer el conocimiento "universalista" de nuestras instituciones y, al mismo tiempo, anclarse como re-curso,

como re-cuerdo, como re-serva. Cada una de esas culturas necesita genuinas respuestas del diseño y esa pertinencia es capital propio del nativo, quién conoce -más no sea intuitivamente- aquellas tecnologías adecuadas a cada medio de manera de poder reinsertarse profesionalmente de un modo natural.

AS11. Service Design para la enseñanza del diseño. Xinia Isabel Varela Sojo / Tecnológico de Costa Rica - TEC / Costa Rica

El diseño de servicios consiste en generar interacciones satisfactorias entre usuarios involucrados. Los servicios están presentes en nuestro alrededor: cuando entramos a un banco o utilizamos algún transporte y estos son canalizados a través de productos que requieren, a su vez, ser diseñados y que propician la interacción entre los usuarios y el entorno. La educación es un servicio en el que participan actores que buscan tener una experiencia positiva, por tanto se propone que los diseñadores utilicemos nuestro conocimiento en el proceso de diseño para diseñar nuestra propia experiencia de enseñanza - aprendizaje de la disciplina proyectual.

Toda la información sobre la Asociación de Carreras de Diseño Industrial en www.palermo.edu/asociaciones_industrial

Asociación Latinoamericana de Carreras de Moda. Abstracts de presentaciones enviadas al Plenario:

AS12. Responsabilidad Social para un Diseño Sustentable. Jorge Castro / Universidad de la Empresa / Uruguay

Una empresa responsable es "aquella que, cumpliendo con la normativa vigente, integra armónicamente el desarrollo económico con el respeto por la ética, las personas, la comunidad y el medio ambiente, en toda su cadena de valor" (DERES - URUGUAY - 2015)

En esa dirección se deberá tener en consideración que las prácticas productivas apunten a un desarrollo sustentable, revisando constantemente que se tengan en consideración los aspectos económicos, medioambientales y sociales, bajo un manto de una ética profesional que abrigue las decisiones a tomar.

Desde la Universidad y como parte de su Responsabilidad Social se deben transmitir permanentemente estos principios a los futuros profesionales, para que en el cumplimiento de su tarea, los tengan siempre en consideración en el cumplimiento de sus prácticas.

AS13. Consideraciones sobre la motivación áulica en función de la evaluación. Eugenia V. Negreira / Universidad de Palermo / Argentina

Esta ponencia pretende reflexionar sobre la enseñanza y la relación entre el cooperativismo, el constructivismo, la motivación dentro del aula, y las estrategias de enseñanza tanto en el alumno/a como en los profesores/as y como estos factores influyen en la evaluación en la carrera de Diseño. Una discusión sobre teoría implícita en la práctica actual, donde la evaluación es más que una recopilación de resultados, es un proceso de construcción del saber de cada futuro profesional del Diseño. Donde el

error, la reflexión, las diversas experiencias son factores más que relevantes en la formación de creativos. “Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.” Benjamín Franklin. (Político y científico estadounidense (1706-1790).

Toda la información sobre la Asociación de Carreras de Moda en www.palermo.edu/asociaciones_moda

Asociación Latinoamericana de Carreras de Interiorismo. Abstracts de presentaciones enviadas al Plenario:

AS14. La inserción laboral y desarrollo profesional de los diseñadores de interiores en nuestra región. Liliana Salvo de Mendoza / Escuela de Diseño en el Hábitat / Argentina

La Escuela de Diseño en el Hábitat de Neuquén comparará su experiencia sobre la investigación realizada desde el Departamento de Extensión, donde se elaboró una Encuesta con el objeto de conocer la inserción laboral, la función y el desarrollo profesional de los “diseñadores en el hábitat”. Luego se incluyeron a los diseñadores de interiores, egresados de otras instituciones que ejercen en la región.

La Encuesta, tuvo la particularidad que fue presentada en pequeños grupos, que a través de debates, profundizaron y definieron la función de la profesión del diseñador de interiores en la región. En la interpretación de la Encuesta y sus sucesivos ajustes quedaron plasmadas las diferentes miradas.

La Encuesta se desarrolló en cuatro ejes: “Datos y Título Profesional”, “Inserción Laboral”, “Trabajo de Diseño Independiente” y “El proceso de Diseño y su articulación con la presentación de honorarios”.

Las conclusiones generaron propuestas de actualización de la curricula de la Carrera de Diseño en el Hábitat, con el objeto de incentivar nuevas especializaciones, que a partir de una base común transdisciplinar, puedan fomentar nuevas demandas. También brindar herramientas al estudiante para autogestionar sus propios emprendimientos.

Por otro lado la investigación dio origen a la Asociación Patagónica de Diseñadores Profesionales integrando a las demás carreras de diseño, tales como industrial, gráfico, indumentaria, imagen y sonido etc.

Toda la información sobre la Asociación de Carreras de Interiorismo www.palermo.edu/asociaciones_interiorismo

VII Reunión Programa Colaboración para el Desarrollo Académico de Diseño y Comunicación

Esta reunión se realizó el día martes 26 de julio a las 13.00 hs. en la sede de Larrea 1079. La actividad fue exclusiva para las instituciones adherentes del Foro de Escuelas de Diseño que quisieran ser parte del Programa Colaboración para el Desarrollo Académico de Diseño y Comunicación, firmando Acuerdos Bilaterales y Cartas Intención con la Facultad.

Autoridades académicas firmantes de Acuerdos Bilaterales con la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en julio 2016 (organizado alfabéticamente por país y firmante)

Argentina: • Diego Nicolás Martinelli. Presidente. ISEC - Instituto Sudamericano de Enseñanza para la Comunicación.

Colombia: • Luís Fernando Téllez Jerez. Director Facultad de TIC, Fundación de Educación Superior San Mateo • Luís Fernando Téllez Jerez. Asesor Externo, LCI Bogotá • Adalberto Ríos Jiménez. Representante legal, Fundación Academia de Dibujo Profesional.

Ecuador: • Ángel Marcel Souto Ravelo. Vicerrector Académico, IAVQ - Instituto Tecnológico Superior de Artes Visuales Quito.

Perú: • Gino Renato Abram Yong. Apoderado, Instituto de Educación Superior Tecnológico Privado IDAT (de la Universidad Tecnológica del Perú S.A.C.) • Victoria Jacqueline Mayor Alanya de Álvarez. Apoderada, Instituto de Educación Superior Tecnológico Privado IDAT (de la Universidad Tecnológica del Perú S.A.C.).

México: • Luis Fernando Rubio Garcidueñas. Rector, Centro de Estudios Superiores de Diseño de Monterrey S.C. - CEDIM.

Instituciones Educativas firmantes de Acuerdos Bilaterales con la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en julio 2016 (organizado alfabéticamente por país e institución)

Argentina: • ISEC - Instituto Sudamericano de Enseñanza para la Comunicación.

Colombia: • Fundación de Educación Superior San Mateo • LCI Bogotá • Fundación Academia de Dibujo Profesional.

Ecuador: • IAVQ - Instituto Tecnológico Superior de Artes Visuales Quito.

Perú: • Instituto de Educación Superior Tecnológico Privado IDAT (de la Universidad Tecnológica del Perú S.A.C.).

México: • Centro de Estudios Superiores de Diseño de Monterrey S.C. - CEDIM.

El listado de las instituciones educativas firmantes de Acuerdos Bilaterales con la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en ocasión del VI Congreso (julio 2015) fue publicado en Actas de Diseño (2016, Marzo). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 20, p. 31. Toda la información sobre vinculación internacional de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo la puede encontrar en www.palermo.edu/dyc > SitiosDC > Vinculos Internacionales DC.

Acto Homenaje del Foro de Escuelas de Diseño a sus miembros. Comité de Honor del Diseño Latinoamericano

Por sexto año consecutivo el Foro realizó el Acto Homenaje de reconocimiento a los miembros que se destacaron por su aporte al desarrollo y sostenimiento del mismo.

Este Comité de Honor está integrado por instituciones educativas adherentes y autoridades académicas que han contribuido, con su participación activa, en la consolidación del Foro de Escuelas de Diseño en sus primeros cinco años de vida (2009-2013).

Este Acto comenzó con las palabras de del orador invitado, adherente del Foro de Escuelas: Hugo Carreras Ríos (Instituto Superior Tecnológico Metropolitano - La Metro) .

Luego se les otorgó una Placa conmemorativa a las quince instituciones adherentes homenajeadas.

Listado de instituciones homenajeadas del periodo 2011-2015 (ordenada alfabéticamente por país):

Brasil: • SENAI - CETIQT • Universidade Feevale.

Colombia: • Instituto Tecnológico Metropolitano - Facultad de Artes y Humanidades - Departamento de Diseño • Universidad de Nariño.

Ecuador: • Instituto Superior Tecnológico Metropolitano - La Metro • Universidad de Guayaquil - Carrera de Diseño Gráfico, Facultad de Comunicación Social (Facso) • Universidad Técnica de Ambato.

México: • Universidad Autónoma de Baja California • UANL Universidad Autónoma de Nuevo León.

Perú: Universidad de San Martín de Porres.

Argentina: • Escuela Provincial de Artes Visuales N° 3031 “Gral. Manuel Belgrano” • Universidad del Aconcagua • Universidad del Este • Instituto Superior Santo Domingo.

Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño - VII edición

Actas de Diseño (2016, marzo),
Vol. 22, pp. 33-134 ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: agosto 2016
Fecha de aceptación: septiembre 2016
Versión final: noviembre 2016

Resumen: El siguiente escrito es una aproximación a la VII Edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, evento organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, como coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño, que se realizó el 25, 26 y 27 de julio de 2016 en Buenos Aires, Argentina, en el marco del XI Encuentro Latinoamericano de Diseño.

El mismo contiene una breve introducción sobre la organización, dinámica y una descripción de los espacios de participación de esta edición, se detalla la Agenda completa de actividades, la misma incluye los resúmenes de las ponencias expuestas en las Comisiones por temática y las conclusiones a las que arribaron en cada comisión. Además contiene el listado de los nombres de los miembros del Comité Académico y del Equipo de Coordinación del Congreso, y la lista completa de los adherentes del Foro de Escuelas de Diseño. Finalmente, se incluye una selección de las comunicaciones y/o papers (artículos) enviados especialmente para ser parte de la publicación Actas 22. Los artículos son presentados alfabéticamente por autor.

Palabras Clave: Congreso de Enseñanza - Latinoamérica - Diseño - Reflexión pedagógica - Actualización e Investigación - Intercambio de experiencias - Vinculación institucional - Escuelas de Diseño - Desarrollo Académico-profesional - Posgrados - Convenios - Proyectos interinstitucionales.

[Resúmenes en inglés y portugués en p. 134]

Introducción

El Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, es un evento de carácter académico y gratuito, organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, e integra la agenda de "Diseño en Palermo" Encuentro Latinoamericano de Diseño, que se realiza cada año en Buenos Aires, Argentina.

El Congreso, dirigido exclusivamente a docentes, autoridades académicas e investigadores que actúan en el campo del diseño, es convocado por el Foro de Escuelas de Diseño, única red formal y de intercambio académico que reúne a más de 341 instituciones educativas de Iberoamérica, y cuenta con el respaldo de un Comité Académico, integrado por miembros del Foro. La primera edición se llevó a cabo en julio de 2010, dentro del V Encuentro Latinoamericano de Diseño.

En el marco de la XI edición del Encuentro, se realizó el VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño el 25, 26 y 27 de julio de 2016 en Buenos Aires, Argentina. La séptima edición se realizará del 31 de julio al 2 de agosto de 2017, en la misma semana del XII Encuentro Latinoamericano de Diseño.

Organización y dinámica del Congreso

La organización de la VII edición del Congreso constituye la consolidación alcanzada en Latinoamérica por las instituciones educativas adherentes que actúan en el campo del Diseño, con la finalidad de compartir experiencias, planificar acciones conjuntas, plantear temáticas relevantes y concretar proyectos académicos e institucionales destinados a enriquecer la formación de los diseñadores del continente e impactar favorablemente en la calidad

del ejercicio profesional de todas las áreas del Diseño y la Comunicación.

Esta edición que sesionó durante tres días ininterrumpidos de trabajo, contó con la presencia de 1200 autoridades académicas, docentes e investigadores del área (60 Comisiones [ver Agenda Comisiones en pp. 34-35]; en esta edición también se realizó el X Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, la cuarta sesión de las Asociaciones de Carreras de Diseño, la segunda reunión del Comité del Diseño Latino (Embajadores del Diseño Latino) y la Firma de Acuerdos y Cartas Intención.

Agenda Completa de Actividades

[Publicada en el boletín informativo: Hoja de Diseño en Palermo (2016, Julio). Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 18, pp. 43-86]

Las actividades que se realizaron dentro de esta edición del Congreso fueron:

1. Apertura del Congreso e Invitados de Honor (ver p. 34)
2. Comisiones y Ponencias (ver pp. 34-83)
3. Conclusiones de la VII edición del Congreso (ver pp. 83-104)
4. Presentación de las ediciones 20 y 21 de Actas de Diseño (ver p. 105)
5. Cierre del Congreso (ver p. 105)
6. Comité Académico (ver p. 105)
7. Equipo de Coordinación (ver p. 106)
8. Índices del VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (ver pp. 106-134)
 - a) Índice de autores que presentaron ponencias (ver pp. 106-117)

- b) Índice de Ponencias presentadas (ver pp. 117-126)
- c) Índice de Comisiones (ver pp. 126-134)

1. Apertura del Congreso e Invitados de Honor internacionales

La apertura del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, se llevó a cabo en el Aula Magna de la sede de Mario Bravo de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, el día lunes 25 de julio a las 9:30 hs. con la presencia de más de 250 asistentes, entre autoridades académicas, investigadores y docentes del área. La apertura comenzó con la charla magistral “Parsons’ Entrepreneur’s Lab: incubadora de Negocios de Diseño, distribuido, escalable & Lean” presentada por los Invitados de Honor: Rhea Alexander y Aaron Fry de Parsons The New School of Design (USA), acompañados por Samar Ladhieb de la misma institución. La conferencia continuó en el SUM junto a docentes de la Facultad de Diseño y Comunicación.

La ceremonia siguió con la participación de uno de los adherentes del Foro de Escuelas de Diseño, Luís Fernando Téllez de la Fundación Universitaria San Mateo (Colombia). Luego dio la bienvenida a los asistentes la Invitada de Honor Luisa Collina, Decana de la Escuela de Diseño del Politécnico de Milán (Italia) y presidenta de Cumulus.

Estuvieron presentes explicando las actividades de los tres días del Congreso el decano de la Facultad de Diseño y Comunicación, Oscar Echeverría, el secretario académico Jorge Gaitto y el coordinador de Investigación y Posgrados Roberto Céspedes.

A las 17:30 hs. Luisa Collina presentó su charla magistral, titulada *Internacionalización y Multidisciplinariedad: dos desafíos principales en la enseñanza del Diseño*.

El mismo día a las 18 hs. se presentó el cuarto Invitado de Honor, Norberto Chaves, Socio de I+C Consultores (Barcelona) con la charla *El papel de la teoría en la enseñanza del diseño*.

El miércoles 27 de julio se realizó en el marco del Encuentro Latinoamericano de Diseño, la charla *Branding y Comunicaciones Integradas en NYC, capital mediática del mundo* dictada por Nancy Tag y Gerardo Blumenkratz, ambos de La Universidad de la Ciudad de Nueva York (USA). Cerrando con esto la presentación de los invitados de honor internacionales del Congreso.

2. Comisiones y Ponencias

En esta edición del Congreso se expusieron 341 ponencias en 59 Comisiones por temática, las mismas trabajaron el día martes 26 de julio en la sede Larrea 1079. Durante la sesión de las Comisiones se desarrolló la presentación de las ponencias (comunicaciones o papers que fueron aceptados con anterioridad para formar parte de la Agenda del Congreso) por parte de destacados académicos y docentes de toda Latinoamérica y Europa, cada conferencia tuvo una duración de 20 minutos de exposición y 20 minutos de debate y preguntas, y la presentación de las mismas fue programada en dos sesiones (turno mañana y turno tarde).

La organización y presentación de la dinámica de las Comisiones, debate, toma de apuntes y elaboración de las conclusiones estuvo a cargo del Equipo de Coordinación (formado por docentes y académicos de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo) junto con miembros del Comité Académico del Congreso. Las conclusiones se realizaron de manera conjunta dentro los turnos de trabajo, las mismas fueron grabadas por representantes de las comisiones el día jueves 28 de julio en los estudios de Palermo TV en Jean Jaurès 932. [Ver integrantes del Equipo de Coordinación y Comité Académico en pp. 105-106 de esta misma edición de *Actas de Diseño*].

A continuación se presenta el índice de las Comisiones del VII Congreso, explicitándose las páginas donde se desarrolla el contenido de cada una de ellas:

1) Pedagogía del Diseño

- Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [A] [ver pp. 35-36]
- Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [B] [ver pp. 36-38]
- Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [C] [ver pp. 38-39]
- Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [D] [ver pp. 40-41]
- Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [E] [ver pp. 41-43]
- Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [F] [ver pp. 43-44]
- Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [A] [ver pp. 44-45]
- Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [B] [ver pp. 45-47]
- Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [C] [ver pp. 47-48]
- Calidad Educativa y Evaluación [A] [ver pp. 48-49]
- Calidad Educativa y Evaluación [B] [ver pp. 49-50]

2) Capacitación para Emprendimientos y Negocios

- Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [A] [ver pp. 50-51]
- Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [B] [ver p. 52]
- Mercado y Gestión del Diseño [ver pp. 52-54]
- Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [A] [ver pp. 54-55]
- Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [B] [ver pp. 55-57]

3) Formación para un Diseño Innovador y Creativo

- Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [A] [ver pp. 57-58]
- Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [B] [ver pp. 58-59]
- Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales [ver pp. 59-61]
- Innovación Cultural [A] [ver pp. 61-62]
- Innovación Cultural [B] [ver pp. 62-64]
- Innovación Cultural [C] [ver pp. 64-65]
- Estudios Artísticos y Creativos [A] [ver p. 65]
- Estudios Artísticos y Creativos [B] [ver pp. 65-66]

4) Investigación y Política Editorial

Investigación. Metodología y Técnicas [A] [ver pp. 66-68]
 Investigación. Metodología y Técnicas [B] [ver pp. 68-69]
 Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura) [ver pp. 69-71]
 Doctorado en Diseño [ver pp. 71-72]

5) Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza

Diseño, Medioambiente y Ecología [A] [ver pp. 73-74]
 Diseño, Medioambiente y Ecología [B] [ver pp. 74-75]
 Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje [ver p. 75]

6) Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño

Observatorio de Tendencias [ver pp. 75-77]
 Identidades Locales y Regionales [A] [ver pp. 77-79]
 Identidades Locales y Regionales [B] [ver pp. 79-80]
 Identidades Locales y Regionales [C] [ver pp. 80-81]
 Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía [ver pp. 81-83]

A continuación se transcriben sintéticamente los contenidos de cada ponencia presentada al Congreso, redactada por sus expositores. Se informa la institución a la que pertenece cada expositor y si el mismo forma parte del Equipo de Coordinación o del Comité Académico del Congreso.

1) Pedagogía del Diseño

En Pedagogía del Diseño se presentaron 106 ponencias en 11 comisiones que se detallan a continuación. Las conclusiones se encuentran en las páginas pp. 83-91.

—Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [A] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Marina Mendoza, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Fabian Bautista Saucedo de CETYS Universidad, México y Ana Beatriz Pereira de Andrade de la UNESP, Brasil, miembros del Comité Académico.

C001. La historia como proceso personal. José María Aguirre [Diseño Industrial - FAUD UNC - Argentina]

El principal objetivo de esta materia es el aprendizaje de la historia de nuestra disciplina, el diseño industrial ¿Cómo proceder para este difícil reto? Además de una metodología necesitaremos de un compromiso, tanto de los alumnos como de los docentes, para encariñarse con la historia, reconocerse en ella desde el propio proceso vital como individuos, como parte de una familia, un barrio, un pueblo, una región, una cultura, un país, un continente, una civilización, un mundo...

C002. Gamificación en la enseñanza del diseño. Fabián Bautista Saucedo () [CETYS Universidad - México]**

La enseñanza del diseño es una actividad sofisticada donde los actores son agentes dinámicos. Por ello, es necesario que los ambientes de aprendizaje sean flexibles para responder a las necesidades de la generación milenio. Se propone la gamificación como estrategia para llevar al taller de diseño proyectos reales en vinculación con la Industria.

C003. Actividades en didáctica activa para fortalecer el aprendizaje significativo del montaje audiovisual. Ismael Cardozo Rivera [Universidad Autónoma de Occidente - Colombia]

Las prácticas pedagógicas encaminadas a la enseñanza-aprendizaje en la educación superior, deben estar lo suficientemente estructuradas, no sólo para poder ofrecer actividades atractivas y significativas a los estudiantes, sino también encaminadas hacia la promoción de estudiantes con capacidad crítica y de solución de problemas que le puedan aportar a la sociedad, y que por ende, contribuyan al desarrollo social. En este sentido, la enseñanza-aprendizaje de la praxis del montaje Audiovisual sugiere que se estructuren actividades significativas enfocadas a que el estudiante construya su propio conocimiento a partir de su acción/interacción entre la actividad, el maestro y sus compañeros.

C004. La Transformación. Una experiencia de diseño totalizadora enmarcada en un curso introductorio. Gabriel Alejandro Kuschnir, Andrea Cristina Castresana y Facundo Rodríguez [Universidad de Buenos Aires CBC - Argentina]

El ejercicio “La Transformación” posibilita el reconocimiento de cuestiones centrales del proceso proyectual, como lo son el manejo de significados, la problemática de la dimensionalidad, y el abordaje sistémico. La experiencia desarrolla un proceso completo de diseño con todas sus implicancias, partiendo desde las ideas preliminares hasta su construcción y puesta en acción. Se trata de una ejercitación que parte de un recorte epistemológico integrador y transdisciplinario, dirigido a los estudiantes del curso Introducción al Conocimiento Proyectual, que cumple un rol propedéutico como instancia previa a las carreras de Diseño, Arquitectura y Urbanismo que se dictan en la FADU-UBA.

C005. Memórias, criação e autoria no Design Contemporâneo. Monica Moura y Ana Beatriz Pereira de Andrade (*) () [UNESP - Brasil]**

Este artigo apresenta e discute a presença da memória e sua relação com a criação e a autoria no design contemporâneo tanto no universo profissional quanto na formação superior em design a partir de discussões teóricas, análises e exemplos de ações, produtos, objetos e um projeto de ensino-aprendizagem de caráter interdisciplinar com o tema memória.

C006. Cómo trabajar el análisis de las remisiones intertextuales en el discurso publicitario, desde un abordaje sociosemiótico. Lorena Steinberg [UP-UBA - Argentina]

El trabajo buscará describir las metodologías aplicadas en el aula para abordar el análisis de las remisiones intertextuales a partir de los tres órdenes de configuración del sentido desde un enfoque semiótico peirceano y sociosemiótico de la Teoría de los Discursos Sociales de Verón. Dicho enfoque sociosemiótico que concibe el entramado social como un sistema en el que las prácticas y las instituciones conllevan una dimensión significativa. En este sentido, tanto los discursos publicitarios como sus parodias, en tanto exponentes textuales, permitirían dar cuenta de los fenómenos de interdiscursividad en

los nuevos medios, en un contexto en el cual reina la convergencia mediática. (Jenkins, 2008).

C007. La formación del espíritu científico como competencia clave del diseñador. Mireya Uscátegui [Universidad de Nariño - Colombia]

La revolución producida por los avances en las TICs ha impactado de distintas maneras la formación profesional de los Diseñadores Gráficos generando, en ocasiones, expectativas no siempre propias de la disciplina que tienden a su desnaturalización y a su banalización, lo que deviene en desafíos teóricos, curriculares y pedagógicos. En procura de responder a tales desafíos, y en el marco de la educación por competencias, se presentan algunas reflexiones como resultado de una experiencia de investigación micro-curricular orientada a la formación del espíritu científico como competencia clave para asumir ese estatus de Ciencia & Ficción que nos convierte en paradoja.

—Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [A] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Marina Mendoza, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C008. Neuronas espejo, insights y creatividad en los proyectos académicos. Daniel Eduardo Atúncar Guzmán [Universidad Peruana de Arte Orval - Perú]

La ponencia trata sobre la necesidad de generar una asignatura en el currículo de las escuelas de comunicación de diversa índole donde se vea la importancia de generar mensajes creativos apelando a las verdades del comportamiento (insights) del público para que así se sientan identificados o "reflejados" de forma profunda con nuestra comunicación. Aprender a comprender y encontrar esos nexos entre el comportamiento del consumidor y su empatía con el mensaje que desarrollamos.

C009. Diseño de experiencias áulicas. Mariela D'Angelo y Martín Eduardo Hoare [UNLP - Inplace - Argentina]

Diseño Centrado en Personas como disparador de propuestas didácticas en disciplinas proyectuales. La intención primaria de este artículo es poner de manifiesto la importancia de detectar e interpretar las necesidades del estudiante actual a partir de un acercamiento metodológico con base en la empatía, promediando las mismas con los objetivos curriculares de las asignaturas y las demandas vigentes del mercado laboral: detectando insights (descubrimientos claves) para llegar a establecer líneas de acción traducibles en instrumentos didácticos aplicables al proceso de aprendizaje.

C010. El Diseño Latino en perspectiva. Marina Mendoza (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

La ponencia pretende difundir la creación de una nueva línea de investigación para proyectos de posgrado. Dicha línea busca indagar en la realidad actual y futura del Diseño Latino, con el propósito de estimular el debate, la participación, el intercambio de ideas y la integración de experiencias profesionales y académicas latinoamericanas, que contribuyan a la consolidación y

jerarquización de la disciplina en la región. En el marco de este proyecto, durante el primer semestre de 2016 se desarrolló un relevamiento internacional colaborativo (encuesta) sobre escenarios actuales, identidad, internacionalización, tendencias, prospectiva y percepciones sobre el Diseño Latino.

C011. Arquetipo en generación morfológica. Metodología de diseño. Lorena Páliz [Universidad Internacional - Ecuador]

Las universidades del Ecuador, en específico en lo que a la ciudad de Quito se refiere, se encuentran en un proceso de reforma educativa y se enfrentan a varios cambios que implican la revisión de contenidos, metodologías, etc. La Academia está en tela de juicio, y la Facultad de Arquitectura y Diseño en medio de un proceso de renovación fragmentado e inestable, se ha mantenido poco crítica y desenfocada en la resolución de problemas y necesidades locales así como deficiente en generación de teoría contextual y metodologías alternas de prácticas proyectuales. En el afán de entender la época que nos toca vivir a los que nos dedicamos a la docencia y al quehacer proyectual, he partido en búsqueda del proceso, un proceso que traduzca los pensamientos e ideas en obras, que comunique el potencial cultural y la carga de identidad del grupo humano Ecuador.

C012. El boceto (sketch) como herramienta creativa para la formación del pensamiento de diseño en ingeniería. Pedro Salcedo [Pontificia Universidad Javeriana - Colombia]

Esta investigación pretendió introducir el pensamiento de diseño en estudiantes de ingeniería para mejorar la respuesta de diseño en el proceso de ideación y planeación de un objeto. A partir de la aplicación de un taller experimental de boceto, se buscó que estudiantes de primer semestre de la facultad de Ingeniería Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana en Bogotá, Colombia, pudiesen generar soluciones creativas y novedosas en la concepción y materialización de un producto, tratando de acostumbrar la utilización del boceto a mano como herramienta de expresión gráfica.

— Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [B] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por José Luis Pérez Larrea, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Olga Lucia Castellanos Marin de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN, Colombia, miembro del Comité Académico.

C013. Paralelo del uso de los elementos conceptuales del diseño. Olga Lucía Castellanos Marin (*) [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]**

El objetivo de este texto es analizar el paralelo entre la similitud de los diferentes elementos del diseño según se avance en la adquisición del conocimiento y en el propio ejercicio del diseño gráfico, desde la experiencia personal en el aula. La apropiación de dichos elementos hace que el proceso creativo y conceptual se refuerce constante-

mente y aporte un “orden” al mismo. Aquí reflexionamos 4 momentos importantes para construir un dialogo que vincula la teoría y la praxis desde el concepto “idea” y el uso de los elementos gráficos en estudiantes de semestres iniciales y su quehacer académico y profesional.

C014. Historia, génesis y producción. Federico de la Fuente y Luisina Zanuttini [Universidad Nacional de Villa María - Argentina]

En Diseño Industrial el aula-taller como espacio de enseñanza-aprendizaje, es fundamental para la reflexión, transferencia y articulación de contenidos de distintos campos disciplinares, como los que hacen al estudio de la forma y relaciones estructurales del producto, con lo reflexivo histórico que se plantea dentro de la misma práctica. Este ejercicio es una experiencia de articulación entre el campo proyectual e instrumental de Génesis de la Forma y los aportes teóricos y conceptuales de Historia del Diseño Industrial, promoviendo el aprendizaje por descubrimiento de las relaciones entre la Cultura Material y la Práctica Profesional, propias de un aprendizaje integral.

C015. Espacio introductorio al DG . Francisco Miguel Leguizamón, Fernando Gabriel Estévez y Jorge Virgilio Machuca [FAU - UNNE - Argentina]

El Espacio DG surge como respuesta a la necesidad de constituir un ámbito que le permita al ingresante a la FAU- UNNE, conocer aspectos relacionados con el funcionamiento del sistema universitario en general y de la Carrera de Diseño Gráfico en particular. Consideramos importante que tome conocimiento de las herramientas que le serán de utilidad, a lo largo de su trayecto por la Universidad como en la actividad profesional. En la interrelación teoría y práctica se desarrolla la enseñanza y el aprendizaje. Se trabajan contenidos sobre habilidades, valores y actitudes, integrándolos y optimizándolos para potenciar las competencias preexistentes del ingresante.

C016. La educación: construcción reflexiva de las experiencias. Gloria Mercedes Múnera Álvarez [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia]

Montaigne, Dewey y Piaget tienen en común el estudio de una formación que gira en torno al estudiante, quien es el protagonista de su educación, dueño de sus estructuras cognitivas y de su contexto. Una formación centrada en la persona, enfocada a enseñar a pensar y a hacer, donde el docente habla con su ejemplo más que con sus palabras afirmando que el modo de conocimiento del mundo es la aprehensión de éste, basada en la percepción, es decir en la experiencia. El docente de diseño debe favorecer un ambiente educativo para que el estudiante desarrolle sus capacidades experimentando las habilidades, dejándolo que manifieste sus criterios y juicios.

C017. Formación por proyectos: un reto para el diseño gráfico. Silvia Cristina Vásquez Castro [Servicio Nacional de Aprendizaje SENA - Colombia]

La “formación por proyectos” permite que el estudiante que recibe la instrucción pueda establecer un vínculo de pertenencia ya que enlaza el conocimiento y su necesidad laboral. Entonces se da cuenta que puede crear e innovar

y por medio de la investigación, el trabajo autónomo y el compromiso llegar a generar emprendimiento; convirtiéndose en una fuente de generación de empleo. Es así, como lo que empieza como un ejercicio académico termina resolviendo no solo el problema puntual del proyecto; también permite que el impacto en el ser humano como proyecto de vida se refleje en la economía de la región.

—Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [B] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por José Luis Pérez Larrea, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C018. La incertidumbre como llave a la innovación. José María Aguirre [Diseño Industrial - FAUD UNC - Argentina]

Si existe una disciplina que camina sobre los terrenos de lo incierto, es el diseño; de no ser así se estarán repitiendo de seguro los errores del pasado. Es necesario que nuestros alumnos reconozcan a la incertidumbre como a la llave para dar con la innovación, única vía para una reformulación positiva de aquellos desajustes en nuestra cultura material.

C019. Síndrome de la hoja en blanco: hacia una didáctica de la creatividad. Germán Streckwall y Hugo Bezzati [Universidad Católica de La Plata - Argentina]

Solemos aceptar la creatividad como lo que realmente es: un don, del cual en mayor o menor medida, todos nos sentimos partícipes. Ahora bien, cuando necesitamos desplegarla (sea por razones laborales o personales), ocurre frecuentemente que no se hace de manera eficaz. Se trata de un estado emocional por el cual no logramos dar cauce a nuestras propias ideas. Estamos ante un conflicto cognitivo que será sin duda de ardua resolución. En el caso del Diseño, esta dificultad se presenta muy frecuentemente. Nuestra ponencia estará orientada al análisis de las causas de este complejo fenómeno y a los caminos más eficaces para superarlo.

C020. La concepción del diseño gráfico en México y su relación con la enseñanza a través de su devenir histórico. Carlos Ubaldo Mendiola Gastelum [ITSON - México]

A más de cincuenta años de la primera carrera de diseño gráfico en las universidades mexicanas, la disciplina se encuentra en una etapa de crecimiento en cuanto a la aparición de escuelas que ofrecen el programa académico y un incremento en la matrícula de la misma. Existen diversos enfoques respecto a las concepciones de la disciplina, mismos que van directamente reflejados en los propósitos de enseñanza en las instituciones de educación superior. Si bien es cierto que la enseñanza del diseño ha ido evolucionando con el paso de los años, parte fundamental de dicho proceso es la concepción de la disciplina y su relación con las estrategias didácticas.

C021. ¿Somos buenos docentes? José Luis Pérez Larrea (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

La diferencia entre un buen profesor y un gran profesor no es su experiencia o sus conocimientos, tiene que ver

con su pasión. Pasión por el tema, pasión por enseñar, pasión por lo que hace. El deseo es contagioso, si el profesor lo tiene, lo más seguro es que los estudiantes también lo obtendrán. Se trata de condiciones previas que subyacen al acto de enseñar. Fundamentos, criterios, perspectivas, elecciones y convicciones que le otorgan sentido al enseñar y cargan de significado el aprender. Una conexión entre la pasión por enseñar y la calidad del aprendizaje.

C022. Evolución del diseño en Nariño y sus precedentes sociales y culturales. Nohora Elizabeth Polo Villota [Universidad de Nariño - Colombia]

El artículo recoge tres precedentes que propiciaron la creación del programa de Diseño Industrial de la Universidad de Nariño, Colombia. El primero de ellos se remonta a la época de la América Hispánica donde surgen las primeras necesidades relacionadas con la construcción de sociedad. El segundo; hace referencia a la importación de los primeros objetos industriales a Colombia y el tercero de ellos se relaciona con los aspectos pertinentes a las políticas académicas planteadas a nivel nacional. Finalmente se deja una reflexión sobre su importancia para la región, subrayando sobre el campo laboral de los diseñadores en la misma.

C023. Uma linha de análise semiótica: abordagem prática da teoria peirceana. Mara Martha Roberto e Agata Tinoco (*) [ESPM - Brasil]

O artigo apresenta uma Linha de Análise Semiótica, fruto da pesquisa “Semiótica aplicada no ensino do Design”, considerando as competências e habilidades específicas desse profissional. Mostra a importância do diálogo da semiótica com o projeto gráfico mediante o trânsito interdisciplinar. A Linha foi desenvolvida a partir da seleção e adequação de conceitos semióticos peirceanos, e tem como objetivo auxiliar os estudantes na análise de signos visuais utilizados em projetos gráficos e ajudar o futuro profissional a esquematizar uma argumentação consciente.

C024. Mapeos visuales de diseño como estrategia didáctica. María Guadalupe Sánchez, Andrea Cochetti y Valeria Semilla [UBA Facultad de Arquitectura - Argentina]

Proponemos el mapeo como actividad creativa colectiva para impulsar prácticas colaborativas y de transformación en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la materia Historia del Diseño Gráfico. Problematicamos las metodologías, recursos y dinámicas pedagógicas contemporáneas para incentivar la investigación colectiva, tanto del alumno como del docente, apelando a una plataforma digital con el propósito de desarrollar la inteligencia y la investigación colectiva en el campo del diseño.

—Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [C] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Alejandra Niedermaier, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Santiago Barriga de la Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador, miembro del Comité Académico.

C025. Institucionalización de la carrera de Diseño Gráfico UNACH. Santiago Barriga ()[Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]**

En el Ecuador son exiguas las investigaciones que expongan el origen de la disciplina académica a pesar de contar con varias universidades que ofertan la carrera a nivel nacional, empero, existe información referente para develar el proceso del diseño gráfico como un oficio. Particularmente en la ciudad de Riobamba, la construcción del perfil de egreso y la formación profesional llevada a cabo por la carrera se ha apartado de temas prioritarios, además de la metodología empleada en el aprendizaje y los procesos de investigación, mermando habilidades de comunicación visual y cultural frente al crecimiento de otras Instituciones de Educación Superior (IES).

C026. El aprendizaje no está en el aula. María de la Luz Cerda [Duoc UC - Chile]

Realizar anualmente una actividad multinivel dentro de un modelo institucional de formación por competencias permitió revalorizar el trabajo de los estudiantes y a ellos como alumnos hacerse protagonistas de su propio proceso académico. Los estudiantes se conocieron y reconocieron en sus habilidades, intereses, conocimientos y roles. Proyectaron sus aprendizajes a un contexto real y concreto. El trabajo habitual en aula adquirió un nuevo y mejor sentido para los estudiantes, ayudando a que cada alumno visualizara su propio perfil académico-profesional y fortaleciendo una comunidad de aprendizaje, que pone valor en las personas y sus propios contextos.

C027. Libro de artista: relato de una experiencia didáctica. Marcela Luna y Lucila Daniela Lara [Universidad Argentina de la Empresa - Argentina]

En el ámbito de la estimulación del pensamiento lateral (Edward de Bono) y poniendo especial atención a los rasgos de fluidez y flexibilidad (TTCT, Torrance, 1966); se realizó una investigación en el marco del plan obligatorio optativo de las asignaturas de arte en la Universidad Argentina de la Empresa de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Esta ponencia sostiene la pertinencia de incorporar herramientas como el “libro de artista” desde el área de estudios de la creatividad. Se realizó un análisis de caso sobre el trabajo realizado por un alumno con el fin de proponer un modus operandi de investigación. Acyt llevada a cabo por el subsidio proporcionado por la UADE.

C028. Historia y Diseño: una propuesta académica. Julio Mazzilli [Escuela Universitaria Centro de Diseño - Uruguay]

Esta ponencia quiere poner palabra una posible fundamentación epistemológica respecto a la relación entre un campo disciplinar específico como la historia del diseño y el ejercicio de las prácticas profesionales de un diseñador. La historia del diseño, en realidad la historiografía del diseño, es una conceptualización que lleva implícito una unicidad y globalidad de las prácticas de diseño. Entonces, si el diseño es una práctica y sus resultantes adquieren sentido cuando pueden ser puestas en palabras pensadas, habladas o escritas. La función de la historia al hacer inteligible la práctica del diseño se constituye en una teoría, por lo menos de su práctica en un momento pasado.

—**Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [C] (tarde)**

Esta comisión fue coordinada por Alejandra Niedermaier, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Luis Fernando Téllez Jerez de la Fundación Universitaria San Mateo, Colombia, miembro del Comité Académico.

C029. Componentes del diseño audiovisual experimental. Alejandra Niedermaier (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

Continuando con los vínculos académicos que la Universidad de Palermo viene llevando a cabo a través de los Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación se relatará acerca de la compilación que se está realizando junto al Instituto Profesional Santo Tomás de Chile. El mismo alberga textos de ambas instituciones acerca de los componentes del diseño audiovisual experimental. El discurso audiovisual se desenvuelve hoy en un entorno pluriforme que solicita una reflexión en toda su amplitud, es decir tanto desde sus especificidades como desde sus diversos elementos en virtud de que su oferta se ha ampliado al incorporar, en los últimos años, los desarrollos multimediales. Los distintos artículos intentan acercarse a las características que hacen a la enunciación, comunicación y recepción para hacer finalmente hincapié en la experimentación.

C030. Construindo uma memória visual do Design a partir do trabalho de alunos. Karina Pereira Weber (*) [Brasil]

Propõem-se explorar e valorizar o que chamamos de Memória Visual do Curso de Bacharelado em Design, do IF SUL Câmpus Pelotas. Os alunos produzem nas disciplinas alguns projetos práticos, formando objetos de design. Diante disto, surgiu a necessidade de criar a memória visual do curso, onde sejam visíveis resultados alcançados e abordagens das disciplinas, bem como divulgar o campo de atuação dos designers à comunidade externa do curso. Nosso objetivo é, a partir do resgate dos trabalhos dos alunos, criar um portfólio online em Wordpress para servir, futuramente, de reflexão e compreensão dos caminhos percorridos pelo curso. A proposta está sendo desenvolvida enquanto Projeto de Ensino.

C031. La esquemática como instrumento pedagógico en el diseño de programas de cátedras y enunciado de sus respectivos Trabajos Teóricos/Prácticos. Diego Porello y Ezequiel Sabater [Universidad Católica de Santiago del Estero. Dpto Académico Rafaela - Argentina]

La esquemática como instrumento pedagógico en el diseño de programas de cátedras y enunciado de sus respectivos Trabajos Teóricos/Prácticos. En la carrera Lic. Diseño de comunicación Visual, UCSE. Implementación de lenguaje esquemático como mediación didáctica, del acto de transferencia de conocimiento de estructuras de información compleja. Este trabajo, proyecta sumar dispositivos propios de la esquemática visual, como herramienta pedagógica que facilite la interpretación de datos y fenómenos, varias veces inaprensibles de la información contenida en el enunciado lingüístico de un Trabajo Teórico/Práctico.

C032. La enseñanza del Diseño en Chile. Escuela de Diseño, herencia y presente. Marcelo Rodríguez [Universidad Tecnológica Metropolitana, Escuela de Diseño - Chile]

Se pone de manifiesto la importancia de la Escuela de Diseño de la Universidad Tecnológica Metropolitana de Chile en la creación de las escuelas de diseño y en la formación del diseñador - académico en Chile. Se construye una historia de la enseñanza del diseño a partir de las ideas de modernidad desde el siglo XIX, desde las Bellas Artes y las Artes Aplicadas, con las influencias esteticistas francesas, hasta las tendencias actuales, pasando por las ideas de la funcionalidad alemana del siglo XX y el diseño social del siglo XX.

C033. El “papel de la hoja” en la enseñanza del Diseño del Paisaje. Juan Emilio Sánchez Arteabaro [Universidad Abierta Interamericana - Argentina]

La investigación pretende indagar y problematizar la enseñanza del Diseño del Paisaje, partiendo de la integración de saberes ya aprehendidos por el alumno. Se desarrolla en el ámbito de la asignatura “Taller de Diseño” de la Escuela de Diseño del Paisaje (Rosario), donde nacen las primeras experiencias proyectuales de la carrera. En ese marco, se recupera el conocimiento adquirido sobre los distintos modos de clasificación de las hojas según parámetros botánicos y de la fisiología vegetal, orientando luego la búsqueda hacia el aprendizaje de los principios ordenadores de la composición en Diseño, que subyacen de la observación y análisis de las hojas.

C034. Didáctica del diseño TIC en ambientes extracurriculares. Luis Fernando Téllez Jerez () [Fundación Universitaria San Mateo - Colombia]**

La pedagogía actualmente representa gran responsabilidad, y cada vez encontramos que la efectividad en los procesos de aprendizaje y el interés de los educandos se pierde, debido a la falta de motivación y varias deficiencias contextuales y de pertinencia en los discursos académicos. ¿Cómo lograr el mayor interés y la mayor efectividad dentro del aprendizaje y el ejercicio académico? Es la pregunta que quiero resolver a través del enfoque de mi trabajo en investigación; un trabajo que aborda los planteamientos de las inteligencias múltiples desde la construcción del “lenguaje curricular” aplicado al contexto de la Fundación de Educación San Mateo.

C035. Educación experiencial. Prácticas de extensión en diseño en comunicación visual. Cristian Eduardo Vazquez [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

La Universidad Nacional del Litoral cuenta con numerosos antecedentes en materia de Educación Experiencial llevadas adelante en diferentes carreras de grado. “A partir de la Res. N° 274/07 HCS que incorpora al proceso formativo de los estudiantes de las carreras de grado de la UNL las Prácticas de Extensión desde FADU se trabaja en el Fortalecimiento de las capacidades Institucionales en Extensión” (...). Estos se encuentran integrados a los procesos de enseñanza/aprendizaje dándole sentido a la formación profesional, siendo el conjunto de actividades curriculares realizadas por estudiantes que impliquen diversos niveles de interacción e intervención en el medio social y cultural.

— **Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [D] (mañana)**

Esta comisión fue coordinada por Mercedes Massafra, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Mariela Alejandra Marchisio de Faud UNC, Argentina, miembro del Comité Académico.

C036. La conformación del Diseño de Interiores como campo disciplinar en Ecuador (Período 1970-2015). Catherine Cabanilla [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil - Ecuador]

La disciplina Diseño de Interiores ha sido un tema de controversia entre los actores de las disciplinas afines en Ecuador. Dada su constitución de un cuerpo de saberes, es preciso establecer su diferencia y especificidad en el campo del conocimiento. De manera conjunta, es necesario analizar cuáles fueron las concepciones teóricas y las escuelas que intervinieron en su formación así como también los actores y las transformaciones socio - culturales del período 1970-2015. Este escrito está encaminado a la explicación del proceso de constitución del campo disciplinar del diseño de interiores, sus prácticas diferenciadoras y su institucionalización en Ecuador.

C037. El taller como dispositivo didáctico. Anabella E. Cislighi [Universidad Nacional del Litoral - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

La relación que intenta promover este trabajo, entre la didáctica del proyecto y el taller es meramente especulativa. La didáctica del proyecto se presenta como tema en construcción; si bien son iniciales los aportes a la discusión y construcción de teorías dentro de la comunidad académica, debate que trasciende mínimamente los límites de las unidades académicas, se presenta con intensidad al interior de las cátedras. Abordar la didáctica para desmontar el proyecto y desbordar el taller, quiere trabajar en distintos niveles de análisis, los vínculos que se establecen con la didáctica específica del proyecto.

C038. El desarrollo de capacidades propositivas en disciplinas proyectuales. María Belén Franco [Universidad Nacional de Córdoba - Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - Argentina]

Durante el proceso de diseño, el diseñador pone en juego sus capacidades para dar respuesta de manera óptima a una situación problemática determinada. El presente ensayo aborda y conceptualiza la especificidad de esas capacidades inherentes a las disciplinas proyectuales y las aborda en el contexto de aprendizaje al interior del taller. El presente ensayo es un extracto de una tesis de Maestría en Docencia Universitaria que surge a partir del interés por la enseñanza del diseño y la necesidad de pensar y reflexionar el aprendizaje, específicamente se indaga las implicancias del modo de trabajo grupal en las disciplinas proyectuales.

C039. Abrir las (j)aulas. El desafío de la interdisciplina. Mariela Alejandra Marchisio (*) y Fernando Rosellini [Faud UNC - Argentina]**

La interdisciplinariedad emerge en el proyecto pedagógico con el propósito de entrenar inteligencias para

aprehender la unidad de lo real, en las carreras de Diseño lo constituye el desafío de resolver la complejidad, para lo cual resulta necesario generar espacios de aperturas y articulación. Estos propósitos en gran medida se ven plasmados en la experiencia de un taller virtual de proyecto que pone en juego dos hipótesis: Es posible implementar procesos de diseño compartidos entre estudiantes de arquitectura y diseño industrial. Es posible utilizar las redes sociales como herramientas pedagógicas para la instrumentación de trayectos educativos virtuales.

C040. Los eventos académicos en las carreras de grado. El Foro de Investigación como espacio de visibilidad de los avances del Proyecto de Graduación. Mercedes Massafra (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

El Foro de Proyecto de Graduación es un encuentro que tiene como objetivo hacer visibles los avances de los estudiantes en sus trabajos finales de grado y la posibilidad de intercambiar ideas y propuestas con otros estudiantes. La modalidad de Foro permite que los estudiantes, coordinados por un docente, expongan ante sus pares y otros estudiantes los objetivos, el recorrido y los aportes de su trabajo final, para luego realizar una puesta en común que les permita tomar aquellas sugerencias que surjan de las exposiciones y enriquecer las propuestas temáticas de los estudiantes que están próximos a iniciar su Proyecto de Graduación.

C041. Patrones de color: métodos de captura cromática contextual como estrategia didáctica. Yolima Sánchez Royo [Universidad de Caldas - Colombia]

A propósito de las didácticas académicas, en el presente texto se tienen en cuenta las reflexiones que sobre la educación y su relación con la investigación presenta Juan Freire (2009, p. 51). El autor dice que “la educación puede suceder en cualquier momento y en cualquier lugar”, define la transformación de modelos educativos convencionales al aprendizaje expandido, nuevos modelos de transferencia de conocimiento y una mirada del aprendizaje como proceso de investigación. Este proceso determina la construcción de estrategias de aprendizaje que permiten, en este caso, conexiones con el entorno de color, creando nuevos retos y reflexiones en el estudiante dentro de sus actividades proyectuales.

— **Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [D] (tarde)**

Esta comisión fue coordinada por Mercedes Massafra, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza de la Pontificia Universidad Católica del Perú, Rumania, miembro del Comité Académico.

C042. Seminarios como una figura catalizadora en los estudios de doctorado. Camilo Angulo [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

El Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, bajo la modalidad semipresencial maneja durante sus 2 primeros años el concepto de Seminarios presenciales para construir diálogos entre ciencia y arte.

La intensión de los expositores en estos espacios no es intervenir directamente los temas de investigación de los estudiantes partícipes, sino más bien, a manera de unos catalizadores potenciar las miradas contemporáneas para afrontar la investigación en diseño. Quiero compartir con ustedes mis vivencias durante el desarrollo de esta experiencia y la influencia que han tenido para tomar decisiones en el rumbo de mi investigación doctoral.

C043. La importancia del plegado en el taller de iniciación. Osvaldo Muñoz Peralta [Universidad de Chile - Chile]

El plegado y la configuración laminar han estado siempre presentes en el quehacer de los diseñadores como un capítulo esencial, porque es inmensa la cantidad de objetos que son estructuras laminares generadas a través de plegado. La importancia que adquiere la enseñanza del plegado en el primer año es fundamental, dado que no se busca con esto llegar a una obra terminal ni a un modelo final, sino que se busca desarrollar en el estudiante la capacidad de reflexionar y generar formas nuevas a través del descubrimiento de la geometría, la simetría y la capacidad estructural de una lámina plegada, en orden a incorporar este conocimiento como insumo para la toma de decisiones proyectuales.

C044. Diseños didáctico-ergonómicos para la educación inclusiva. Julio Manuel Pereyra [Instituto Integrador María Montessori - Uruguay]

Diseños en base a adaptación, adecuación y articulación de recursos y espacio didácticos en base a preceptos ergonómicos-fisiológicos para compensación de déficits cognitivos y/o cognoscitivos en entornos de Educación Inclusiva. Supone principios ergonómicos de accesibilidad educativa de acuerdo a las necesidades fisio-bio-psicológicas de los estudiantes. Implica atender, comprender y entender las características de los sujetos y el diseño, configuración e implementación de medios y modos pertinentes que no se configuren como obstáculos didácticos.

C045. Interacciones semióticas en el libro gráfico. Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza (*) [Pontificia Universidad Católica del Perú - Rumania]**

La ponencia propone una exploración de la generación de sentidos, formas y efectos en el libro gráfico, ubicándolo en la tipología de los libros que optan por la comunicación a través de la imagen y enfocándolo hacia la práctica didáctica en las escuelas de diseño. El planteamiento conceptual y metodológico es ilustrado con un proyecto de libro gráfico centrado en la percepción del entorno urbano por parte de los inmigrantes andinos, proyecto realizado gracias a la cooperación de la Dirección Desconcentrada de Cultura de Cusco y la Pontificia Universidad Católica del Perú. El proyecto se realizó de manera colaborativa en varios niveles, implicando una serie de interacciones semióticas que definieron su desarrollo y aportaron a los resultados.

C046. Desarrollo de habilidades creativas en estudiantes de Ingeniería en Diseño. Gustavo Rojo [Universidad Santa María - Chile]

En el proceso formativo de un estudiante de Ingeniería en Diseño, es fundamental el desarrollo de habilidades crea-

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

C047. Citación de fuentes: una competencia TIC para diseñadores. Francisco Emigdio Torres García [Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Azcapotzalco - México]

Los diseñadores gráficos constantemente utilizan un amplio rango de imágenes, textos y otras fuentes sujetas a propiedad intelectual. La citación ética y formal de autores y trabajos asociada a esa labor –para evitar el plagio– es hoy una competencia relacionada con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones que ellos precisan. Este trabajo busca caracterizar esta competencia y su entorno al considerar los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que demanda esta función, además de visitar algunas de las herramientas más comunes para hacer esto y así proponer buenas prácticas en la materia.

— Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [E] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Verónica Barzola, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C048. Cromática cronológica y su aplicación didáctica en el diseño gráfico y la comunicación visual. El Diseño Latino en perspectiva. Verónica Barzola (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

La ponencia pretende difundir la creación de una nueva línea de investigación para proyectos de posgrado. Dicha línea busca indagar en la realidad actual y futura del Diseño Latino, con el propósito de estimular el debate, la participación, el intercambio de ideas y la integración de experiencias profesionales y académicas latinoamericanas, que contribuyan a la consolidación y jerarquización de la disciplina en la región. En el marco de este proyecto, durante el primer semestre de 2016 se desarrolló un relevamiento internacional colaborativo (encuesta) sobre escenarios actuales, identidad, internacionalización, tendencias, prospectiva y percepciones sobre el Diseño Latino.

C049. Constelaciones desde lo conceptual al diseño arquitectónico. María Marta Mariconde y María Verónica Cuadrado [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

La Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño UNC, Argentina, incluye en la práctica académica, la enseñanza de la/s teorías para el aprendizaje de la arquitectura. Desde la cátedra de Teoría y Métodos B, se

entiende que la teoría construye una manera de ver la realidad, abordándose como una práctica reflexiva que ilumina diferentes aproximaciones al conocimiento de la arquitectura desde contextos contemporáneos. La figura de la Constelación actúa a manera de dispositivo para establecer relaciones y proyectar trazados permitiendo a los estudiantes de segundo nivel la construcción de miradas propias y situadas, originando un pensamiento crítico frente al diseño arquitectónico.

C050. Seminario de Expresión: innovación pedagógica en el área de expresión visual. Christian Gray [Universidad Tecnológica Metropolitana del estado de Chile - Chile]

El seminario se inscribe en el contexto del nuevo modelo pedagógico basado en logros de aprendizaje propuesto por la UTEM, desarrollando en el alumno el pensamiento crítico, la visión transdisciplinar del conocimiento y el ejercicio de habilidades y destrezas necesarias tanto para el “saber hacer” como el “aprender a ser”. El egresado de la carrera debería tener una sensibilidad histórica de la comunicación visual, también una sensibilidad a las identidades sociales y culturales, de forma tal que su accionar tuviera una relevancia a la hora de tomar decisiones frente a problemáticas vinculadas a temas como patrimonio, identidad y cultura para poder idear nuevos conceptos creativos de diseño.

C051. Desarrollo de competencias en procesos de enseñanza del diseño jugando y aprendiendo. Carlos Mario Gutiérrez [Instituto Tecnológico Metropolitano - ITM - Colombia]

Las aulas de clase se ven enfrentadas a diferentes situaciones, enmarcadas por altos niveles de estudiantes desorientados, desmotivados, frustrados, de bajo rendimiento académico, con altos niveles de deserción y en el peor de los casos, con el riesgo de formar parte de profesionales con pocas competencias en áreas disciplinares del saber. La presente ponencia cuenta con la descripción de casos exitosos de aulas de clase con estudiantes de Diseño Industrial, quienes han recibido combinación de metodologías pedagógicas constructivistas y formación basada en competencias, complementadas con actividades denominadas "Jugando y Aprendiendo", ambiente propicio para crear y transferir conocimiento.

C052. Conceptos operativos para el diseño de juegos de mesa. Silvia Torres Luyo [Facultad de Arquitectura, diseño y urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

En el marco del CAI+D PE Diseño de juegos. Un abordaje desde el diseño de la información al potencial cognitivo y pedagógico del diseño de interfaces lúdicas, exponemos esta ponencia que acota el tema a la presentación de uno de los conceptos operativos desarrollados para la enseñanza del diseño de juegos de mesa, en particular los juegos de recorrido y los que contienen una estructura narrativa explícita. Lo utilizamos como estrategia para poner en escena el adentro y el afuera del espacio de juego, el adentro y el afuera del jugador y las metáforas que narran lo simbólico y lo concreto de los juegos.

— Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [E] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Verónica Barzola, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C053. “Influencia Recíproca”: una experiencia de co-creación artística. Fabián Barros [Escuela de Diseño de la Universidad ORT Uruguay (Facultad de Comunicación y Diseño) - Uruguay]

“Influencia Recíproca” es una instalación artística/tecnológica co-creada por un equipo multidisciplinario de la Universidad ORT. Una experiencia transversal realizada en forma colaborativa, en la que participaron docentes y estudiantes de diseño e ingeniería. Explora el vínculo histórico entre la universidad y la tecnología y el sentido de pertenencia a la institución. Una serie de monitores proyecta imágenes “glitheadas” de integrantes de la universidad, representando la huella que deja cada uno de ellos. Cuando alguien se acerca a la obra, su imagen se muestra intervenida y la agrega a la serie, evidenciando que esa persona también comienza a dejar su huella.

C054. Paralibro: dispositivo editorial paratextual. Diego Cabello y Marcela Frias [Fundación Universidad Argentina de la Empresa (UADE) - Argentina]

El paralibro es un ejercicio propuesto por el área de Morfología de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UADE, que consiste en el desarrollo de un dispositivo editorial cuya lectura se organiza en función de aspectos no textuales o paratextuales, precisamente porque produce un tipo particular de discurso que narra o comunica sin texto. En este sentido, el paralibro implica el desafío de explorar situaciones objetuales diversas, por fuera incluso de aquellas comúnmente asociadas a la idea de “libro”, a la vez que incorpora a la especulación con la forma visual una inusual dimensión performática e hipertextual que permite establecer interacciones no convencionales entre objeto y lector.

C055. La clase permanente. José Manuel Ruiz, Héctor Egidio Cerrito y Gabriela Sánchez [UNC - Argentina]

En esta era digital, signada por la globalización y la sobreinformación, es necesaria una revisión permanente del modelo universitario y el rol que cumple el Docente. Nuestro compromiso como Cátedra del área tecnológica de la Facultad de Arquitectura de la UNC es producir proyectos curriculares de mayor alcance, transferir ciencia y tecnología y resolver la separación entre contenido y realidad. Nuestra propuesta es crear un instrumento para que, mediante su observación, lectura y manipulación se ofrezcan oportunidades para aprender los fundamentos de la teoría y la práctica del diseño de Instalaciones, el recurso pedagógico es una maqueta, en escala 1:1, real, funcional y tridimensional. Nuestro objetivo es la innovación educativa para provocar cambios en las prácticas educativas imperantes.

C056. Olhe para o céu: o design criando interfaces para a divulgação da astronomia. Rita Aparecida da C. Ribeiro e Anderson Horta (*) [Universidade do Estado de Minas Gerais - Brasil]

O presente trabalho apresenta o projeto de pesquisa patrocinado pelo CNPq que visou a parceria entre o grupo de pesquisa Design e Representações Sociais do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais - PPGD/UEMG e o Grupo de Astronomia UFMG/Icex/Física da Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG, com o intuito de criar uma identidade e produzir materiais de divulgação científica para o Observatório Astronômico Frei Rosário (OAFR), o segundo maior do Brasil, localizado em Caeté-MG, administrado pelo grupo da UFMG, partindo da criação da identidade visual, reformulação do site e criação do Almanaque do Observatório.

C057. La contribución de la teoría semiótica de Charles Sanders Peirce y Ferdinand de Saussure en la enseñanza del diseño industrial. Santiago Osnaya [Universidad Autónoma del Estado de México - México]

La Unidad de Aprendizaje (UA) Semiótica, tiene como objetivo la comprensión del quehacer del diseñador industrial desde el evento semiótico y la significación de los objetos. Así, se pretende que los estudiantes reflexionen a partir de la teoría de Peirce y Saussure la importancia del conocimiento teórico del signo para el desarrollo de su práctica como diseñadores industriales, en tanto que el diseñador es intérprete de signos, pero también un constructor y emisor de los mismos. De ahí que el análisis semiótico de los objetos de diseño permite conocer las formas y los procesos de interpretación que se suscitan entre estos y el hombre dentro de un contexto específico.

C058. Publicidad con responsabilidad social. Jaime José Pedreros Balta [Universidad de San Martín de Porres - Perú]

La propuesta metodológica del Taller de Publicidad de la USMP continúa manteniéndose en vigencia, cuando el objetivo es enseñar y aprender publicidad a través de la generación de experiencias significativas. Gracias a esta metodología, los estudiantes alcanzan las competencias necesarias para dominar el quehacer publicitario profesional desde una perspectiva integradora. Se analizarán casos que permitirán sustentar que la generación de experiencias, es una metodología que puede ayudar a organizaciones e instituciones que han decidido alinearse con las tendencias de la Responsabilidad Social Empresarial sin descuidar sus intereses comerciales.

C059. Plan de estudios e inserción laboral del diseñador. Adriana Segura [Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Santo Domingo - Ecuador]

Con este tema se propone realizar una reflexión acerca de la planificación curricular que realizan las universidades latinoamericanas que ofrecen la carrera de diseño con mención en comunicación visual y afines. Para ello se expone un estudio de la situación laboral de los diseñadores y comunicadores visuales ecuatorianos, así como las fortalezas y debilidades del plan de estudios de la carrera desde la perspectiva de los graduados, el nivel

de satisfacción con su formación de grado y el ideal de formación de los profesionales de la carrera, considerando que el diseño es una profesión clave que contribuye a la identificación cultural y a los planes nacionales de cada país latinoamericano.

— Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [F] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Andrea Mardikian, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C060. Criterios y competencias para la participación ciudadana en la enseñanza del diseño: eje comunicacional en la formación del diseñador. Isabel Barros [UTEM, Universidad Tecnológica Metropolitana - Chile]

Presentamos esta ponencia como la segunda parte de la que expusieramos en julio del 2012, que en su segmento final esbozaba las razones para una propuesta de desarrollo de competencias mediales y comunicacionales para programas de estudio en carreras de diseño. Propusimos tres objetivos fundamentales: aportar conocimiento, ejercer ciudadanía e insertarse laboralmente. Esta vez, el objetivo es profundizar en la incorporación de criterios y competencias, desde la edu-comunicación, en la formación de los estudiantes de diseño para que participen como ciudadanos innovadores, generen progreso en nuestras comunidades y potencien el desarrollo sustentable de Latinoamérica.

C061. El dictado de las materias troncales de Diseño Industrial. Fernando Rosellini [Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El dictado de las materias troncales de Diseño Industrial de la UNC se hace con base en clases teóricas (usualmente expositivas, unidireccionales y centradas en el docente) y clases prácticas (en el aula taller, flexibles, participativas, experimentales, reflexivas y con construcción conjunta de conocimiento a partir de saberes previos). Los trabajos prácticos se desarrollan con dinámicas didácticas que coordinan elementos personales, materiales y contextuales para realizar las tareas de re-elaboración teórica, praxis proyectual, evaluación continua y formativa, etc. La tradicional presencialidad en estas materias es hoy motivo de reflexión para producir dictado a distancia mediante las TIC.

C062. La institucionalización del Diseño Industrial en Guatemala durante la década de los años 80. Ovidio Morales [Universidad Rafael Landívar - Guatemala]

El proyecto estudia la institucionalización de la carrera de Diseño Industrial en Guatemala, apoyado por la historiografía, realiza una mirada crítica a la historia del diseño. Se busca confirmar que en el país, el DI se instaura considerando el contexto y que surge como consecuencia de la afinidad de la obra educativa jesuita de educación superior, con la modernización y la diversificación de la oferta de la Universidad Rafael Landívar. La carrera se proyecta de acuerdo a la concepción del entorno, apostando por el desarrollo de los sectores productivos,

inicialmente para atender las áreas artesanal y agrícola, de acuerdo con las condiciones políticas y económicas que surgieron en los 80s.

— **Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [A] (mañana)**

Esta comisión fue coordinada por Lorena Bidegain, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Luis Fernando Téllez Jerez de la Fundación Universitaria San Mateo, Colombia, miembro del Comité Académico.

C063. Design Theatre: dramatización del diseño como metodología de enseñanza person-centered. Erik Ciravegna [Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Departamento de Diseño - Chile]

En las últimas décadas, para enfrentar el constante aumento de la complejidad contemporánea, el diseño se ha vuelto más y más avanzado en su metodología, reafirmando en particular al usuario como prioridad necesaria en el desarrollo de productos/servicios (*user-centered design*). Experimentaciones con métodos teatrales y otras formas de dramatización (*Design Theatre*) parecen permitir una mayor profundización de las necesidades no solo de los usuarios, sino de todos los individuos involucrados en un proyecto –incluyendo a los mismos diseñadores– y, por lo tanto, contribuir al desarrollo de un nuevo enfoque de diseño centrado en la persona y una nueva metodología de enseñanza *person-centered*.

C064. Creencias de los profesores sobre conocimiento/conocer en Diseño. Humberto Parga [Universidad de La Salle - Colombia]

El artículo aborda el estudio de las creencias de los profesores como factor determinante en las actividades de enseñanza/aprendizaje, expone el marco conceptual para su evaluación y presenta un modelo de valoración de creencias soportado en la visualización de información. Se expone el modelo junto a los instrumentos que posibilitan la valoración de las creencias de los profesores sobre conocimiento/conocer en diseño, así como la caracterización de las mismas y el establecimiento de relaciones de comportamiento a partir de las pruebas realizadas con un grupo de docentes de diferentes ciudades colombianas en donde operan programas de formación profesional en diseño.

C065. Aprendizaje del diseño y creatividad: las motivaciones como agentes determinantes. Mauro Quintana [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

La ponencia da cuenta de algunos resultados de la investigación orientada a establecer el impacto que tiene en el desarrollo creativo de estudiantes de diseño la inmersión en contextos diversificados de aprendizaje. La caracterización del taller RAD interinstitucional de diseño como escenario de aplicación del ejercicio creativo devela elementos que permiten el fluir de la creatividad y de las emociones que permean la participación e interacción de sus integrantes durante el proceso, permitiendo implementar metodologías para la integración de los componentes académicos con el aspecto productivo

en estrategias para el fortalecimiento del pensamiento creativo de los diseñadores en formación.

C066. Aplicación modelo ABP para estudiantes del área TIC de Diseño y Comunicación. Luis Fernando Téllez Jerez () [Fundación Universitaria San Mateo - Colombia]**

El desarrollo de conceptos en diseño y comunicación en los procesos pedagógicos es muy importante, los conocimientos deben estar contruidos con elementos semióticos, señaléticos, visuales; estéticamente agradables, que capturen la atención y se mantenga el interés en los procesos de interacción y apropiación de los conocimientos. La creatividad aplicada al desarrollo de recursos académicos bien orientados, será fundamental para cautivar estudiantes y guiarlos hacia sus objetivos pedagógicos; con satisfacción y deseos de continuar sus estudios. La comunicación asertiva y motivadora con los estudiantes facilitará la comprensión de conocimientos y su sentido de pertenencia por la Institución, en este caso de la Fundación Educación Superior San Mateo.

C067. Campamentos creativos de diseño. Jaime Andrés Vallejo Bejarano [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

En búsqueda de un ejercicio académico que permita la integración de saberes de los distintos niveles de formación propedéutica en diseño y de una actividad que le permita a los estudiantes formarse de manera autónoma, diferente y en un contexto grupal, nace El CUN Desing camp, como un ejercicio académico que busca desarrollar y mejorar las habilidades plásticas y creativas de los alumnos de diseño de la CUN regional Tolima, desarrollando un espacio donde las competencias formativas y creativas se convierten en el núcleo de una mecánica que fusiona elementos de la gamificación con la simulación de situaciones reales del sector productivo.

— **Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [A] (tarde)**

Esta comisión fue coordinada por Lorena Bidegain, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel de la Universidad Nacional Autónoma de México, México, miembro del Comité Académico.

C068. Formación docente universitaria: hacia una configuración didáctica más viva y más vital. Karina Agadia [Universidad de Palermo - Argentina]

Desde la cátedra de Introducción a la Didáctica del Programa de Capacitación Docente de la Universidad de Palermo proponemos la innovación de las prácticas de enseñanza, en el aula universitaria, a partir un conjunto de dispositivos de formación docente que desbordan los modos tradicionales de la enseñanza. Proponemos una nueva configuración didáctica más viva y más vital que amplía las posibilidades formativas en el despliegue de múltiples posibilidades.

C069. Cuando la institución siembra interés a los docentes. Lorena Bidegain (*) [Universidad de Palermo Facultad de Diseño y Comunicación - Argentina]**

A través de esta ponencia se intenta mostrar con ejemplos claros y reales, los cambios que generan en el aula universitaria, los saberes actualizados de los docentes. Pero fundamentalmente, describir la confianza que la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo deposita en sus docentes, ayudándolos para que puedan realizar estudios avanzados, entendiendo la retroalimentación que esto genera, no solo en el crecimiento personal del docente- profesional, sino en la comunidad educativa. La Facultad siembra el interés entre sus docentes que deseen realizar un posgrado, luego cosecha a esos docentes para que estén a la vanguardia del diseño al frente de sus aulas y esto genera frutos en los estudiantes que serán los futuros profesionales.

C070. El proyecto en la enseñanza del diseño visual: una reflexión crítica acerca de su suficiencia pedagógica. Juliana Castaño Zapata [Universidad de Caldas - Colombia]

El trabajo del docente profesional que no estudio para aprender a enseñar, sino que aprendió una disciplina y transmite el conocimiento adquirido sobre ésta en la academia, validado por la experiencia dada en el contexto práctico, corresponde a una exigencia postmoderna del medio académico. Como diseñadora y docente del programa de pregrado de Diseño Visual me ha interesado aprender y profundizar en esta disciplina, para esto he indagado de manera permanente como el conocimiento adquirido en los estudios de formación en diseño impactan el contexto y como siendo esta una disciplina que trabaja de la mano con los avances tecnológicos para la comunicación ha marcado la diferencia en la transmisión del conocimiento y la adaptación social.

C071. En la cima del Pacaya; en búsqueda del insight personal. María Gutiérrez [USAC - Guatemala]

Nadie sabe a donde va sin saber de dónde viene. Buscar insights es encontrar verdades que generen innovación y es el inicio de un proceso creativo exitoso. Esta aventura inicia con una pregunta ¿Quién eres tu como diseñador? Diariamente vemos diseñadores dar respuesta a múltiples problemas de basados en la tendencia de moda; pero rara vez vemos diseñadores creando tendencia o proyectos de emprendimiento e innovación. En la cima del Pacaya es una charla que presenta el proceso metodológico que grupo de estudiantes vivieron para encontrar su esencia como diseñadores.

C072. Ideas rápidas y estratégicas. Yazmín Moroni y Jorge Moroni [INUN/Argentina - CAPES/UFRGS/Brasil]

Esta investigación se basa en la reflexión sobre la enseñanza de la creatividad, la observación de cómo hacerlo y el análisis de las estrategias empíricas para el desarrollo de los productos materiales e inmateriales que implican el diseño. El estudio de este artículo es el resultado de investigación interdisciplinar entre los temas de creatividad, enseñanza, diseño y de estudio estratégico para estimular en los estudiantes la rápida producción de ideas. Así dar oportunidad a los estudiantes, profesores y profesionales el acceso inmediato para las siguientes

etapas de proyecto, con visión de 360 grados y numerosas alternativas sobre la misma idea.

C073. Enseñanza de la semiótica aplicada al diseño. Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel () [Universidad Nacional Autónoma de México - México]**

La comprensión del mensaje en lo diseñado se da siempre en un estrecho vínculo con las condiciones de intencionalidad, cuyo proceso de semiosis, es decir, la secuencia en la que se adjudican significados, subyace la consideración de que diseñar es una conducta que actúa con base en signos cuya sistematización se integra en niveles: la dimensión sintáctica (cómo se configura el mensaje), la dimensión semántica (contenido del mensaje, significado) y la dimensión pragmática (lo que el mensaje quiere decir) donde surge el sentido. La idea de sentido en los objetos diseñados es el resultado de la aplicación de la semiótica y esto debe ser parte de la formación profesional de los diseñadores.

— Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [B] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Natalia Lescano, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Teresa Lopes de la Universidade Federal de Pernambuco, Brasil, y Sebastián Aguirre de la Universidad Siglo 21, Argentina, miembros del Comité Académico.

C074. Educar hoy desde y para el diseño es una misión posible. Una mirada sobre la mutación del rol docente y el perfil del alumno de diseño. Sebastián Javier Aguirre () [Universidad Siglo 21 - Argentina]**

La posibilidad de acceder a las aulas como formador de los alumnos de diseño nos permite conocer sus expectativas. Nuestro rol se ha aggiornato a nuevas necesidades, nuevos medios y soportes de comunicación que implican un involucramiento diferente. Así se configura un pensamiento flexible que sienta sus bases en una cultura cambiante, demandante y donde se debe fortalecer el vínculo entre alumno y docente para configurar perfiles significativos para la sociedad en donde nos desarrollamos. Esta aproximación a la educación del diseño intenta reflexionar sobre esta situación y sobre la visión proyectiva que tenemos en el aula.

C075. Un proceso de pensamiento creativo en Diseño: ¿cantamos? María Alejandra Cristofani [Universidad de Palermo - Argentina]

Incentivar, generar conceptos, motivar, aprender y enseñar. Estos temas son los ejes que deben guiar al docente en Diseño hoy. La mayoría de nosotros somos autodidactas respecto a la pedagogía del diseño. Más que enseñar, mucho se trata de hacer coaching. Pero esa no es la clave académica. Hay que enseñar a pensar y rescatar nuevos formatos de expresión para pasión de las nuevas generaciones. Debemos aggiornarnos todo el tiempo y ofrecerles un escenario creativo para aprender y trabajar, enseñar el qué más que el cómo. El rol del diseñador tendría que ser el de desarrollador y generador de su propio rol profesional.

C076. Aplicaciones tecnológicas para la enseñanza del dibujo para Diseño Industrial. Juan Antonio Islas Muñoz [University of Cincinnati - México]

Es imperativo darle más importancia al dibujo para diseño industrial en los programas de diseño industrial en Latinoamérica, aumentando la cantidad y/o efectividad de los cursos ofrecidos por sus universidades e institutos, y de esta manera, poder facilitar la comunicación del valor de la disciplina a la industria. Para lograr esto, se propone la metodología FER (familiarización, exposición, y reafirmación): familiarización a través de presentaciones paso-por-paso, exposición a través de demos en vivo o grabaciones, y reafirmación a través de material para trabajo fuera del aula. En el artículo se especifican los kits tecnológicos necesarios para su aplicación.

C077. Actualización de estrategias docentes en la revolución informacional. Marina Portillo y María Victoria Latosinski [Escuela N 3 Primera Junta - Argentina]

Con la denominada revolución informacional el mundo está experimentando profundas transformaciones y la universidad no es ajena a ello. Las nuevas formas de producir y comunicar la información están modificando la manera de enseñar y aprender en la actualidad. El mix generacional que se encuentra dentro del sistema educativo universitario nos lleva a repensar las estrategias docentes. Es por ello que en la ponencia se ofrecerán un conjunto de estrategias para que los profesores puedan hacer frente a esta realidad.

C078. A formação do olhar por meio do design. Teresa Lopes (*) () [Universidade Federal de Pernambuco - Brasil]**

Discussão sobre como o design pode ser um conhecimento que contribui para a emancipação das pessoas e como ele é um elemento formador do olhar. A ideia é se compreender que sendo o design um componente central na cultura de consumo, por organizar a sua tangibilidade, ele é um agente que promove o movimento de se aprender e ensinar para a vida, tomando como base o campo da design/educação, não somente para os designers, mas de todos que dele se utilizam, estando eles conscientes ou não desse uso, a partir do exemplo de formação em design dos professores brasileiros.

C079. ¿Qué competencias docentes necesitamos en el taller de Diseño? Lucía Constanza Maillo Puente [FADU - UBA - Argentina]

Para saber qué competencias comunicacionales deberían reforzarse en la formación del docente del taller de Diseño Gráfico es necesario conformar espacios de diálogo y participación conjunta que permitan reflexionar sobre las propias prácticas y construir propuestas cooperativamente. La calidad de la comunicación del docente con los estudiantes depende de habilidades que pueden ser desarrolladas, si se trabajan conscientemente. Mediante un trabajo metacognitivo sobre la autopercepción que tiene el sujeto formador de su propia práctica, será posible tipificar cuáles son las habilidades, estrategias y relaciones de poder que se ponen en juego.

C080. La importancia de la formación pedagógica en los docentes de Diseño. Investigación y propuesta pedagógica didáctica. Eugenia Verónica Negreira [Universidad de Palermo - Argentina]

Una pregunta interesante que se formula Éliana Ricard-Fersing (1999) es: “si es necesario debatir acerca de la relevancia de la práctica reflexiva cuando uno trata de ser un docente, o si el ser docente ya implica una actitud reflexiva” (Carteras y memorias profesionales en la formación docente). Esta ponencia surge a raíz de una investigación que se llevo a cabo a partir de esta interrogante, en dicha investigación se pudo describir las estrategias de enseñanza de los docentes de la carrera de Diseño; comprender su concepción sobre la educación, su filosofía como docentes, y otros aspectos que surgieron durante la investigación. Al focalizar dicho trabajo en las estrategias de enseñanza podremos constatar si los docentes priorizan dichas estrategias al planificar sus prácticas educativas, o si estas surgen de manera espontánea.

— Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [B] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Natalia Lescano, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Cesar Guillermo Rubio de CUN, Colombia, miembro del Comité Académico.

C081. Prácticas pedagógicas de los docentes de diseño gráfico. Yesid Camilo Buitrago López [Universidad de Boyacá - Colombia]

Hoy día las investigaciones en prácticas pedagógicas están enfocadas en materias fundamentales de secundaria; lo cual genera la necesidad de analizar las prácticas a nivel universitario, y puntualmente en el Diseño Gráfico. De lo anterior, surgen preguntas: ¿Cuáles son las prácticas pedagógicas desarrolladas en la enseñanza del diseño gráfico?, ¿Qué perfil tienen los docentes que orientan el programa?, interrogantes que surgen para profundizar en la enseñanza del Diseño Gráfico. Por consiguiente es necesario analizar las prácticas docentes y la experiencia de los estudiantes durante su proceso de formación.

C082. Aportes del coaching ontológico en los procesos de creación, realización y logro de objetivos. Alicia Mónica Castello [Imagen y Cortesía - Consultora - Argentina]

El Coaching Ontológico es una disciplina que acompaña a las personas al logro de sus objetivos en cualquier aspecto de su vida –persona, social o profesional– potenciando las habilidades de cada uno. Por ende, en el campo de la Educación el Coaching Ontológico aporta valor agregado ya que brinda herramientas que permiten que cada uno de los individuos –educadores y educandos– identifiquen objetivos personales y/o grupales, acompañándolos en el proceso, generando el diseño de conversaciones y acciones para el logro de dichos objetivos.

C083. Gamification como estrategia de enseñanza a los nativos digitales. Experiencias académicas. Estela Moisset De Espanés y Martín Francisco Fontana [UNC FAUD Diseño Industrial - Argentina]

Los modos de enseñanza/aprendizaje encuentran hoy una brecha en cuanto a lo comunicacional que repercute en la transferencia del conocimiento. Los alumnos universitarios actuales han crecido dentro del paradigma tecnológico dominado por lo digital. El gamification es el uso de la dinámica de la jugabilidad, es decir, del conjunto de propiedades que describen la experiencia de jugar llevada a otros contextos. En asignaturas proyectuales se realizaron experiencias a partir de un modelo basado en el método fenomenológico en que el punto de partida es la experiencia intuitiva para obtener como *output* la generación del conocimiento a través de la experiencia realizada y la reflexión posterior.

C084. El rol docente y su proximidad con el aprendizaje autónomo. Sandra Forero [Universidad de Pamplona - Colombia]

El objetivo de formar profesionales capaces de identificar las oportunidades reales del medio laboral y actuar en pro de mejorarlas, hace necesario un tipo de formador con igual tipo de habilidades, capaz de transmitir y dirigir al estudiante no solo en la adquisición de saberes propios de su profesión si no además de conocerse a sí mismo para poder ser gestor de su propio desarrollo, entendiendo qué, cómo, cuándo y dónde se puede aprender lo que se quiere aprender. Sin embargo, en muchas de las ocasiones los docentes suelen ser profesionales que por diversas razones se acercan al desarrollo pedagógico sin la debida formación, lo que no es impedimento pero que genera dinámicas diferentes.

C085. ¿Nuevas respuestas a viejas preguntas de la enseñanza? Las posibilidades que brinda la tecnología educativa. Natalia Lescano (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

Los motivos que llevan a un docente a incluir el uso de tecnología en sus clases son numerosos y variados, las grandes expectativas en lo que generará estas inclusiones suelen desaparecer rápidamente al no alcanzar todos los objetivos logrados. La tecnología por sí sola no potencia la enseñanza pero esto sí es posible si lo ponemos en consonancia con el contenido, la planificación, evaluación y lo hacemos pensando en el grupo de alumnos y como generar en ellos aprendizajes significativos.

C086. La comunicación visual en el aula. Cesar Guillermo Rubio (*) [CUN - Colombia]**

La manera de comunicarnos es uno de los puntos que más han cambiado con la tecnología, pues ofrece amplia cobertura, inmediatez, fácil acceso, bajos costos y gran versatilidad, llevando la comunicación a nuevos niveles altamente eficientes alrededor de todo el mundo, sobrepasando la mayoría de barreras físicas que se afrontaba en un pasado muy cercano, expandiendo las posibilidades comunicativas a nuevas áreas como, la videoconferencia, aulas virtuales, la interacción en tiempo real y muchas más especializadas para cada necesidad. Lo anterior conduce a la necesidad de conocer los nuevos métodos

de “comunicación visual”, que están enfocados en las nuevas tecnologías, y su interpretación desde el punto de vista semiológico.

C087. Lo incapturable en el Taller de Arquitectura. Mauro Germán Suárez Torrico [FADU UBA | UP | UADE - Argentina]

El presente trabajo pretende observar la tarea del docente en el taller de arquitectura y subrayar aquellos aspectos que resultan imposibles de capturar dada la condición de velocidad o de masividad en la que comúnmente ocurren las clases: la tarea, el diálogo entre los actores, la atención del alumno, la evaluación, la agenda didáctica, entre otros. Repasaremos en esta ponencia –que recupera como coordenadas de viaje los apuntes capturados en la Carrera de Formación Docente para Arquitectura y Diseño en FADU-Posgrados– aquello que podría parecer obvio para algunos docentes de taller, pero que con el cotidiano de la actividad frecuentemente olvidamos y desatendemos.

— Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [C] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Andrea Pontoriero, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C088. O ensino do design com design. Ricardo José Barbosa Olimpio (*) [Universidade Anhembi Morumbi - Brasil]

Discutiremos nesta palestra os resultados gerados por um bom design em apresentações de conteúdos e planejamento didático, posicionando-se como ferramenta essencial em sala de aula durante os métodos de ensino e aprendizagem, pondo em prática aplicações com as premissas estruturais do próprio design e da comunicação, ilustrando a vivência e confiabilidade profissional expressada pelo docente. No mesmo, abordaremos algumas expectativas que as disciplinas criativas despertam nos discentes e que por meio destas, buscam em seus professores referenciais teóricos, práticos e mercadológicos, construídos pela linguagem e propriedade dos conhecimentos expostos.

C089. Deconstrucción y renovación del entimema educativo tradicional. Hernán David Camargo Luque [Universitaria Virtual Internacional - Colombia]

Re pensar la Educación Superior actual y explorar caminos en Educación virtual resulta provechoso para descentralizar los centros académicos que se encuentran en regiones acostumbradas de cada país. Existen sociedades que tienen un aporte cultural potencialmente alto, el cual muchas veces se desconoce y repercute en los contenidos pensados en la Academia. El principal referente es la experiencia que se construye desde la Universitaria Virtual Internacional, en la carrera Diseño Gráfico Digital, permitiendo refrescar dinámicas pedagógicas, estilos de aprendizaje y generación de contenidos hacia una comunidad que hoy por hoy, genera un nuevo rol de colaboración entre estudiantes que físicamente no se conocen pero que a través de sus diferentes culturas y costumbres, han generado una comunidad de Diseño.

C090. Facultad de Diseño siga derecho, para la facultad de Arte doble a la derecha. Fabián Podrabinek [Universidad Nacional de San Juan - Argentina]

El presente trabajo busca ahondar en la importancia de un abordaje interdisciplinario de los contenidos en el campo del Diseño, a partir de la conformación de equipos interdisciplinarios que desarrollen una actitud hacia el trabajo colaborativo, desde la perspectiva de la epistemología de la Complejidad como sustento teórico de base. Palabras claves: diseño-intedisciplinariedad-trabajo colaborativo-profesional

C091. Espacios de aprendizaje para la enseñanza del proceso proyectual. Marcelo Quezada [Universidad de Chile - Chile]

El estudio de la interacción cultural entre los que diseñan y los que construyen se centra en los espacios de aprendizaje en tanto instancias de acción pedagógica. Toma como referentes planteamientos provenientes desde la filosofía, sociología, ciencias educativas y el diseño de experiencias. En él se concluye que el conocimiento técnico surge desde las relaciones sociales y con el entorno a través de los descubrimientos que se generan en la experimentación y la reflexión, lo cual viene en redefinir el rol de los profesores de las asignaturas de carácter práctico presentes en los procesos formativos de los estudiantes.

— **Calidad Educativa y Evaluación [A] (mañana)**

Esta comisión fue coordinada por Carlos Caram, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Luis Jorge Soto Walls de Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, México, miembro del Comité Académico.

C092. Comunicación institucional y diseño en contexto patagónico. María Fernanda Argüelles y María Fernanda Bachilieri [Universidad Nacional de la Patagonia Austral UARG - Argentina]

Pensar el diseño en el contexto de una Universidad Pública del sur Patagónico implica considerar una serie de variables relacionadas a la comunicación institucional y a la idiosincrasia local. Como diseñadora del Laboratorio de Medios Gráficos y Audiovisual de la UARG UNPA proponemos reflexionar sobre las diferentes instancias de producción de sentidos a través de los productos generados.

C093. La evaluación en los talleres de diseño. Carlos Caram (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

En la presente ponencia se describirá y se analizará el proceso de enseñanza, de aprendizaje y de evaluación en un taller de diseño. Asimismo se reflexionará acerca del uso del principal instrumento de evaluación de los aprendizajes y de la enseñanza que es el proyecto. Se trabajará en tres campos: el análisis de los criterios de validez y de confiabilidad en el instrumento de evaluación; los modelos de evaluación y los paradigmas y, por último, la función de la evaluación a lo largo de todo el proceso, sobre todo enfatizando la evaluación formativa y la evaluación certificativa.

C094. Actualización continua del docente y de las prácticas pre-profesionales de las/os alumnas/os como estrategias en la formación educativa. Vanina Gibezi [Instituto de Formación Docente y Técnica N°146 - Argentina]

Mi propuesta es reflexionar sobre las decisiones educativas que se desprenden de la formación constante del educador, con el objetivo de brindarle al educando nuevas posibilidades de conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, mencionaré algunos ejemplos de mi experiencia en el espacio educativo, relatando las posibles estrategias en el diseño pedagógico y su adecuación a los diferentes grupos. Tomaré de referencia el modelo constructivista en cuanto a la dinámica educador-educando, como así también la articulación necesaria en los colegas entre sí y con la institución. A través de un sistema coherente de construcción de conocimiento.

C095. Espacio Diseño, antes boletín ahora revista, más de 20 años de vida. Sandra Amelia Martí [Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, Ciencias y Artes para el Diseño - México]

En esta ponencia se expondrá y explicará acerca de la existencia, didáctica y pedagogía, realización y evaluación del Boletín Espacio Diseño, como una revista de carácter institucional universitario. Es una publicación periódica de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, y al mismo tiempo un proyecto modular de los alumnos del área editorial de Diseño de la Comunicación Gráfica. Explicaremos entre los años 2013 al 2015 se desarrolló la tarea de Editora en Jefe de la misma, siendo importante destacar que es una publicación que cumple más de 20 años, en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Se expondrá la metodología de investigación y las formas en las que se realiza y evalúa esta producción editorial, tras una presentación de tres revistas por trimestre escolar.

C096. Aportación de valor del diseñador en el trabajo transdisciplinario. Luis Jorge Soto Walls (*) [Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco - México]**

La formación de los profesionales en Diseño requiere del dominio de competencias profesionales, que les permita trabajar conjuntamente con otros en la solución de problemas complejos, conocer sus metodologías de generación y aplicación del conocimiento y construir nuevas formas de trabajo compartido que permita aprovechar las fortalezas de todos los participantes en igualdad de circunstancias. El carácter interdisciplinario y transdisciplinario dentro de un contexto de aplicación, es mucho más que la reunión de un conjunto de especialistas que trabajen en equipo en problemas que se plantean en un entorno complejo, requiere de un consenso entre los investigadores participantes, condicionado por el contexto de aplicación y evolucionando con él.

— **Calidad Educativa y Evaluación [A] (tarde)**

Esta comisión fue coordinada por Carlos Caram, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Marta Nydia Molina González de la Universidad Autónoma de Nuevo León, México, miembro del Comité Académico.

C097. Aprender en un aula interdisciplinar: saber pensar y trabajar juntos. Cristina Amalia López y Paolo I. G. Bergomi [Asociación Argentina de la Moda /CONPANAC / Modelba / ALADI - Argentina]

El aprender a mirar más allá del proyecto es una tarea a enseñar en el aula. A diferencia de los ejercicios grupales donde muchas veces un líder de grupo concreta la tarea y el resto se beneficia anodinamente de su saber y hacer, el integrarse a un equipo interdisciplinario implica aportar más allá de la máxima experticia profesional, condiciones de educación y respeto por las diferentes especialidades. El aula debería explorar e incorporar esa capacidad de equilibrio para formar líderes y rescatar a los anodinos y ponerlos necesariamente en la línea de partida, para que acceder a la interdisciplina les permita educar sus sensibilidad y habilidades.

C098. Filosofía del diseño como punto de partida para evaluarlo. Marta Nydia Molina González () [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]**

Como academia de diseño o docentes en esta área vemos que hace falta insistir en la parte filosófica, es decir, al inicio de la exploración de necesidades del usuario, habría que tomar en cuenta muchos factores para enlazar al objeto con su verdadero objetivo de ser o existir, y lo mismo una vez teniendo el resultado del proceso de diseño, para encontrar un fundamento más sustentado y trascendental y no solo el resolver un problema. Por otro lado incluir en el lenguaje de los objetos, lo bello, o la estética, como elementos de evaluación de la praxis del diseño.

C099. La formación en diseño dentro del modelo de economía neoliberal. Rodrigo Vargas y Juan Carlos Rodríguez [Universidad de Valparaíso - Chile]

Planteamos abrir una discusión entre el rol de las instituciones de educación superior en Chile y el mundo profesional. Sostenemos desde la perspectiva de la teoría de la ecología organizacional de poblaciones de Hannan y Freeman, y de la sociología de las profesiones de Abbott, que asistimos a la expansión inorgánica del campo del diseño, cuyo saber en la actualidad no ha transitado rutas de legitimación y reconocimiento social; sino que más bien, en el régimen neoliberal, la educación de diseñadores constituye un área de negocios de venta de servicios educativos, altamente lucrativa para algunas instituciones y comunidades académicas.

C100. "To be or not to be smart". La revolución de la comunicación oral y escrita en la era de la internet de las cosas. Fernando Rolando [Universidad de Palermo - Argentina]

Esta ponencia reflexiona sobre la innovación en los métodos de enseñanza de la comunicación oral y escrita en la era de la Internet de las Cosas. Refiere a como los procesos de digitalización de la realidad nos permiten ampliar el espacio del aula generando un feedback con el mundo en tiempo real que impacta directamente en el proceso de construcción comunicacional. Implica discutir en el marco del Congreso, como expandir lo enseñado analizando como la interacción con el mundo virtual puede facilitar el proceso de aprendizaje del

alumno buscando un desarrollo inteligente e integrado con el entorno y el mercado.

C101. Otra forma de estudiar publicidad en Palermo. Martín Stortoni [Universidad de Palermo - Argentina]

Desde hace 25 años la Universidad de Palermo tiene por objetivo estimular y motivar a los estudiantes a emprender la búsqueda de nuevos estilos de comunicación, puesto que es la clave para que los alumnos experimenten sensaciones profesionales reales en todas sus cátedras las cuales relacionan temáticas del campo de los negocios, creatividad y diseño. La Facultad de Diseño y Comunicación propone un entorno inspirador que permite expresarse de diferentes formas; un ambiente donde las nuevas ideas sean respetadas y valoradas; un contexto de libertad y autonomía para experimentar y evolucionar. La integración con otras disciplinas, junto con los proyectos creados específicamente para el crecimiento de los estudiantes y las actividades de extensión, son una de las tantas fortalezas de la Facultad que permiten que los conocimientos se adquieran, descubran y construyan desde la práctica de trabajo en equipo.

C102. DI-Integra: elevando la calidad académica del Diseño Industrial en México. Sergio Villalobos [Asociación Mexicana de Instituciones y Escuelas de Diseño Industrial, A.C. - México]

La Asociación Mexicana de Instituciones y Escuelas de Diseño Industrial "DI-Integra", tiene entre sus propósitos "colaborar con la superación académica y el mejoramiento material de las Instituciones de Educación Superior de Diseño Industrial de la República Mexicana". A través de más de 15 años de historia, esta asociación que agrupa a más de 22 escuelas públicas y privadas que imparten Diseño Industrial en México, ha desarrollado diferentes estrategias para elevar el desarrollo académico de sus instituciones, no solo proyectándose a nivel nacional, sino también a nivel internacional.

— Calidad Educativa y Evaluación [B] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Mariela Segura, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C103. Las prácticas evaluativas en la enseñanza - aprendizaje del lenguaje proyectual. María Alejandra Azpiroz [Fac. de Arquitectura y Diseño, Universidad Nac. de Mar del Plata - Argentina]

Este trabajo pretende hacer un análisis, en una actitud reflexiva de las distintas prácticas evaluativas, en la búsqueda de criterios, estrategias y modos convenientes de evaluación en la enseñanza - aprendizaje de los lenguajes gráficos de proyecto, ya que estos están circunscriptos en gran medida a un único nivel inicial, sin una posterior profundización temática sostenida, que junto con la masividad de ingresantes a la carrera determina de manera substancial los criterios de evaluación en relación a temas que son esenciales para el desarrollo del pensamiento del diseñador y que por consiguiente determinan en gran medida su acreditación para el siguiente ciclo.

C104. La Historia del Diseño como praxis: reflexiones sobre la situación actual de la historia del diseño como disciplina académica. Eliana Kim y Joaquin Zerené Harcha [Universidad Nacional de Seul - Argentina]

Actualmente la enseñanza de la historia del diseño enfrenta el desafío de consolidarse como campo disciplinar. Consideramos, que es condición sine qua non que la Historia del Diseño se pueda dialogar con la realidad actual del diseñador y brindar las herramientas posibles para el desarrollo de la mirada y el pensamiento crítico del diseñador frente al contexto actual. En este sentido, esta presentación busca plantear algunas problemáticas frecuentes de la investigación y enseñanza de la Historia del Diseño y proponer ciertas reflexiones al respecto, poniendo énfasis en como estas se relacionan directamente a los desafíos que enfrentan actualmente los diseñadores.

C105. Tiempo de evaluar los tiempos. Reflexiones en torno a las estrategias pedagógicas. Mariela Alejandra Marchisio () y Emiliano Mitri [Faud UNC - Argentina]**

Durante años se ha debatido si las asignaturas de las carreras de grado debían ser anuales o semestrales. Sin embargo en la última década han aparecido una cantidad de instancias de formación aleatorias a abiertas, nominadas de diversas maneras, que abarcan desde viajes de estudios hasta workshops y talleres intensivos, que ponen en juego otras variables de duración y de velocidad de reacción frente al desafío proyectual de los trayectos educativos.

C106. Critérios de avaliação acadêmica de projetos de design para mídias digitais. Axel Sande (*) [PUC-Rio - Brasil]

Esta proposta de comunicação destaca os resultados da minha pesquisa de Doutorado, concluída em março de 2016, sobre os critérios utilizados por professores na avaliação acadêmica de projetos de conclusão de curso desenvolvidos pelos alunos da habilitação em Mídia Digital da Graduação em Design da PUC-Rio (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro). A análise de tais critérios é fundamentada nos conceitos de síntese de projeto, linguagem da forma e experiência do usuário.

2) Capacitación para Emprendimientos y Negocios

En Capacitación para Emprendimientos y Negocios se presentaron 46 ponencias en 8 comisiones que se detallan a continuación. Las conclusiones se encuentran en las páginas pp. 91-93

— Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [A] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Mara Steiner, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C107. La influencia del nacionalismo en la publicidad peruana del 2010 al 2015. Aarón Alvarez Zúñiga [Universidad de Palermo - Perú]

Se ha observado que en los últimos años ha sido más abundante y cada vez menos sutil la presencia de diversos mensajes de orientación nacionalista en las distintas campañas publicitarias. Esta comunicación se basa prin-

cipalmente en la explotación de un sentimiento patriótico profundamente arraigado en la población peruana. Este uso dado al nacionalismo deja de lado la promoción de valores éticos y morales, o en algunos casos se aprovecha de ellos, para poder enlazar una marca específica con el país en mención. Dando como resultado un recurso bastante cuestionable, donde lo nacional o patriótico se rinde ante lo comercial.

C108. El Bloggerismo y la comunicación de las nuevas masculinidades en el campo de la moda indumentaria de Colombia. Roger Chavez [Universidad de Palermo - Colombia]

La práctica Blogging difunde las nuevas significaciones sobre la masculinidad mediante la comunicación de la simbología de las comunicaciones digitales, lo cual conlleva consecuencias directas en la percepción y uso de la indumentaria textil en población joven colombiana. Por esta razón se hace necesaria una investigación que indague a partir del asentamiento de la subcultura Blogger en la comunicación de la moda masculina Online y la asimilación del mensaje de las nuevas masculinidades, para enfocar su análisis en el proceso de asimilación por parte de la población joven de Colombia.

C109. Los espacios gubernamentales patrimoniales en Quito y su modificación con el paso del tiempo. Caso de estudio: Plaza Grande y Palacio de Carondelet. Karla Elizabeth Estrella Eldredge [Universidad de Palermo - Ecuador]

El propósito de este estudio es identificar los cambios que han tenido los espacios públicos gubernamentales en la ciudad de Quito-Ecuador, con la influencia del gobierno de Rafael Correa, periodo de mandato 2007-2015, teniendo como principal caso de estudio el Palacio de Carondelet (Casa de Gobierno) y la Plaza de la Independencia. La casa de gobierno ecuatoriana en agosto del 2007 con el gobierno de Rafael Correa abrió sus puertas a ciudadanos y extranjeros, convirtiéndose en un museo accesible a todos los que deseen visitarlo. La plaza de la Independencia es el punto de reunión, escenario de leyendas y crónicas de Quito, está conformada por la catedral, el palacio presidencial e iglesias.

C110. Gráfica popular contemporánea en la ciudad de Barranquilla como elemento de intervención en la identidad de la ciudad. Cristin Herrera Guerra [Universidad de Palermo - Colombia]

Los aportes de las culturas que han influenciado el folclore y las costumbres de la ciudad de Barranquilla hacen parte de la esencia de la vida de la población, la estratificación de clases, este factor ha influenciado a la ciudad para que no tenga una identidad con la cual todos sus habitantes se sientan identificados. Pero desde hace algunos años, las iniciativas culturales y de diseño en cierta medida se han encargado de reconfigurar el concepto de lo propio al darle valor, reivindicando lo popular, que antes era determinado como marginal y de mal gusto llevándolo a otros estratos sociales.

C111. La marca país “Ecuador ama la vida” en la producción artesanal de exportación cuencana, y su vinculación en mercados internacionales en el periodo del 2010-2015. Silvia Lozada [Universidad de Palermo - Ecuador]

La marca país ha sido una estrategia de internacionalización de varios países de Latinoamérica; la cual es aplicada en distintos sectores estratégicos entre ellos la producción nacional. “Ecuador, ama la vida” al tener como objetivo: cultivar el orgullo nacional y dar mayor competitividad a las exportaciones; es importante que los productos artesanales de exportación tengan una marca referencial que garantice la procedencia, originalidad y calidad de productos ecuatorianos. En consecuencia, la investigación estará dirigida a determinar un vínculo existente entre la marca país y los principales grupos artesanales de exportación cuencanos y la influencia de está en mercados internacionales.

C112. Tecnologías en la “Revolución Pingüina” (2006-2011). Lilyan Soledad Pizarro [Universidad de Palermo - Chile]

Una pequeña manifestación en Lota, una localidad rural de la XIII región, Chile, para expresar la disconformidad con los servicios básicos de los estudiantes de una escuela, generó una verdadera revolución en tan solo 24 horas, viendo sus comienzos en manos de estudiantes que vestían sus uniformes azul marino y blanco, con apariencia similar al pingüino, es así como inicia una de las movilizaciones más grandes ocurridas en el país, pero ¿cómo es que uno cuantos pingüinos lograron movilizar a todo un país?, es aquí donde se aprecia la influencia y evolución de las tecnologías y por supuesto su incidencia en los medios de comunicación.

— **Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [A] (tarde)**

Esta comisión fue coordinada por Mara Steiner, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C113. Significación y resignificación del diseño urbano en Avenida de Mayo, Buenos Aires, Argentina. Ricardo Emilio Rosero [Ricardo Rousseau - Colombia]

Esta investigación se plantea comprender la dimensión discursiva en la resignificación de los objetos de diseño urbano que trata sobre la producción de un sentido social, cuando estos objetos de diseño son proyectados con un propósito y a través de los procesos de uso urbano adquieren otros sentidos simbólicos. La investigación se direcciona sobre la pertinencia de los objetos de diseño (Lámpara Hispana de 1920 y Banco Patrimonial de 2007) en Avenida de Mayo. Se va a analizar la relación que estos tienen con el espacio público. Se buscará un criterio objetivo desde la perspectiva de los profesionales en diseño, que permita analizar estos objetos de mobiliario urbano.

C114. Los programas televisivos en Argentina y el papel que juegan para la constante violencia en el fútbol. José Samudio [D S Consulting empresarial - Panamá]

El problema a estudiar en esta investigación es cómo los programas de tv dedicados al fútbol en Argentina, más

que ayudar a abolir la violencia en este deporte, la promocionan mas indirectamente. Los diferentes medios de comunicación suelen darle importancia a las polémicas internas entre barras, jugadores o dirigentes de los diferentes clubes mas que a lo deportivo. Este trabajo buscará analizar la relación entre los medios de comunicación y el fútbol argentino, y visto esto concluir que tanto influyen en la perspectiva que muchas personas van a tener acerca de este deporte.

C115. La optimización del aprendizaje de la historia a partir de un personaje animado. Diego Suárez [Universidad de Palermo - Ecuador]

El desarrollo de la tecnología ha hecho que el ser humano cambie sus costumbres de vida, entre ellas el aprender. Pues ha llevado a los hombres a adquirir los saberes desde la imagen, lo cual genera un fenómeno en la educación. Debido a ésta situación se ha tomado el caso de estudio de La Asombrosa Excursión de Zamba para estudiar el proceso de creación de los productos audiovisuales educativos, así como el desarrollo de elementos gráficos desde un espectro cultural y didáctico que potencializan el aprendizaje de historia de la Argentina en niños de escuela primaria.

C116. La interculturalidad como estrategia comercial. Caso de estudio: artesanías elaboradas en “caña flecha”. Etnia Zenú, Córdoba, Colombia. Paola Trocha [Particular - Colombia]

Esta investigación se propone analizar de forma específica los productos artesanales elaborados por la etnia Zenú en Colombia; considerando las cualidades intangibles que aportan los aspectos tradicionales y los valores culturales a la producción artesanal. El estudio de estas apreciaciones, entendidas como parte de procesos sociales dinámicos, incurre en el desarrollo de las artesanías, el cual está ligado a las distintas innovaciones técnicas, las nuevas demandas surgidas en los tiempos modernos y su posicionamiento en el mercado, cuyos resultados desembocan en nuevas estrategias comerciales y nuevas producciones de artesanías híbridas con técnicas de distintas comunidades artesanales.

C117. Diseño de material lúdico-didáctico en la enseñanza de lenguaje oral a niños con deficiencia auditiva. Paola Vasconez [Instituto Superior Tecnológico Oriente - Angola]

El diseñador gráfico posee los conocimientos y habilidades para poder crear elementos lúdico-didácticos que complementen el aprendizaje de niños con deficiencia auditiva, pero no tiene información especializada sobre los lineamientos a tomarse en cuenta con respecto a las necesidades educativas de los niños y de los educadores. El resultado de esta investigación demostrará la forma en que los niños con deficiencia auditiva aprenden, es decir sus necesidades y preferencias educativas. Esta información podrá ser aplicada a la creación de currículos escolares, de nuevos métodos educativos y de elementos didácticos apropiados creados por diseñadores.

— **Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [B] (mañana)**

Esta comisión fue coordinada por Stella Maris Aguirre, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C118. El impacto de los personal shopper y blogger en la comunicación de la indumentaria femenina en Colombia en la actualidad. Yajahira Castro Cárdenas [cooperacionales - Colombia]

A partir de la revolución tecnológica y sus implicaciones en los diferentes contextos de la vida actual, también se ha visto afectado el ámbito de la moda, pues hoy en día la forma en que se comunican las marcas se basa más en la difusión vía redes sociales que en los medios tradicionales ya existentes como la revista, televisión, anuncios publicitarios impresos, etc. Los encargados de esta nueva comunicación son los personal shopper y bloggers, quienes funcionan para las marcas como influencers, es decir, como un canal entre las marcas y el público.

C119. El cuerpo y sus estereotipos a través de la indumentaria femenina en Medellín Colombia. Leidy Echeverry [Universidad de Palermo - Colombia]

Los estereotipos femeninos se han usado durante siglos para clasificar a las mujeres con ciertas características que las destacan y diferencian del resto, un ejemplo de esto viene desde la historia del arte, los retratos antiguos, la literatura y en la contemporaneidad, los medios de comunicación masiva como el Cine, la televisión, el internet, la radio y la prensa. No necesariamente los estereotipos son masivos; estos pueden ser de tipo cultural, social, racial, de género, clase social, sexual, de edad, o religión, entre otros, estos son aplicados a las personas que cumplan dicha categoría (Sánchez, 2014, p. 19).

C120. La asociación de diseñadores de interiores: fundamentación y motivación de su existencia. Daniel Alejandro Garrido Mantilla [duGarri Design - Studio 3 - Ecuador]

Investigación que analiza comparativamente evidencias similares en la travesía laboral entre los interioristas capitalinos de Ecuador y Argentina. Contextualizando las problemáticas o causas que generaron la asociación profesional en Buenos Aires, y la documentación de sucesos de interioristas en Quito con respecto a la necesidad o gestión de una asociación profesional. El origen de esta entidad en cada país tiene algunas diferencias, por su temporalidad, procesos sociales, culturales y políticos, sumado a la antigüedad de la oferta académica en las diferentes instituciones educativas o por el accionar de sus pioneros en el interiorismo.

C121. Los espacios, lumínicamente, se transforman. Carolina Levy [Megaluz - Argentina]

El marco de este trabajo de investigación se encuentra en el campo disciplinar del diseño de la iluminación. Es una nueva área de estudio que cada vez se introduce con más fuerza en el mundo entero. La intención del documento está centrada bajo la línea temática del Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes. Los Diseñadores especializados de iluminación (DEI) tienen el manejo de

la herramienta necesaria para resolver la visibilidad de la arquitectura durante la noche. Por lo que la iluminación tiene una intervención directa sobre los espacios, los elementos que lo integran y sobre la percepción visual del ser humano, por ende los lugares no intervenidos, al ser modificados lumínicamente se transforman.

C122. Diseño y comunicación web universitaria en Ecuador. Esteban Plaza [Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador]

Diseño y comunicación web universitaria en Ecuador propone el análisis comparativo de la arquitectura de la información e interactividad en portales de educación superior. Por esta razón, las plataformas digitales en internet han modificado la forma en las que las instituciones educativas comunican e informan. Por eso, es evidente que el diseño de información e interfaces gráficas de usuario para plataformas web —en general y de instituciones educativas en particular— no sólo depende de un buen diseño o de grandes cantidades de información, sino del planteamiento estructural y la distribución de contenidos elaborados en base al perfil de usuario final.

— **Mercado y Gestión del Diseño (mañana)**

Esta comisión fue coordinada por María Elena Onofre, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Rebeca Isadora Lozano Castro de la Universidad Autónoma de Tamaulipas, México, miembro del Comité Académico.

C123. Identidad corporativa y marketing sensorial. Silvia Andorni [metamorfosis_arq. corporativa - Argentina]

La ponencia pretende profundizar sobre las variables conceptuales y perceptivas que determinan el cambio de eje en el concepto de comunicar una marca, un producto, en lo que atañe a experiencias espaciales ya sea de diseño u arquitectónicas. La idea de servicio y la experimentación sensorial están reemplazado el eje de las campañas, privilegiando al el sentido de la elección, más que a las propiedades del producto. Las empresas multinacionales optan por integrar aspectos externos de fuerte valor simbólico asociados a la identidad corporativa. Nos interesa analizar las variables que construyen la identidad corporativa y enfocarnos al análisis de casos que vinculan al marketing sensorial con las estrategias proyectuales en la arquitectura y el diseño corporativo.

C124. Economía criativa: a gestão do design e os novos modelos de negócio. Lednara Castro (*) [AESO Barros Melo - Brasil]

A Economía Criativa apresenta uma crescente importância nos estudos do campo dos Estudos Organizacionais, com reflexos na gestão de empreendimentos criativos. O debate sobre a gestão do design emerge num espaço marcado pela relevância do seu potencial quanto à criação de sistemas criativos e produtivos que contribuem para o desenvolvimento de bens simbólicos. Para tanto este artigo tem como foco o designer empreendedor e o entende como o produtor que é concebido sob o prisma de um agente coletivo que é transformador e solucionador. Para entender este cenário buscaremos fazer uma revisão

bibliográfica que ajude a descrever os novos modos de gestão detectados nas entrevistas realizadas.

C125. Design e Marketing - uma tênue divisão, uma necessidade de integração. Luis Emiliano Costa Avenaño (*) [Centro Universitário Belas Artes de São Paulo - Chile]

Este artigo analisa a dualidade entre o papel do Design e Marketing na solução projetual, dentro de uma visão brasileira e em especial numa reflexão paulista, tendo em vista os avanços da teoria e prática do design advindos do discurso da Gestão de Design que nas suas características básicas coloca o design numa visão de negócio e estruturante dos valores tecnológicos, sociais e empresariais, além dos valores estéticos subjetivos. No entanto esta dualidade tem gerado controvérsias e dúvidas. Para compreender os limites de cada disciplina, esta análise se torna necessária para construir um discurso do designer que seja compreendido pelo empresário.

C126. Desarrollo intuitivo de perfiles de consumidores, basados en comportamientos arquetípicos. Sergio Donoso y Pablo Dominguez [Universidad de Chile - Chile]

Es usual que en Diseño se recurra al marketing y más tangencialmente a la psicología del comportamiento, para ayudar a perfilar a un usuario o un consumidor, ya que ambos son parte de las Ciencias sociales. Sin embargo, cuando todos usan los mismos instrumentos para observar el mismo tipo de fenómeno, se tiende a llegar a soluciones análogas. Hemos pensado, que es posible combinar técnicas alternativas, intuitivas y más expresivas, que apoyadas en simbologías, ayuden a los diseñadores a construir perfiles de usuarios y los escenarios en donde éstos se desenvuelven.

C127. Hibridaciones culturales en la gráfica corporativa de microempresas ante una influencia hegemónica estadounidense en la ciudad de Tampico-México de 1994 a 2016. Rebeca Isadora Lozano Castro ()[Universidad Autónoma de Tamaulipas - México]**

Al paso de los años, la frontera norte de México con Estados Unidos ha tenido una serie de transformaciones socioculturales y del paisaje urbano. Bajo esa premisa este estudio de investigación pretende analizar a partir de la historia las transformaciones que ha tenido el diseño en la gráfica corporativa de las micro empresas en esa sociedad de consumo, generando un marco referencial que pueda encauzar las políticas públicas orientadas por la cultura como motor de cohesión social, identidad local y promoción de valores. Palabras clave: Diseño Corporativo, Comunicación Corporativa, Antropología Urbana, Historia Social, Marketing Estratégico.

C128. Incubadora de Emprendimientos Creativos en la Universidad de Palermo. Emprendedorismo y gestión del diseño. María Elena Onofre (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

La Incubadora de Emprendimientos Creativos de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, centra su actividad en tres objetivos: a) promover la sustentabilidad profesional de los estudiantes y egresados; b) guiar a los estudiantes y egresados en

la profesionalización de sus proyectos para minimizar riesgos y evitar fracasos en etapas tempranas del emprendimiento; c) impulsar su inserción en el tejido de las Economías Creativas y las Industrias Culturales de la región. La Incubadora trae el mundo real de los negocios de diseño al entorno de la Facultad. Se pone el acento en los factores críticos de éxito de cada emprendimiento y en los aspectos determinantes del contexto.

— Mercado y Gestión del Diseño (tarde)

Esta comisión fue coordinada por María Elena Onofre, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Rodrigo Antônio Queiroz Costa del Centro Universitário UNIBH, Brasil, Yvan Alexander Mendivez Espinoza de la Universidad Señor de Sipán, Perú, y Amilton Arruda de la UFPE, Brasil, miembros del Comité Académico.

C129. Inovação de startups do porto digital como referência. Isabela Moroni e Amilton Arruda (*) ()[UFPE - Brasil]**

Uma empresa inovadora trabalha de forma que seus membros sejam encorajados a operarem com autonomia, sejam recompensados pelas suas ideias, valoriza talentos individuais, demonstra resistência frente aos obstáculos, prospera em ambientes turbulentos. Como consequência desse comportamento, essas empresas respondem rapidamente aos seus consumidores, desenvolvem novas ideias, aumentam sua eficiência, melhoram o atendimento ao cliente e geram maiores lucros. Contudo, essa estrutura possui uma complexidade de ser mantida e o grande desafio é justamente a criação de um ambiente organizacional configurado para possibilitar a repetição da inovação de forma contínua, estruturada e gerenciada.

C130. Contribuciones del pensamiento visual a proyectos de gestión de diseño. Alexis Castellanos [Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia]

El pensamiento visual es una herramienta clave en los procesos creativos dada la complejidad de los problemas que se enfrentan en el campo del diseño y particularmente en los proyectos de Gestión de Diseño. De allí que contribuya significativamente a mejorar la visualización de las ideas, organizándolas, simplificándolas y comunicándolas de manera eficaz a los diferentes grupos de interés del proyecto. Así mismo propende por el abordaje de los problemas desde un enfoque no lineal, pues crea otras alternativas a la resolución de los mismos, fomentando el trabajo en equipo y convirtiendo el proyecto en un espacio participativo.

C131. Competencias profesionales en entornos digitales, ¿Cómo liderar una agencia de diseño? Alejandro Lanuque [Enred.ar Gestionando Recursos Humanos - Argentina]

Las agencias de diseño actuales tienen que poder hacerle frente a los nuevos entornos digitales, y para poder lograrlo necesitan de graduados universitarios y profesionales altamente calificados en diferentes disciplinas del diseño. Si bien habilidades creativas y de producción son vitales para este tipo de agencias, las Competencias para poder

gerenciar estratégicamente una agencia de diseño, se presentan como los nuevos requisitos indispensables a la hora de poder hacerle frente a la globalización y a una competencia cada vez más ávida de captar las grandes cuentas. El liderazgo situacional del profesional del diseño, será un desafío muy importante para poder gerenciar y mantener los entornos productivos de cualquier emprendimiento creativo en la especialidad.

C132. Consolidación del ejercicio profesional en comunicación: necesidad de la creación del colegio profesional. Yvan Alexander Mendivez Espinoza () [Universidad Señor de Sipán - Perú]**

El estudio propone investigar la consolidación del profesional de comunicación desde la mirada científica y más allá de lo meramente jurídico. Sienta bases sólidas para la creación de un organismo, con miradas académicas, profesionales y sociales. El comunicador social como el comercial, se sentirán identificados con los resultados que han nacido del espíritu de sus propias profesiones y generará un cambio en confianza y garantía de parte del mercado, demostrándose la necesidad de creación de un colegio que consolide su ejercicio. Clarificando intenciones, características y condiciones adecuadas para la creación del Colegio Profesional de Comunicadores del Perú, formalizando la profesión.

C133. O impacto da práxis do design em sua gestão ensino e mercado. Rodrigo Antônio Queiroz Costa (*) () [Centro Universitário UNIBH - Brasil]**

Com a mudança da práxis do design a partir da informatização de sua atividade, e, ao que pese a percepção do mercado sobre o valor do design e do papel designer no mercado de trabalho há de se refletir sobre quais seriam as atividades hoje de maior valor agregado e quais seriam aquelas que estão destinadas a serem atividades de menor importância e remuneração. Busca-se saber se as expertises que os profissionais que querem ocupar cargos de gestão de design estão de acordo com as práticas ensinadas na academia.

— Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [A] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Patricia Iurcovich, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Claudio Enriquez del Instituto Superior del Sudeste, Argentina, y Liliana Salvo de Mendoza de la Escuela de Diseño en el Hábitat, Argentina, miembros del Comité Académico.

C134. Metodología de diseño para lograr inversión en las MIPYMES. Camilo Andrés Andrade Ojeda [Red Tecnoparque Colombia nodo Neiva (SENA) - Colombia]

En esta ponencia se presentan los resultados de tres MIPYMES de la ciudad de Neiva, región centro sur de Colombia que con la articulación del diseño gráfico y la tecnología generaron recursos económicos por más de cien millones de pesos para su crecimiento y el desarrollo socio económico de la región. Aplicando metodología Design Thinking con base en tres fases: Inspiración, Ideación, y prototipado.

C135. Actividades de extensión institucionales para conocer la realidad laboral del diseño patagónico. Liliana Salvo de Mendoza () y Tania Rojas [Escuela de Diseño en el Hábitat - Argentina]**

El documento registra tres acciones institucionales realizadas desde la Escuela de Diseño en el Hábitat, con el objetivo de conocer la realidad laboral de nuestros egresados y promover innovaciones educativas. En primer lugar se realizó una encuesta con el objeto de obtener datos específicos del desempeño laboral. Paralelamente, se realizaron las Jornadas de Diseño y Emprendimiento y finalmente se generó la Asociación Patagónica de Diseñadores Profesionales. Los resultados de estas acciones invitan a efectuar futuras actualizaciones del curriculum para fortalecer la inserción laboral de los diseñadores, brindar herramientas y motivación para la generación de emprendimientos de diseño.

C136. Caso de proyecto de alumnos de diseño, implementado en empresa portuaria Chilena. Andrea Avila [DuocUC - Chile]

Alumnos de diseño desarrollaron innovadora propuesta de indumentaria laboral para importante empresa portuaria en Chile, SAAM, la cual posee mas de 5 mil trabajadores a nivel nacional. En la ponencia se revelará la metodología y fases de diseño con la que se logró una propuesta concreta de productos ergonómicos, que cumplen estándares de seguridad, altos niveles de confort, implementación de materiales inteligentes, cumplimiento de normativas vigentes y de estética corporativa. Una enriquecedora experiencia colaborativa, donde ambas partes resultaron beneficiadas.

C137. Habilidades comunicacionales. Claudio Enriquez () [watts - Argentina]**

Una de las problemáticas que enfrentan los nuevos profesionales de diseño es la forma que se comunican con los futuros clientes. La formación de grado deja abierta una pequeña brecha a la hora de facilitar la toma de decisión en el proceso de compra de servicios profesionales de diseño. Por tal motivo buscamos presentar con herramientas prácticas y sencillas exponer las herramientas de dialogo que le permita al profesional de diseño mejorar sus prácticas en el momento de transitar el camino de la comercialización.

C138. Trayectorias emprendedoras y procesos relacionales, factores que gatillan el desarrollo de emprendimientos de base tecnológica, Ingeniería en Diseño de Productos, Universidad Técnica Federico Santa María Valparaíso, Chile (2006-2015). Mario Dorochevi [Universidad Técnica Federico Santa Maria - Chile]

La evolución económica plantea desafíos que apelan al desarrollo y protagonismo de las nuevas ideas y al fomento de su iniciativa, ello involucra una mirada sobre los procesos de formación. Si bien existe consenso, entre responsables políticos y económicos, que la educación emprendedora es probablemente la forma más eficaz de contribuir a dicho crecimiento, sus resultados son incipientes. El presente proyecto busca explicar, aquellas variables sociales y condiciones de posibilidad presentes en las trayectorias emprendedoras de un grupo

de egresados, que permiten caracterizar una trayectoria estable, como vehículo de inserción laboral con base en productos de diseño de base tecnológica.

— **Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [A] (tarde)**

Esta comisión fue coordinada por Patricia Iurcovich, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Catalina Petric de INACAP, Chile, miembro del Comité Académico.

C139. Implementação de Escritório Modelo de Design Gráfico. Almir Mirabeau, Marcelo Baêta e Hely Costa Jr (*) [Universidade Estácio de Sá - Brasil]

Este artigo apresenta o processo de implementação de um Escritório Modelo de Design Gráfico na Universidade Estácio de Sá, unidade Madureira. O objetivo do Escritório Modelo de Design Gráfico (EMDG) é propiciar a aproximação dos alunos da realidade produtiva e competitiva do mercado de trabalho através de um espaço de convivência profissional entre professores e alunos. Espaço esse que atenderá a clientes internos, onde tratamos de questões relativas a departamentos da própria universidade, e externos, onde atendemos a empresas na região de Madureira. Nossa proposta no trabalho é apresentar o modo de implementação, o modelo operacional, os processos de gestão e os resultados no ano de 2016.

C140. El Diseño en las marcas sustentables. Del branding corporativo al diseño. Patricia Iurcovich (*) [Patricia Iurcovich Comunicaciones - Argentina]**

El diseño constituye hoy por hoy un sustento fundamental en el concepto de branding corporativo. Difícilmente hoy las empresas corporativas y pymes, no hayan incorporado en su estrategia de negocios el concepto de sustentabilidad. El mismo está relacionado con el medio ambiente, el uso de materiales, diseños, conciencia en la relación con la comunidad y fundamentalmente con los stakeholders que son los públicos de interés vinculados con las empresas. Proveedores y otras audiencias que no tengan incorporado el diseño como elemento fundamental en sus productos así como las certificaciones requeridas no son aceptados hoy bajo el concepto de sustentabilidad.

C141. Prácticas profesionales, una ventana al mundo laboral. Gabriela Paganí [Facultad de Ciencias de la Comunicación - Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales - Argentina]

En la actualidad muchos de los planes de estudio de carreras de Diseño y Comunicación incluyen como requisito para sus graduados la realización de prácticas profesionales. Las mismas constituyen un ámbito de descubrimiento de las fortalezas y debilidades para el futuro profesional y a su vez, un espacio de diálogo entre la academia y el mercado.

C142. La evolución de la innovación: conectando a Darwin con los mercados. Carlos N. Papini [Universidad de Palermo - Argentina]

Los emprendimientos del futuro van a necesitar no sólo de trabajadores activos y creativos sino que, además del

invalorable compromiso que poseen para el cambio, agreguen un necesario dominio sobre las herramientas de la gestión y la comunicación. Lógicamente la enseñanza se deberá nutrir de todos estos ingredientes. Pero además, y tal vez esto es lo más saliente, nos ayudará a evitar o enfrentar con opciones de éxito, a las crisis que por cuestiones internas o del entorno siempre aparecen. Seguramente la mirada hacia el largo plazo comunicando correctamente las ideas, sueños, éxitos y fracasos, sin descartar esa curiosidad que fue el comienzo de todo, motivará e inspirará a quienes nos rodean.

C143. Formando a los diseñadores del siglo XXI. Catalina Petric (*) [INACAP - Chile]**

Se plantea el contexto actual en que estamos formando a los diseñadores del mañana. Las claves en que hoy debemos poner foco. Se contraponen al escenario del sector productivo y sus demandas para los diseñadores que ocuparán los puestos de trabajo en el futuro. Se muestran las metodologías del Proceso de Actualización de Planes de Estudio en INACAP y el Proceso de Diseño Curricular de las carreras de área de Diseño & Comunicación de INACAP. Luego se plantean las competencias claves que formamos en INACAP en los diseñadores del mañana para que sean profesionales exitosos.

C144. Adopta un Briefing - Práctica Profesional y Servicio Social. Ana Paula Schmiedel [Balmasch Strategy Group - Brasil]

La demanda por “gerentes de marketing” ha aumentado y las empresas esperan contratar un profesional preparado para liderar proyectos (y personas) además de poseer conocimiento suficiente para elaborar innovadores y rentables planes de marketing. En contrapartida, los alumnos que egresan no tienen suficiente formación y experiencia en la práctica profesional, factores fundamentales para el desarrollo de sus habilidades laborales. Lo que se observa, son alumnos inseguros y empresas poco dispuestas a invertir en formación, resultando en egresados que no trabajan en su área de formación y un marketing de baja calidad en las empresas. Para hacer frente a esa realidad, nace Adopta un Briefing.

— **Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [B] (mañana)**

Esta comisión fue coordinada por Diego Bresler, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de María Cecilia Ribeco de la Escuela Provincial de Artes Visuales N° 3031, Argentina, Alejandra Marín de la Universidad Autónoma de Nuevo León, México, y Letícia Pedruzzi Fonseca de la Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil, miembros del Comité Académico.

C145. Base, diseño e innovación, encuentro entre la academia, empresa y gobierno. Bernardita Brancoli Poblete y Alejandra Amenábar Figueroa [Universidad del Desarrollo - Chile]

“Base, Diseño e Innovación” es una publicación académica de la facultad de Diseño UDD, que busca poner de relevancia cómo el diseño colabora en la generación

de innovación. Esta nueva propuesta editorial busca a través de sus contenidos trascender las fronteras de la disciplina y la academia para integrarse sistemas de producción. Su propuesta radica en generar contenido y vivenciar experiencias entre quienes han establecido al diseño como una herramienta para el emprendimiento y el desarrollo. Al centrarse en el cliente, el usuario y sus necesidades, el diseño cobra relevancia para competir en mercados distintos, siendo una disciplina capaz de transformar realidades.

C146. La innovación es cuestión de diseño. Lula Capriel [89 Co.design Studio - Guatemala]

Presenta una síntesis de cómo el diseño ha intervenido como promotor de innovación dentro del sistema emprendedor en Guatemala, fijándolo como uno de los ejes principales de apoyo para la “Industria de Soporte” bajo una metodología llamada “Diseño e Innovación” creada desde el Centro Municipal de Emprendimiento. Metodología basada en el co-diseño. Colaborativa, cooperativa y concurrente, para ofrecer soluciones que satisfagan a su usuario, entorno y cultura de manera inclusiva, mediante la creatividad,. Posicionando al gremio de diseñadores bajo la lupa como potenciales gestores y asesores, ampliando la demanda y campo laboral al formar parte de equipos multidisciplinarios.

C147. A impulsão do aprendizado da equipe de design instrucional e a melhoria na qualidade do material produzido para o ensino a distância através da gestão do design. Giulliano Kenzo Costa Pereira, Nina Roberta Chagas Ferrari e Letícia Pedruzzi Fonseca (*) () [Universidade Federal do Espírito Santo - Brasil]**

Atendendo ao ensino a distância, o laboratório de design instrucional deparou-se com mudanças no caráter dos projetos. Solucionando este quadro e correspondendo às expectativas de desenvolvimento individual dos estagiários, fomentou-se o aprendizado e a troca de experiências por meio de workshops, práticas coletivas e incentivo aos debates entre estagiários de diferentes expertises nos projetos. Ao passo que a integração interequipe permitiu novas soluções projetuais, tais práticas corroboraram na melhoria dos materiais educacionais e na formação de profissionais multidisciplinares adequados ao mercado, dispostos a projetar de forma criativa e comprometida com o ensino a distância.

C148. DfS, posicionamiento de marca y permanencia en el mercado. José Miguel Enrique Higuera Marin [Universidad Industrial de Santander - Colombia]

Esta investigación pretende estudiar la relación que existe entre el Diseño para la Sostenibilidad (DfS), como metodología proyectual y su injerencia en el posicionamiento de marca y permanencia de productos manufacturados, desarrollados por empresas emergentes apoyadas por programas de incubación empresarial estatal, así como la apropiación de estas variables dentro de su cadena de valor. Este estudio se llevara a cabo en la ciudad de Buenos Aires, bajo el amparo del Centro Metropolitano de Diseño, analizando diversos productos y empresas incubadas durante el período 2003-2013.

C149. Headhunting en la industria del Diseño, detectando emprendedores de alto potencial. Alejandro Lanuque [Enred.ar Gestionando Recursos Humanos - Argentina]

Siendo un emprendedor de la industria del diseño muy preparado académicamente, con una experiencia en entornos digitales dentro de agencias reconocidas, el cual ha tenido y manejado equipos de diseñadores por largo tiempo, con una personalidad socializadora y creativa, que ha podido desarrollar exitosamente start-ups en las agencias donde ejerció, es muy posible que este en la mira de un Headhunter. Esto se debe a que los Headhunters están actualizando los parámetros de selección, en materia de diseño, que tuvieron hasta hace tan solo cinco años, y recategorizando a los diseñadores a los cuales les interesa entrevistar para las distintas agencias en las que es consultado.

C150. Enfoque educativo de la gestión del diseño en entornos productivos. Alejandra Marín () y Ana María Torres Frago [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]**

La gestión del diseño en un entorno productivo y comercializador, trasciende en el proceso enseñanza - aprendizaje del diseño, como generador de trabajo y economía, aquí es donde su enfoque educativo se ve involucrado con el aprendizaje de los procesos de diseño, administración y mercadeo. Estas resultantes, son clave para visualizar la actividad principal que tendrá la gestión del Diseño en rubros ajenos al mismo, otorgando información a emprendimientos e involucrando procesos básicos para la obtención de conceptos y desarrollo o innovación de productos y servicios.

C151. Revista Cafeína: emprendimiento, la inclusión y lo interdisciplinar. Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum, Javier Santana y Edissa Romero [ITSON - México]

CAFEÍNA es un proyecto experimental de creación, promoción, difusión y prácticas profesionales de estudiantes y docentes. Los alumnos que participan como colaboradores en el proyecto Cafeína, tienen la oportunidad desde su formación académica, de aplicar en la práctica lo visto en las clases y diferentes asignaturas del programa Licenciado en Diseño Gráfico del ITSON. Dentro del proyecto Cafeína es posible desarrollarse dentro de muchas de las áreas del diseño, tales como el diseño editorial, branding, ilustración, fotografía, publicidad y social media, así como la gestión de proyectos, desarrollo y ejecución de estrategias y análisis de oportunidades de negocio.

C152. Gestión de emprendimientos de diseño como proyecto educativo. María Cecilia Ribecco () [Escuela Provincial de Artes Visuales N° 3031 - Argentina]**

La formación académica enfocada al perfil emprendedor es uno de los retos de la educación en diseño que requiere la reformulación y actualización de las currículas para fomentar el desarrollo de habilidades emprendedoras en sus estudiantes. El mercado del diseño evoluciona continuamente junto con los avances de la tecnología y las nuevas formas de consumo posibilitando alternativas de autoempleo como oportunidad de inserción laboral para los jóvenes profesionales. Partiendo desde el análisis del contexto actual se plantea un nuevo diseño curricular

que incorpora disciplinas del campo empresarial en su programa de estudios orientado al perfil del diseñador como un profesional capacitado para implementar proyectos de innovación a través de estrategias de gestión empresarial brindando una formación integral.

3) Formación para un Diseño Innovador y Creativo

En Formación para un Diseñador Innovador y Creativo se presentaron 70 ponencias en 10 comisiones que se detallan a continuación. Las conclusiones se encuentran en las páginas pp. 93-98.

— Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [A] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Marisa Cuervo, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C153. Dibujos híbridos: un nuevo paradigma en la enseñanza del diseño. María Cristina Ascuntar Rivera [Universidad de Nariño - Colombia]

A mediados de la década de los 60's, se produjo la aparición en el mercado de los primeros paquetes de diseño asistido por computador (CAD), suceso que representó un giro importante en la estructura de los medios de representación, suscitando confrontaciones entre el tradicional dibujo a mano y las nuevas alternativas digitales características de la era informática. Este hecho sin precedentes en torno al dibujo en diseño, provocó la generación de modos híbridos de representación, dando apertura a la creación de nuevos paradigmas en la enseñanza del dibujo en diseño y facilitando la estructuración de panoramas emergentes en relación a las coyunturas entre el dibujo analógico y digital.

C154. Los eventos académicos en las carreras de grado. El Foro de Investigación como espacio de visibilidad de los avances del Proyecto de Graduación. Marisa Cuervo (***) [Universidad de Palermo - Argentina]

El Foro de Proyecto de Graduación es un encuentro que tiene como objetivo hacer visibles los avances de los estudiantes en sus trabajos finales de grado y la posibilidad de intercambiar ideas y propuestas con otros estudiantes. La modalidad de Foro permite que los estudiantes, coordinados por un docente, expongan ante sus pares y otros estudiantes los objetivos, el recorrido y los aportes de su trabajo final, para luego realizar una puesta en común que les permita tomar aquellas sugerencias que surjan de las exposiciones y enriquecer las propuestas temáticas de los estudiantes que están próximos a iniciar su Proyecto de Graduación.

C155. Dibujo a mano alzada y medios gráficos digitales. Alejandro Folga [Facultad de Arquitectura UdelaR - Uruguay]

En esta ponencia se reflexiona sobre la necesidad de incluir los medios de representación tradicionales (dibujo a mano alzada) en la enseñanza de las disciplinas vinculadas al Diseño. Para ello se exponen algunas posibilidades de representación mixta o híbrida. La reflexión se centra en dos caminos posibles para ejercitar

esta mixtura: partiendo del dibujo digital o del dibujo manual, ya que ambas vías combinan las virtudes de complementar diferentes formatos o modos de producción. La ejercitación de estas técnicas fue desarrollada como experiencia áulica en una asignatura de representación gráfica, y actualmente forma parte de una investigación en desarrollo.

C156. Cognados: diseño audiovisual y video experimental, entre academia y ruptura. Rodrigo Eduardo Gómez Mura y Sebastián Jeria [Universidad Austral de Chile - Chile]

Esta ponencia analiza el Diseño Audiovisual y el Video Experimental en los entornos profesional y académico, como expresiones que se presentan complicadas para los receptores, sean iniciados o estudiantes pertenecientes a diferentes ámbitos dentro del campo de la cultura de la imagen. Expone que en lo experimental están las paradojas presentes entre diseño, artes y audiovisual. Finalmente se plantea cómo aplica lo experimental en el proceso de resolución de un proyecto de diseño o artístico y explica la problemática del diseño audiovisual como actividad o como ejercicio experimental que puede incluir a las disciplinas mencionadas.

C157. Programa Cátedra aplicado en último año de Carrera Diseño Gráfico. Joffre Bernardo Loor Rosales [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

Se plantea una estrategia para implementar el programa Cátedra, bajo dos asignaturas anuales: Post Producción 2 y Diseño 3D. Fueron el medio por el cual se implantan los proyectos a realizarse para cada una de ellas. Proyectos en los cuales los alumnos se sientan involucrados en el proceso - aprendizaje, en Post Producción se plantea la realización de Cortometraje con ciertas temáticas. En Diseño 3D, elaborar un nuevo producto de categoría libre, que cumpla con la característica de resolver un problema observado en el entorno.

— Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [A] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Marisa Cuervo, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C158. Diseño vs el código de programación en el aprendizaje. Luis Amilcar Olvera Vera y María del Carmen Aguilera Posligna [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

En la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, se ha observado un problemática que se revela al momento de desarrollar actividades y aplicaciones donde se involucra el diseño gráfico y la programación, ya que muchos estudiantes optan por inclinarse en el ámbito de la comunicación visual dejando de lado la lógica y el desarrollo de aplicaciones que ayuden de cualquier manera en el razonamiento y perfeccionamiento en la toma de decisiones. Cuando los estudiantes optan por el desarrollo de aplicaciones se encuentran con el reto de poder mostrar un resultado que sea de beneficio para quien lo desarrolla y quien será el usuario final.

C159. Desafíos y oportunidades de enseñanza en diseño de experiencia en Argentina. Nicolás Jaureguiberry [Inter-Cultura - Argentina]

La enseñanza de experiencia de usuario y experiencia de cliente es relativamente nueva en nuestro país. En los últimos años han aparecido oportunidades de enseñanza y aprendizaje de esta práctica aunque no se ha producido demasiado material de consulta al respecto. En esta exposición se plantea una visión basada en la experiencia de formación en instituciones académicas, tanto en grado como postgrado, y en empresas. Este planteo descompone algunas cuestiones de base relativas a nuestra cultura y plantea en forma incipiente oportunidades detectadas en los distintos ámbitos.

C160. Técnicas mixtas: el croquis a pulso y las herramientas digitales. Claudia Espinosa [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Uruguay]

La mixtura entre medios analógicos y digitales constituye una alternativa para escapar a la uniformidad expresiva propia de las imágenes digitales hiperrealistas, que son el producto actualmente más utilizado por los proyectistas para comunicar sus ideas. En esta ponencia se presenta la metodología didáctica y algunos de los resultados obtenidos en un trabajo áulico, que es parte de una asignatura opcional y de un proyecto de investigación. La experiencia consistió en la digitalización (escaneo) de dibujos realizados a mano alzada, los que posteriormente fueron editados y modificados mediante la aplicación de diferentes recursos digitales y técnicas de edición de imágenes.

C161. Infogame - edutretenimento para a orientação profissional. Marcus Aurelius Lopes Domiciano (*) [Comunicação e Missão Cristã - Brasil]

Os produtos audiovisuais se mostram uma forma eficiente de passar conhecimento educativo e de utilidade ao espectador. Hoje encontram nos canais fechados de televisão e na internet uma grande possibilidade de veiculação. Apresenta-se aqui um produto criado especificamente para estes veículos emergentes, incluindo-se aí as mídias sociais, como Facebook e Whatsapp. O conteúdo é voltado à orientação profissional de adolescentes e jovens, tendo como pressupostos os conceitos do Edu-tretenimento. Foi produzido um vídeo piloto de curta duração veiculado em canal de televisão comunitária e na internet, visando testar essa metodologia para desenvolvimento de novos materiais educativos.

C162. Rol activo del videomapping como proceso de expansión en Ecuador (2005-2016). Juan Santiago Malo Torres [Universidad del Azuay - Ecuador]

Análisis de los inicios del VideoMapping en el Ecuador (período 2005-2016) y sus distintas aplicaciones en campos publicitarios y artísticos, en donde la disciplina del Diseño juega un papel preponderante en estos proyectos y en las diferentes interacciones generadas. Las propuestas a ser analizadas pertenecen a eventos y/o festivales que se han dado en Ecuador, comparándolos con otros trabajos realizados en Sudamérica, en donde se consideren la aplicación de conocimientos conceptuales, teóricos y prácticos de diseño audiovisual, a más del uso coherente, adecuado y equilibrado de nuevas tecnologías y recursos.

C163. Aprendizaje experiencial en la ciudad. María Marta Mariconde [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

El presente trabajo expone los avances conceptuales del proyecto de investigación: “Prácticas pedagógicas con tecnologías emergentes”. Se refiere al desarrollo de prácticas y abordajes apoyados en el aprendizaje experiencial, a pie de calle, en instancias de estudiar e interpretar la realidad urbana desde la cátedra de morfología urbana, FAUD UNC. La utilización de dispositivos móviles a escala urbana en las clases de taller, es considerado una verdadera motivación en la construcción de aprendizajes autónomos y ubicuos acerca de la ciudad contemporánea.

— **Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [B] (mañana)**

Esta comisión fue coordinada por Eugenia Álvarez del Valle, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de André de F. Ramos de la Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil, y Taña Escobar de la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador, miembros del Comité Académico.

C164. ¿Nos encontramos en la biblioteca? Eugenia Álvarez del Valle (***) [Universidad de Palermo La Paz Comunicación - Argentina]

En este paper se comparte una estrategia para acercar al alumno a la biblioteca, tanto al espacio físico como a la biblioteca virtual. Dada la accesibilidad a la información por internet, los alumnos tienden a citar fuentes no confiables, con poca solvencia académica. A partir de un proyecto denominado “Marea Digital”, que exige al alumno a producir un ensayo sobre temáticas del mundo publicitario digital, se desencadenó la importancia de citar fuentes con referato. Este trabajo refiere una forma de realizar un encuentro productivo y provechoso entre el alumno y los autores en la biblioteca de la Universidad.

C165. La comunicación hipermediatizada, pistas hacia la alfabetización mediática. Mariana Bavoleo [Universidad de Palermo - Argentina]

La cultura digital y las herramientas de producción social de lectoescritura, están cada vez más presentes en la vida diaria de los jóvenes. Múltiples pantallas invaden los espacios escolares y la alfabetización mediática cobra relevancia para establecer prácticas revitalizadas. En los nuevos contextos hipermediatizados, este tipo de alfabetización no es una simple capacitación funcional, ni un entrenamiento de herramientas cognitivas que capacita a los alumnos para utilizar los medios; por el contrario es una forma de alfabetización crítica que exige análisis, evaluación, interpretación y la adquisición de un metalenguaje.

C166. Progra-amando. Andrés Bedoya [Universidad Pontificia Bolivariana - Colombia]

Existe un problema de bajo rendimiento, deserción estudiantil y desmotivación por el estudio de la programación de software, que se presenta en diferentes cursos de ingeniería y particularmente en los cursos de fundamentos

de programación de la carrera ingeniería en diseño de entretenimiento digital. Para entender unas necesidades preliminares del estudiante se realiza un diagnóstico por medio de encuestas a estudiantes de ingeniería de sistemas e informática, ingeniería electrónica, ingeniería en diseño en entretenimiento digital y a diseñadores gráficos de tal forma que se puedan identificar factores claves en el aprendizaje de la programación de software.

C167. Os Zeladores do Tempo - Uma história em quadrinhos transmídia. André de F. Ramos () e Cora Ottoni (*) [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]**

O presente artigo, investiga a narrativa e a transmídia, e apresenta uma forma de aplicá-la em um produto final, no caso, uma série de história em quadrinhos com uso de realidade aumentada para intensificar o processo imersivo do leitor. Desta forma se uniu novas e antigas tecnologias a fim de explorar mais profundamente o universo ficcional criado. Na série, é apresentada uma sociedade onde existem viagens no tempo, controlada por uma organização que evita que o passado seja alterado e toda a trama é conduzida através das aventuras de dois irmãos gêmeos idênticos, mas muito diferentes entre si. Serão apresentados conceitos relativos a narrativa, transmídia, ilustração e realidade aumentada.

C168. Perspectivas do aprendizagem de programação para ensino de design de interação. Denise Del Re Filippa e Fernando Reizel Pereira (*) [UERJ ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial - Brasil]

Com o surgimento do Design de Interação, área intimamente associada à área de Computação, escolas de Design passaram a ter a necessidade de oferecer a seus estudantes o conhecimento de noções básicas de programação e de eletrônica. Nesta palestra, abordamos os benefícios da inclusão da aprendizagem da lógica de programação para o pensamento projetual do designer e a necessidade de promover um ensino de programação fundamentado em práticas da Engenharia de Software.

C169. Programas de posgrado en diseño de indumentaria. Un caso de estudio en Ecuador. Taña Escobar () [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]**

La investigación presentada relaciona la escasa formación de posgrado para diseñadores de indumentaria en Ecuador con la transformación de la matriz productiva y el nuevo enfoque del sistema de moda. Tal acontecer orienta a la academia a plantear un diseño curricular de formación integral del diseñador de indumentaria que responda a los requerimientos del sector textil confecciones. Luego de un exhaustivo estudio se logró identificar las competencias profesionales de diseñadores de indumentaria las mismas que fueron metodológicamente tratadas con la matriz Dacum y el análisis funcional. Estos lineamientos fueron tomados como base para plantear el Diseño Curricular del Programa de Posgrado.

— Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Wenceslao Zavala, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de

la Universidad de Palermo. Con la presencia de Renato Echegaray de Instituto Superior Santo Domingo, Argentina, miembro del Comité Académico.

C170. Investigação da percepção visual apoiada na teoria da split-fovea com aplicação das categorias de configuração visual na linguagem e no design. Sérgio Busato (*) [UNESP - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Brasil]

O sistema visual humano constitui a mais importante fonte perceptiva do indivíduo, empregando nesse processo quase a metade dos neurônios cerebrais. Investigamos suas características e particularidades neurofisiológicas em pesquisas sobre a cognição e a linguagem. Apresentamos neste artigo resultados que identificam as possibilidades relacionais entre as direções do olhar, as direções da escrita e o design, constituindo uma ferramenta metodológica com possibilidades de instrumentalizar de projetos de design a análises arqueológicas, permitindo aplicações na inteligência artificial, na realidade virtual, no desenvolvimento de games e outras aplicações onde a visão humana representa a base da percepção e da cognição.

C171. Innovación en diseño didáctico: formulación de un modelo centrado en el usuario. Renato Echegaray (*) [Instituto Superior Santo Domingo - Argentina]**

Se presenta un trabajo final de maestría en diseño, el cual se enmarca en el Diseño Didáctico, como campo disciplinar del Diseño Gráfico. La preocupación central emerge en la insuficiencia de los recursos didácticos visuales para ser empleados por estudiantes de diseño, el diseño de materiales didácticos para el nivel superior tiene una deuda social: no ha considerado cabalmente la cultura visual del alumno. La investigación presenta un Modelo de Proceso de Diseño Didáctico Centrado en el Usuario que mediante su empleo permite obtener un producto de diseño que se ajusta a las preferencias de los alumnos en cualquier instancia de aprendizaje.

C172. Matéria do Design: análise de plataformas digitais como ferramentas para seleção de materiais no design. Ana Karla Freire de Oliveira (*) [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]

Palestra que tem como objetivo apresentar diversas plataformas digitais sobre materiais e processos de fabricação e analisar sua viabilidade enquanto ferramenta complementar ao processo de criação de produtos de design. Para tanto, serão apresentadas ao menos quatro plataformas e estas serão analisadas quanto a contemporaneidade das informações, acessibilidade, qualidade e quantidade dos dados, bem como sua possível adoção como ferramenta didático-pedagógica no ensino de materiais e processos para designers.

C173. Infografia como matéria jornalística, uma abordagem para o ensino do design de informação. Ricardo Oliveira da Cunha Lima e Almir Mirabeau (*) [Brasil]

O objetivo desse estudo foi avaliar e definir o termo infografia em design jornalístico. Para tanto, tratamos dos diferentes pontos de vista sobre o assunto a partir da análise de um conjunto de tradições terminológicas existentes, que demonstram a entrada recente do assun-

to no campo acadêmico. Procuramos discutir como a Infografia Jornalística tem sido conceituada, situando o termo nos estudos do campo do design da informação. O ensino da infografia ainda é escasso, assim como o conteúdo acadêmico para formação dos infografistas. Esse estudo pretende formular um ferramental teórico voltado à linguagem gráfica da infografia, com o intuito de auxiliar a prática profissional.

C174. Uso de plataformas digitales de comunicación en jóvenes universitarios. Adriana Segura [Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Santo Domingo - Ecuador]

El presente tema se enmarca en las plataformas digitales de comunicación y en los jóvenes universitarios. Con la investigación realizada se ha identificado cuáles son las plataformas de mayor uso, la frecuencia de uso, el tipo de usuarios, el tipo de contenidos que se consumen, y comparten y la influencia de dichas herramientas en los jóvenes, desde su percepción. El objetivo de la ponencia es analizar si pueden convertirse las plataformas digitales de redes sociales específicamente, en un recurso de enseñanza - aprendizaje y de ser el caso, de qué manera podrían aportar.

C175. Motivación = Participación. Wenceslao Zavala (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

Esta charla muestra algunas estrategias pedagógicas realizadas en el aula para aumentar la colaboración entre los estudiantes, los cuales participan en equipos en un sistema de incentivos para motivarlos a superarse y ayudar a sus compañeros.

— Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Wenceslao Zavala, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de André de F. Ramos de la Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil, Paolo Arévalo Ortiz y Santiago Barriga de la Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador, miembros del Comité Académico.

C176. Formación académica en la industria gráfica de Riobamba - Ecuador. Paolo Arévalo Ortiz (), Santiago Barriga (**) y Elvis Augusto Ruiz Naranjo [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]**

La industria gráfica tiene características tanto en el sector industrial como en el sector de servicios, es considerada industrial ya que requiere de inversiones modernas en maquinaria y equipos electrónicos que utilizan tecnología avanzada, y pertenece al sector de los servicios por el hecho de contar con profesionales que participan en los procesos de producción gráfica, los cuales se crean a partir de la necesidad del cliente. Por lo tanto los trabajadores que se encuentran inmersos en esta actividad deben enfrentarse a la incesante evolución de los servicios, procesos y a las nuevas tecnologías utilizadas en el sector.

C177. Digital Comics - As histórias em quadrinhos e o paradigma digital. André de F. Ramos (*) () [Universidade Federal do Rio de Janeiro - Brasil]**

O presente artigo refere-se a investigação acadêmica sobre o processo de adaptação da linguagem visual das histórias em quadrinhos para uma plataforma digital. Serão apresentados os elementos de linguagem visual, com destaque de títulos e artistas que produzem HQs digitais, evolução para os tablets e novos paradigmas narrativos. O computador que sempre foi considerado uma ferramenta de criação, com o advento da internet, se converteu também em um meio de distribuição. O artigo investigará os elementos da linguagem visual dos quadrinhos desde a sua versão impressa até a chegada dos tablets além do uso de movimento e som em HQs digitais.

C178. Sagui Lab: um experimento educacional híbrido. Um espaço de abertura, trabalho colaborativo, cocriação e Open Design. Dorival Campos Rossi e Juliana Aparecida Jonson Gonçalves (*) [Universidade Estadual Paulista - UNESP - Brasil]

No presente trabalho será feita uma abordagem do Open Design e uma descrição do Ecossistema Open Design. e DIY (Do It Yourself - faça você mesmo), que permitiu o nascimento de tecnologias emergentes como a Internet, os computadores pessoais e conceitos como o software livre (códigos abertos - design open source). Foi elaborada uma revisão bibliográfica acerca dos aspectos relacionados ao Open Design assim como uma revisão da informação no espaço natural do Open Design: A rede (internet), com a intenção de encontrar elementos associados ao “Ecossistema Open Design”. Estes elementos nos permitiram elaborar um mapa mental com possíveis conexões para a representação do ecossistema em questão.

C179. Aprendiendo a dibujar con tablet - 3 etapa. Luis Lopez Jubin [Hastaller Comunicación Visual - Uruguay]

En esta tercer y última etapa del proyecto se describirán los pasos realizados, los logros y los descubrimientos conseguidos hasta el momento. Se trata de un proyecto de trabajo a 3 años, donde se busca aprender el dibujo desde la técnica pura utilizando herramientas digitales, para luego abordar varios temas sobre: Arte digital - Pintura digital - Nuevos métodos de estudio de la pintura - Nuevos métodos de enseñanza de la pintura - Manejo de programa - Enfrentarnos y resolver nuevos dilemas filosóficos sobre el arte digital.

C180. What - So What - Now What. Stephen Melamed [University of Illinois at Chicago - Estados Unidos]

The field of design, and design education, continues to expand and evolve at an ever increasing pace. Technology is approaching the brink of becoming fully integrated with organic matter to create a seamless and often invisible man-machine interface. Medical advancements coupled with continued miniaturization, exponential data storage, wireless power and transmission, are all pointing to an era in which what is human will be redefined. We continue to turn over a number of brain functions to computerization. As we approach this ‘event horizon,’ the practice of design and the education

of designers will need to address the serious ethical challenges of user experience that lie ahead.

C181. Plataformas de la educación y la comunicación visual. Cristóbal Moreno [Universidad de Santiago de Chile - Chile]

Esta presentación tiene como objetivo analizar las plataformas virtuales de la Educación Superior desde la mirada de diversos actores, con el fin de identificar fortalezas y debilidades, desde el área de la comunicación visual y desde el área de la pedagogía y con ello establecer criterios claves para poder proyectar correctamente una de estas plataformas. Este trabajo, a partir de diversos métodos de investigación y análisis busca establecer los criterios claves para desarrollar un plataforma virtual en la Educación Superior, considerando y fomentando la amplia relación que se puede otorgar a partir de dos áreas del conocimiento, el Diseño en Comunicación Visual y la Pedagogía.

C182. Modalidades de enseñanza con base de tecnología digital en la carrera de diseño. Pedro Orazzi [Universidad Nacional de la Plata - Argentina]

Hoy más que nunca el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje destinados a la formación del alumno, en todos los niveles de educación, está condicionado por nuevos contextos. Algunas de estas situaciones pertenecen a la propia práctica educativa, como por ejemplo la tecnología digital, y otras no, como son las condiciones socio-económicas que afectan al rendimiento del alumno, en el mejor de los casos, o es un posible factor de desgranamiento de la matrícula, en el peor de los casos; por solo nombrar dos causas que pueden influir en la toma de decisión de la propuesta metodológica a adoptar. Tal realidad es más notoria en el nivel de enseñanza universitario, por tal motivo en la Cátedra de Matemática hace años que nos propusimos afrontar el desafío de repensar nuestras prácticas educativas para mejorar el aprendizaje, poniendo en acción un nuevo Proyecto Pedagógico, fundado en videos educativos y tutoriales.

C183. Tecnologías de la educación y diseño instruccional para la enseñanzas y la comprensión del Diseño. Ana María Torres Fragoso [Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

Elevando la educación de calidad de estudiantes de Diseño Industrial a través de la incorporación de medios que faciliten su egreso, como el diseño instruccional con base en las teorías del aprendizaje para el desarrollo de la tecnología educativa, el objetivo del presente es el análisis de la forma vigente de enseñar buscando adaptar procesos pertinentes a la disciplina acordes a las generaciones actuales y futuras, tomando en cuenta su forma de aprender, de relacionarse y de comunicarse a través de los medios que ellos conocen y utilizan, los “digitales”.

— Innovación Cultural [A] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Marina Matarrese, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C184. Inteligencia perceptiva aplicada al proyecto de diseño. Cristina Amalia Lopez y Paolo I.G. Bergomi [Asociación Argentina de la Moda /CONPANAC / Modelba / ALADI - Argentina]

El desarrollo de las inteligencias múltiples y la empatía nos permiten percibir el mundo con ojos curiosos despertando al descubrimiento de lo que nos rodea. La capacidad de percibir aún los detalles en apariencia insignificantes, de percibir las oportunidades, de saber acumular esas percepciones, encaminándolas a un proyecto, a un propósito determinado, es clave para el éxito. Recordemos que la más provechosa de todas las escuelas, es la escuela de la dificultad. La diferencia entre los individuos consiste en gran parte, en la capacidad de observación, aplicándola como una herramienta de innovación cultural y formación profesional. Solo la mirada inteligente del observador atento permite avanzar en ese camino superador.

C185. La problemática de la enseñanza del diseño web incluyente. Jaime Enrique Cortés Fandiño [Universidad Minuto de Dios - Colombia]

Las condiciones y dificultades que vive el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula de clase al momento de interpretar conceptos como inclusión y accesibilidad pueden ser una oportunidad para establecerlos como parámetros de diseño gráfico en la web a partir de la usabilidad. Esto podría significar una redefinición del rol de profesores, estudiantes dentro de un aula o un taller de diseño web. La siguiente propuesta de ponencia presenta la posibilidad de integrar usuarios finales en este proceso, y teniendo en cuenta la experiencia visual como sentido preponderante, se hace especial énfasis en personas con esta limitación.

C186. Projeto de sinalização inclusiva em espaço universitário. Cassia Leticia Carrara Domiciano, Gleisson dos Santos Cipriano, Mariana Shizue Imaguti e Caio Henrique Silva (*) [Unesp - Brasil]

Todos os dias, aproximadamente 8.000 pessoas circulam pelo campus da Universidade Estadual Paulista (Unesp), em Bauru, São Paulo. Segundo questionário aplicado com usuários, a sinalização existente no local é deficitária e faz com que muitos se sintam desorientados. Neste trabalho apresentamos a investigação realizada sobre design da informação e inclusivo, princípios norteadores para a produção de uma inovadora sinalização para o campus de Bauru, trabalho que vem sendo desenvolvida dentro do laboratório de pesquisa e extensão Inky Design e do Grupo de Pesquisa Design Gráfico Inclusivo, com participação de alunos e docentes do curso de Design Gráfico.

C187. Cor e sinalização para um ambiente acessível: o design inclusivo como prática de pesquisa, extensão e ensino. Fernanda Henriques, Marcella Gadotti, Mariana Shizue Imaguti e Caio Henrique Silva (*) [UNESP - Brasil]

A maneira com que as pessoas enxergam e interpretam as cores depende de causas as mais variadas, desde questões fisiológicas complexas até questões culturais e sociais. Apesar do recorrente uso de cores como um dos principais meios de diferenciação entre identidades e

híerarquias gráficas, temas abordados na graduação em design gráfico, pouco se considera o papel da inclusão ao executar um projeto de sinalização. Este trabalho faz parte do escopo de estudo do Grupo de Pesquisa Design Gráfico Inclusivo: visão, audição e linguagem e é desenvolvido dentro do laboratório de pesquisa e extensão Inky Design.

C188. Murales tras las rejas: la marca del diseño. Daniel Oblitas [Universidad Cesar Vallejo - Perú]

El tiempo de exposición del observador como también el contenido del diseño son para La enseñanza del diseño actividades fundamentales tomando como punto de partida la necesidad que lo origina: dos actividades que marcan el desarrollo de la experiencia: Jóvenes diseñadores (sus ideas en murales donde comunican) y Jóvenes menores de edad transgresores de las leyes, que encuentran una posibilidad de cambiar de actitud a través de la experiencia compartida (interacción) de ambos grupos teniendo como eje el Diseño como agente de cambio. El contexto: el calabozo de la delegación policial de una ciudad con conflictos sociales juveniles.

— **Innovación Cultural [A] (tarde)**

Esta comisión fue coordinada por Marina Matarrese, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C189. Experiências do Laboratório de Design Solidário. Projeto de Extensão Universitária em Design. Claudio Roberto y Goya, Leonardo Alvarez Franco, Bruno Müller da Silva, Marcelo Selmini y Juliana Soares de Souza (*) [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

Trata-se da apresentação de resultados e considerações acerca dos trabalhos desenvolvidos pelo Projeto de Extensão Universitária em Design, Laboratório de Design Solidário, Labsol, da Faculdade de Artes e Comunicações, UNESP Campus de Bauru, junto a dois grupos de atendimento psicossocial através de atividades de geração de trabalho e renda e a Escola de Samba Coroa Imperial, para o desfile de carnaval de 2016. A experiência acumulada e a reflexão sobre o papel do Design permitiram uma rara experiência universitária, abarcando atividades de ensino, pesquisa e extensão, possibilitando refletir sobre questões metodológicas e sobre o papel do Design como agente de mudança social.

C190. Co-diseñando ciudadanía: diseño participativo para escala barrial. Michele Wilkomirsky y Carlos Chávez [Pontificia Universidad Católica de Valparaíso - Chile]

Se trata de exponer acerca de los resultados de la investigación realizada en colaboración académica con Ministerio de Vivienda y Urbanismo de Chile, específicamente para su programa “Quiero mi barrio” que busca recuperar los espacios e incentivar la participación ciudadana tanto para los procesos de diseño como para la sustentabilidad de los proyectos ejecutados.

C191. La caminabilidad en el diseño urbano y los sistemas adaptativos: enseñanza de una realidad compleja. Sonia Guadalupe Rivera Castillo, Carmen Aida Escobar Ramirez y Liliana Sosa [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

El caminar en la ciudad es una necesidad básica para los seres humanos, la cual adquiere mayor importancia al entender que es la que da vida a los entornos. Asumimos que la enseñanza del diseño urbano está en constante transformación, en donde es impostergable la inclusión de la noción de caminabilidad y de sistemas adaptativos complejos. El objetivo de este trabajo es resaltar cómo la enseñanza del enfoque sistémico viene a innovar en el estudio del paradigma de la caminabilidad urbana, pretendiendo despertar en los estudiantes el interés por acceder a nuevos conocimientos que les permita entender el complejo entorno físico.

C192. Repensar el diseño desde las necesidades y las realidades. John Rene Osses Rivera [Universidad del Valle de México - México]

Las necesidades son un tema recurrente en muchas áreas del conocimiento dando diferentes ópticas en cuanto a su definición y la forma en que como se abordan y perciben. El diseño en su evolución histórica ha retomado estas concepciones de las necesidades y las ha adaptado para desde su óptica dar solución a las mismas, esto ha configurado no solo las respuestas a problemas, sino la metodología con que se abordan las necesidades y por consiguiente el corpus teórico de la disciplina. Redefinir las necesidades desde su concepción, nos permitirá, repensar no solo labor del diseñador, sino su proceso metodológico y la manera en que concebimos y reinterpremos los problemas de la sociedad.

C193. La configuración del ser creador, perspectiva mitológica del diseñador. María José Ulin Alberto [Universidad Don Bosco - El Salvador]

¿Cómo es el camino del diseñador creador? ¿Acaso tendrá la construcción de héroe o antihéroe? ¿Cómo desde la pedagogía podemos las entidades de educación superior preparar a nuestros profesionales en diseño para que enfrenten un camino lleno de retos? Esta ponencia pretende por medio del análisis semiótico evidenciar identidades y representaciones de las diferentes etapas de aprendizaje del diseñador, además, hacer un llamado de atención desde la docencia para llevar un adecuado acompañamiento de los aprendices en diseño, haciendo de lado las barreras generacionales (millennials y migrantes digitales), retomando el papel de guía para que los jóvenes descubran sus potencialidades.

— **Innovación Cultural [B] (mañana)**

Esta comisión fue coordinada por Sonia Zahalsky, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Juan Diego Moreno Arango del Instituto Tecnológico Metropolitano, Colombia, miembro del Comité Académico.

C194. Transferencia del pensamiento espacial desde el diseño industrial hacia fisioterapia. Camilo Angulo, Sandra Joaquín Galindo y Carol Bibiana Peña [Universidad Jorge Tadeo Lozano - Colombia]

Diferentes campos del saber tienen como base de su ejercicio académico la interacción con el mundo físico. El reconocimiento y acompañamiento desde el Diseño sobre esa realidad tridimensional, fue una contribución valiosa que permito construir un material didáctico a manera de dummies sobre órganos del cuerpo humano, los cuales fueron transformadores para la enseñanza de una asignatura de un programa de Fisioterapia. El trabajo interdisciplinar tanto de profesores y estudiantes en el aula de clase, fue un espacio propicio para la interacción de saberes distintos que persiguen un objetivo académico común, como parte de la experiencia de un aprendizaje significativo.

C195. Design e responsabilidade social: uma tema para a sala de aula. Roberta Barros (*) [Universidade Federal de Pelotas - Brasil]

Este trabalho apresenta a responsabilidade social do designer como tema de projeto práctico para a disciplina de Metodologia Projetual em Design Gráfico, da Universidade Federal de Pelotas. A partir dos ideais propostos pelos Manifestos First Things First, sugerimos um exercício que contemple uma dimensão maior do design, para além do comercial. Esta proposta tem sido realizada anualmente desde 2012, através da execução de cartões postais, a cada ano em torno de um tema centrado no Design Social.

C196. Diseño centrado en las personas: la innovación social/sustentable en carreras de grado. Marcelo Federico y José Manuel Ruiz [Universidad Provincial de Córdoba - Argentina]

El diseño social y sustentable, con un enfoque de Diseño Centrado en las Personas, fueron las bases de un conjunto de experiencias diversas con agrupaciones, escuelas y organizaciones no gubernamentales locales, integrando dos espacios curriculares de la Licenciatura en Diseño de la Universidad Provincial de Córdoba. La confluencia de distintas orientaciones –gráfico, indumentaria, interiores y fotografía– ha representado un desafío y una inmensa riqueza, plasmada en procesos significativos para los estudiantes, docentes y los diversos interlocutores de la práctica propuesta, abriendo un espacio para seguir pensando y experimentando en proyectos de innovación social-sustentable.

C197. Diseñar para una persona con discapacidad motora profunda. Luz Amanda Villamil Turga [Universidad Pedagógica Nacional - Colombia]

En éste artículo respondemos a la pregunta ¿por qué diseñar para una persona con discapacidad motora profunda? Para ello abordamos cuestiones como ¿Por qué diseñamos? ¿Para quién diseñamos? ¿Cuál es la condición que hace que alguien sea Ser humano y sea persona? ¿Qué es la discapacidad motora profunda? y cuáles son las cuestiones que debemos contemplar a la hora de diseñar para una persona con discapacidad motora profunda. Sostendremos que diseñamos para potenciar la capacidad del ser mediante la organización de experiencias de uso que

favorecen la relación satisfactoria del Ser con su medio circundante y la realización de actividades.

C198. Inclusión: mezclada, no agitada por favor. Juan Diego Moreno Arango () [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]**

Zygmunt Bauman, interpreta las sociedades actuales a través del concepto de modernidad líquida, una idea de sociedad etérea transversalizada por el individualismo del ser. El diseño no es ajeno a esto y a través de su desarrollo histórico, diseñar se ha convertido en un ejercicio donde se configuran realidades que no necesariamente aportan a la cohesión social, a la reducción de brechas o el fortalecimiento de la identidad comunitaria. Esta ponencia parte de la pregunta ¿En una sociedad fragmentada, como Medellín, es posible pensar el diseño como motor de cohesión hacia una sociedad incluyente partiendo de la valoración de la diferencia y la emancipación del ciudadano?

— Innovación Cultural [B] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Sonia Zahalsky, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia José Guilherme Santa Rosa de la Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil, miembro del Comité Académico.

C199. Diseño para el desarrollo: entre la cultura y la innovación. Úrsula Bravo [Universidad del Desarrollo - Chile]

Se observa una transición desde iniciativas estatales provenientes de la institucionalidad cultural orientadas a fomentar la creación y difusión del diseño, hacia iniciativas que buscan su aplicación en diversos sectores de la vida social, con el propósito de introducir mejoras que se traduzcan en beneficios sociales y económicos. Podrán llegar a ser una oportunidad para el desarrollo del diseño chileno, en la medida que desde el mundo de la cultura no se castigue el rol del diseño en las dinámicas de mercado y que desde la economía se promueva su incorporación en fases tempranas de los procesos de evaluación y diseño de servicios públicos. Esta ponencia analiza los alcances para el desarrollo del diseño chileno, de las políticas públicas de fomento a la cultura y la innovación.

C200. Con afecto latino. Comunicación, diseño y consumo de tarjetas de expresión social en Colombia. Yvonne Dorely Quinche [Universidad de Palermo - Colombia]

Las tarjetas de felicitación o “expresión social” hacen parte de la diversidad de productos para la comunicación afectiva en celebraciones sociales y acontecimientos especiales en la vida de las personas. Su comercialización en formato impreso se mantiene a pesar de las facilidades de comunicación virtual, estando disponibles digitalmente. Este producto estudiado en países con contextos socioculturales distintos a la cultura latina, ha puesto en tensión y debate el sentimiento comercializado en una cultura masiva. Por consiguiente, se requiere analizar e identificar qué factores de cultura, diseño y comunicación están presentes en su circulación, tomando como referente su consumo en Colombia.

C201. Aspectos da ergonomia cognitiva no projeto e avaliação de interfaces para aplicativos mobile. José Guilherme Santa Rosa (*) () [Universidade Federal do Rio Grande do Norte - Brasil]**

A proposta de palestra contempla a conceituação e discussão a respeito da Ergonomia Cognitiva, Affordances, modelos mentais, processos executivos, microinterações, memória, tomada de decisão e processamento multitarefa e os impactos causados no projeto e avaliação interfaces para dispositivos móveis. São abordados temas como prototipagem de baixa e alta fidelidade, prototipagem horizontal e vertical, cardsorting, testes de usabilidade, dentre outras técnicas projetuais e avaliativas. Na palestra serão apresentados protótipos de interfaces destinadas à reabilitação física e motora e à re-inserção social desenvolvidas no âmbito do Laboratório de Ergodesign de Experiência do Usuário e Usabilidade da Universidade Federal do Rio Grande do Norte –no qual participam pesquisadores e alunos de pós-graduação e graduação na área do design, neurociências, ciências biomédicas e educação.

C202. Estrategias y metodologías para innovar. Diseño hospitalario. María Alejandra Uribio y Adriana Marín [Facultad de Artes Universidad Nacional de Tucumán - Argentina]

La preocupación del docente universitario por conseguir que los alumnos realicen un aprendizaje significativo ha propiciado la introducción de diferentes metodologías y estrategias innovadoras en procesos de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo la propuesta de Donald Schön “aprendizaje reflexivo” y teniendo en cuenta que la enseñanza del diseño se da a través de la práctica y la reflexión sobre los propios procesos de diseño presentaremos ejemplos de trabajos realizados en hospitales de la provincia de Tucumán donde los alumnos se enfrentan a la resolución de casos, involucrándose con distintas disciplinas.

— Innovación Cultural [C] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Daniela Di Bella, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C203. Diseño de experiencias de participación ciudadana. Isabel Molinas y María del Carmen Albrecht [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

El Diseño de Experiencias incluye el desarrollo de dispositivos que pueden contribuir a la construcción de ciudadanía. Son estrategias comunicativas sinestésicas en las que se registra un desplazamiento del foco de atención, desde el producto o servicio (calidad y beneficios) hacia el usuario (emociones y niveles de satisfacción que se originan en su involucramiento). En el caso descrito una aplicación informática organiza la participación y favorece la continuidad de la acción, su eficacia social y su inserción en una narrativa de ciudad. Estos atributos son categorizados desde una Teoría de la Experiencia y contribuyen a la conceptualización del Diseño de Experiencias en Comunicación Visual.

C204. Imágenes para una soberanía alimentaria. Aportes a la construcción de un imaginario visual. Gabriel Juani, Gabriela Cardoso y Silvia Torres Luyo [Universidad Nacional del Litoral (Fac. Arquitectura, Diseño y Urbanismo) - Argentina]

La construcción de imaginarios visuales es un tema que convoca a los diseñadores y a la enseñanza del diseño de sistemas de identidad. El presente trabajo reseña una experiencia de construcción interdisciplinaria de repertorios visuales en torno al concepto de soberanía alimentaria. Dicha experiencia, que se enmarca en un Proyecto de Extensión conjunto entre el Taller de Diseño III, cátedra Gorodischer (FADU, UNL) y el INTA, se presenta como un espacio donde la mirada de otras disciplinas interpelan y hacen más precisas las decisiones que abordan los estudiantes al momento de diseñar propuestas para dar respuesta a problemáticas sociales.

C205. La enseñanza de la movilidad sustentable. Silvina Mocchi y María Inés Girelli [Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño - Argentina]

En la ciudad contemporánea, contextualizada en la cultura del tiempo en relación a la posibilidad de movimiento, es difícil que el sentido de lo urbano pueda ser representado, aprehendido y significado. La problemática de la movilidad centrada en la crisis de los espacios públicos invadidos por los medios motores provocan una alteración del paisaje cultural. La movilidad sustentable, es una nueva cultura del movimiento, centrada en el habitante, en pensar una nueva cultura del tiempo urbano. Pensar la enseñanza de la ciudad a través de su movilidad, supone una práctica plurideterminada de fuerzas diferenciadas que varían temporalmente.

C206. Design gráfico inclusivo: conceitos e projetos. Cassia Leticia Carrara Domiciano, Gleisson dos Santos Cipriano e Fernanda Henriques (*) [UNESP - Universidade Estadual Paulista - Brasil]

O design surgiu focado nas pessoas. Com a estruturação de uma sociedade pós-guerra, o consumidor foi evidenciado, fazendo com que as suas necessidades reais fossem esquecidas. Hoje se vê uma nova realidade tomando corpo: a convivência entre pessoas diferentes em um mesmo espaço exige uma reflexão maior sobre o papel social do design, bem como sua atuação no processo de incluir o maior número de pessoas em torno de projetos. Focamos particularmente no design gráfico. Os resultados obtidos por essa metodologia de pesquisa é um importante instrumento de ensino no campo do design por permitir aos alunos um direcionamento no ato projetual, focado no maior número de usuários possível.

C207. Diseñando para niños y niñas de primera infancia. Pautas conceptuales y metodológicas. Tatiana Miranda y Ketty Miranda Orozco [Universidad Autónoma del Caribe - Colombia]

No se puede diseñar para la Primera Infancia creyendo que es solo una, se debe conocer cuáles son las capacidades que tienen los niños en esta etapa. Al tener claridad se crearán experiencias significativas, porque en este rango suceden en el cerebro distintas reorganizaciones, caracterizando de manera diferente a un niño 2 años a

uno de 5 años. Mediante este trabajo colaborativo, identificando antecedentes, tendencias y teorías que muestren cómo se diseña para los niños, se crearán piezas gráficas innovadoras que conjugan los saberes propios de los diseñadores gráficos en formación con los saberes de los expertos, creando propuestas gráficas adecuadas para el público infantil.

C208. “Agentes de Cambio”. La fotografía como medio de expresión y superación en escuelas vulnerables. Luis Norambuena [Universidad del Bío Bío - Escuela Los Héroes - Chile]

La propuesta corresponde al trabajo realizado por el Taller de Fotografía y Video Digital de la Escuela República de Portugal y CECAL Udec. A través del proyecto denominado “Agentes de Cambios” que consistió en realizar un trabajo de intervención artístico social en un grupo de alumnos de enseñanza básica, utilizando la Fotografía y el Video como elementos centrales de expresión y superación en el ambiente de riesgo social.

— **Estudios Artísticos y Creativos [A] (mañana)**

Esta comisión fue coordinada por Andrea Mardikian, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Sergio Sudsilowsky de SENAI CETIQT, Brasil, miembro del Comité Académico.

C209. Acepções do termo estilo para o campo do Design. Gisela Monteiro e Sergio Sudsilowsky (*) ()** [SENAI CETIQT - Brasil]

Este ensaio busca mapear conceitos e definições sobre o termo estilo e seu uso no campo do Design, sendo organizado em duas partes. A primeira apresenta uma abordagem etimológica/histórica. Já a segunda, formal/processual, propõe uma reflexão a partir do ponto de vista de autores que são referência acerca do emprego da palavra, sobretudo nos discursos do campo do design. Nesta abordagem enfocamos três das mais populares –e “pioneiras”– atuações profissionais do designer: projeto de produto, o design gráfico e o de moda.

C210. El diseño de escenografía e iluminación teatral con tecnología digital. Héctor Calmet y Mariana Estela [Universidad de Palermo - Argentina]

La propuesta forma parte de un proyecto pedagógico basado en el libro Escenografía II de mi autoría, cuyo objetivo es contribuir a la formación de estudiantes y profesionales de diseño escénico idóneos en el manejo de las nuevas tecnologías informáticas.

C211. El uso de la impresión y la expresión como estrategias pedagógicas para el actor. Dos asuntos fundantes de la actuación. Andrea Mardikian (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

Los actores se presentan y presentan su actividad ante otros de tal manera que guían y controlan la impresión que ellos se forman de él. En el espacio teatral el actor presenta el rol de la máscara de su personaje, se presenta ante los personajes proyectados por otros actores y ante el público. Según E. Goffman (2006) la expresividad del

actor parece involucrar dos tipos de actividades significativamente distintas: una es la expresión que da, otra la expresión que emana de él, es decir, la impresión que los otros reciben de la misma. El estudio es una reflexión sobre el uso de la impresión y la expresión como estrategias pedagógicas para el actor.

C212. Nhanderyke’y kuery: figurinos e adereços teatrais inspirados na cultura Guarani-Mbya. Bruno Müller da Silva (*) [Laboratório de Design Solidário - Brasil]

Este trabalho consiste na pesquisa e desenvolvimento de figurinos, adereços e objetos teatrais inspirados no livro “A vida do sol na terra”, uma publicação narrada em português e guarani sobre o nascimento dos irmãos Kuaray e Jaxy, o Sol e a Lua, e vários de seus feitos no mundo antes de ascenderem às moradas celestes. O livro conta em linguagem de fábula aspectos da cosmogonia do povo Guarani Mbya, presentes principalmente na Argentina, no Brasil e no Paraguai. A partir desta narrativa, pretende-se elaborar figurinos e adereços teatrais baseados em aspectos estéticos e religiosos desse povo, a partir do ecodesign.

C213. Instantâneos de realidades. A fotografia como instrumento de registro de movimentos sociais e políticos. Henrique Perazzi de Aquino (*) [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

A intenção é traçar um paralelo entre fotografias do brasileiro Evandro Teixeira, especificamente capturadas entre os anos 60 e 70 e as do grupo argentino M.A.F.I.A - Movimento Argentino de Fotógrafos Independientes Autoconvocados. Algumas imagens de Teixeira retratam movimentos estudantis e de trabalhadores. Tornaram-se símbolos de resistência da Ditadura Civil-Militar brasileira. Da mesma forma, o M.A.F.I.A registra momentos finais do governo Kirchner e início do atual governo argentino. O fotojornalismo revela e desvela fatos sem palavras. São instantâneos de realidades, passíveis de promover reflexões e propiciar discussões sociais e políticas a partir de repertórios imagéticos.

C214. Rastros culturais da América Latina: comunicação e estética do desaparecimento. Denise Trindade (*) [Universidade Estacio de Sá - Brasil]

Este trabalho propõe traçar um mapa da arte contemporânea na América Latina considerando a importância do fotográfico e do fílmico na construção de poéticas visuais. As protografias do colombiano Oscar Munoz, os lugares desaparecimento no Chile de Christian Kirby, “a memory art” do argentino Marcelo Brodsky, as cicatrizes da brasileira Rosangela Renno entre outros, serão vistas em sua singularidades, identificando em suas obra rastros de compreensão da estética e da política na contemporaneidade. O ato de se apropriar de fotografias e a inserção de som, luz e movimento, permite que acontecimentos passados se tornem presentes, através da intermitência das imagens.

— **Estudios Artísticos y Creativos [B] (tarde)**

Esta comisión fue coordinada por Andrea Marrazzi, quien forma parte de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C215. Diseño y Arte Contemporáneo, análisis crítico desde la perspectiva feminista. Sandra Amelia Martí [Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, Ciencias y Artes para el Diseño - México]

En esta ponencia abordaremos conceptos fundamentales de la teoría feminista, los estudios de género y los estudios culturales, especialmente aquellos referidos al campo del diseño y el arte. Explicaremos algunas herramientas teóricas de análisis propias de la crítica cultural y la crítica feminista para analizar procesos y cambios culturales actuales. Para ello reflexionaremos sobre los discursos dominantes del campo del diseño y el arte con sus prácticas, construcción y deconstrucción de los patrones que refieren a las representaciones históricas.

C216. El Diseño en la enseñanza del Arte. Viviana Botache Rugeles [Colegio Santa Luisa - Colombia]

El diseño desarrolla en la persona procesos creativos que no solamente se encaminan a la solución de un problema objetual. Por ésta razón, la enseñanza del arte aplica consciente e inconscientemente elementos del pensamiento en diseño dentro de un aula de clase, los cuales son la base para realizar, designar o bautizar una creación artística, porque desafortunadamente los jóvenes adolescentes actuales no están acostumbrados a pensar por sí mismos, sino a que les digan que hacer y cómo, hasta en éste proceso creativo muchas veces colaborativo como lo es la creación de una obra de arte.

C217. Abordajes a la escena teatral. Andrea Marrazzi (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

Durante el período de formación es indispensable estar en la búsqueda de un trabajo colectivo, para lograr una identidad en común, adaptando la planificación en base a las respuestas y los requerimientos del grupo. Si bien diversos pueden ser los disparadores para crear ficción, el texto o la improvisación siguen siendo predominantes a la hora de encarar un proceso creativo de una puesta en escena. Esta ponencia describe de qué manera los elementos propios del lenguaje teatral posibilitan ampliar la capacidad discursiva del alumno de actuación al realizar una escena tanto desde una dramaturgia previa como a través de creaciones colectivas.

C218. Las posibilidades pedagógicas del videoarte. María Sara Müller [CENS 69 - Argentina]

Este trabajo propone plantear estrategias pedagógicas para la implementación del uso del videoarte con propósitos educativos teniendo en cuenta principalmente las transformaciones que ha transitado la imagen en los últimos tiempos. Entendemos que se trata de cambios que la escuela debería adoptar en sus procesos de enseñanza-aprendizaje para intentar acortar la brecha entre la cultura escolar y el mundo simbólico propuesto por los medios que parece inalcanzable pero que a su vez establece vínculos entre los jóvenes a través de las imágenes y los sonidos.

C219. Análisis de la narrativa y diseño audiovisual de los documentales ecuatorianos que reposan como patrimonio en la Cinemateca de la Casa de la Cultura Ecuatoriana. Cristina Satyavati Naranjo Delgado [Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador]

En el Ecuador, la producción arranca con documentales de directores extranjeros que buscan contar la cotidianidad de las ciudades. La Cinemateca Nacional del Ecuador pone a disposición la cinemateca virtual donde reposan estos productos que aún no han sido investigados. El propósito es analizar sus narrativas y el diseño audiovisual que los caracteriza. Hoy, frente a la velocidad de la información, nos preguntamos ¿cómo se construyen los relatos?, ¿cómo pasamos de ser ciudadanos del mundo a ser absorbidos por el mundo? Y finalmente ¿cómo las imágenes pueden darnos pistas para responder a los interrogantes que construyeron a las ciudades?.

C220. Linguagem fotográfica: estratégias no ensino de design de superfícies. Júlio Ricco (*) [Universidade de São Paulo - Brasil]

Este artigo apresenta estratégia de aplicação da linguagem fotográfica aos processos de design de superfície, utilizando-se de ferramentas tencionadas para a inovação em procedimentos didáticos. As referidas ferramentas foram apresentadas na disciplina de Tecnologia Digital da Pós-graduação de Meios em Design de Superfície, objetivando estimular o uso de técnicas manuais associadas às digitais para a criação de módulos e texturas visuais no processo de obtenção de imagens para estampas.

C221. Retórica fotográfica. La construcción de la imagen a partir del fotomontaje. Mariana Torres Luyo [Universidad Nacional del Litoral - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

La enseñanza de la fotografía a partir del uso de la retórica permite realizar abordajes de la imagen tanto desde lo conceptual y el punto de partida de la creación, como así también desde los diferentes recursos que aportan a la construcción de sentidos. Esta propuesta se enmarca en el análisis de la experiencia de creación de “Mundos compartidos”, una serie fotográfica construida a partir de la utilización de diversos lenguajes, entre ellos, el fotomontaje como posibilidad de adicionar significados a la fotografía, entendiendo cada fragmento como una parte del todo.

4) Investigación y Política Editorial

En Investigación y Política Editorial se presentaron 44 ponencias en 7 comisiones que se detallan a continuación. Las conclusiones se encuentran en las páginas pp. 98-101.

— Investigación. Metodología y Técnicas [A] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Rosa Chalkho, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Sandra Navarrete de la Universidad de Mendoza, Argentina, y Carlos Manuel Luna Maldonado de la Universidad de Pamplona, Colombia, miembros del Comité Académico.

C222. Enseñar a investigar para y desde el diseño. Úrsula Bravo [Universidad del Desarrollo - Chile]

La Facultad de Diseño de la UDD se propuso fomentar la investigación entre sus alumnos, formalizando la modalidad investigación en proyectos de título. La estrategia docente incluyó tres ciclos de charlas, talleres con expertos, desarrollo de guías de trabajo, adaptación de la metodología de la investigación a las particularidades de la disciplina proyectual, diseño de pautas de evaluación de competencias, postulación a fondos concursables, entre otros. Los resultados incluyen una batería de recursos pedagógicos y el surgimiento de una línea de investigación en el área patrimonial con un fondo estatal adjudicado. La ponencia analizará la metodología de enseñanza utilizada y los resultados.

C223. Tópicos musicales en el discurso audiovisual. La música y la representación de lo nacional en el cine argentino clásico. Rosa Chalkho (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

La ponencia estudia la música cinematográfica del cine argentino clásico tomando como marco teórico para su análisis la teoría de los tópicos musicales. La condición de uso de las músicas mediatizadas para la imagen reside en la manera en que el valor de utilización incide en la construcción de su sentido, que trasciende los films para instalarse con nuevos sentidos en los discursos sociales. Estas mutuas asociaciones entre narrativa cinematográfica y música han construido codificaciones, que trascienden los films para instalarse con nuevos sentidos en los discursos sociales. Como caso de estudio se expondrán los tópicos musicales que representan “lo nacional” en el filme *La guerra gaucha*.

C224. La investigación como herramienta de re-significación de los objetos. Carlos Manuel Luna Maldonado () [Universidad de Pamplona - Colombia]**

Llevar a la realidad trabajos interdisciplinarios es un reto que día a día exige la función académica para el fortalecimiento de sus objetivos misionales. Este trabajo de investigación se desarrolla desde los campos de la Filosofía, el Diseño Industrial, el Diseño Gráfico, la Semiología, la Historia, la Religión, entre otras, y comprende el estudio del significado de algunos objetos a través del tiempo y de cómo, de acuerdo a la época, a las personas que los usaron, a los contextos en que fueron usados, ellos han sido modificados y se les ha dado o se les podría dar nuevos significados.

C225. Validación empírica de estudios fenomenológicos. Sandra Navarrete () [Universidad de Mendoza - Argentina]**

Esta presentación propone validar la investigación fenomenológica a partir de herramientas empíricas. Se realizaron experiencias registradas en encuestas, que arrojaron datos de sumo interés para una alternativa de crítica arquitectónica. Con el estudio estadístico, se pudo obtener evidencia sobre aspectos que habitualmente no son contemplados, tales como el comportamiento físico y emocional frente a los estímulos espaciales y materiales de la arquitectura. Se encuentra evidencia de que determinadas obras regionales tienden a provocar experiencias

arquitectónicas trascendentes, estudio que no se había realizado anteriormente ni en ámbitos académicos ni en foros profesionales locales.

C226. Estado atual da arte sobre o ensino da linguagem fotográfica. Júlio Ricco (*) [Universidade de São Paulo - Brasil]

O objetivo do artigo é o de apresentar os procedimentos adotados na pesquisa qualitativa aplicada para a obtenção de resultados sobre o estado da arte atual da instrumentação e experimentação do uso da linguagem fotográfica em processos de projetos em design, utilizando de entrevistas semiestruturada em profundidade e de episódica em instituições de ensino de design do Estado de São Paulo. No tratamento dos dados obtidos até o presente identifica-se uma necessidade de mudanças pedagógicas na formação, nas práticas didáticas, no uso de técnicas e na ampliação das disciplinas de meios e representação, com foco na linguagem fotográfica, acompanhando os avanços tecnológicos.

— Investigación. Metodología y Técnicas [A] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Rosa Chalkho, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Carlos Roberto Soto Mancipe de la Corporación Universitaria UNITEC, Colombia, miembro del Comité Académico.

C227. Estudos de futuro e premiações em design: observatório de mudanças na cultura material. Cyntia S. Malaguti de Sousa (*) [Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - Brasil]

O artigo apresenta os fundamentos e etapas iniciais de projeto de pesquisa que visa estruturar um observatório de design voltado a realização de estudos, tanto retrospectivos quanto antecipatórios, vinculado a uma premiação brasileira de design. Inicialmente é realizada uma revisão bibliográfica sobre os estudos de futuro; em seguida, esta abordagem é articulada com a prática do design. Argumenta-se, na sequência, sobre a importância da pesquisa sobre premiações de design nesse contexto, e apresenta-se o prêmio investigado. Finalmente, discorre-se sobre o recorte da pesquisa - materiais e processos - e referências selecionadas para seu desenvolvimento.

C228. La investigación desde el proyecto arquitectónico. Victoria Rivas [Fundación Academia de Dibujo Profesional - Colombia]

La ponencia se encarga de socializar el proceso de desarrollo e implementación de la propuesta metodológica para la realización de proyectos arquitectónicos como proceso formativo en investigación en el programa de Dibujo Arquitectónico y Decoración de la Fundación Academia de Dibujo Profesional.

C229. La interdisciplina en la construcción del marco teórico de tesis de grado. Milagros Josefina Sifon [Independiente - Argentina]

Este trabajo, es la base para la tesis de grado de arquitectura, y fue iniciado en Washington, en Virginia Tech. Propone un método de investigación aplicada, que construye

el marco teórico, la problematización y la validación de hipótesis desde la interdisciplina. La propuesta arquitectónica surge del estudio de la mitología griega, de la astronomía y de la semiótica. El objetivo es lograr que en el proceso proyectual, la poética y la retórica logren sustento en otras disciplinas, y así generar un espacio físico significativo, que permita vincular al hombre con lo trascendente. La Tesis se tituló: “Un lugar para medir y guardar el tiempo”, y propone una arquitectura que pueda ser elemento.

C230. La poética del paisaje. Carlos Roberto Soto Mancipe ()** [Corporación Universitaria UNITEC - Colombia] El trabajo de investigación Intencionalidad y experiencia en la creación de un paisaje pictórico arrojó como resultado “La Poética del paisaje”, proyecto editorial que unió la poesía del escritor colombiano Fernando Soto Aparicio y la obra gráfica del pintor y diseñador Carlos Soto. La preocupación por la muerte de “los hermanos mayores”, los árboles, dio origen a una serie de textos y una serie gráfica, expuestas en un libro, frente a un tema capital en la vida del hombre actual y su relación con la naturaleza, sin pretensiones ecologistas. Es un proyecto enmarcado en la “Investigación/creación” abriendo opciones de investigación que involucre al diseño y la comunicación.

C231. Projetando para a economia do compartilhamento: contribuições de designers e estudantes de design latino-americanos. Rosana Aparecida Vasques (*) [Faculdade de Arquitetura e Urbanismo - Universidade de São Paulo - Brasil] Este artigo apresenta reflexões iniciais sobre a atividade projetual voltada para a Economia do Compartilhamento. Um workshop ministrado no VII Encontro Latinoamericano de Diseño (Argentina, 2012) foi utilizado como método investigativo. As propostas desenvolvidas, assim como a discussão sobre a viabilidade de cada uma delas, apontam diferenças culturais, barreiras e possibilidades de promoção de serviços e produtos de uso compartilhado no contexto latino-americano.

— **Investigación. Metodología y Técnicas [B] (mañana)** Esta comisión fue coordinada por Fabiola Knop, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Marta Nydia Molina González de la Universidad Autónoma de Nuevo León, México, y Amilton Arruda de Universidad Federal de Pernambuco, Brasil, miembros del Comité Académico.

C232. City Branding como modelo de análise para cidades contemporâneas. Amilton Arruda (), Celso Hartkopf e Isabela Moroni (*)** [Universidad Federal de Pernambuco - Brasil] O trabalho proposto objetiva demonstra o estado da arte do City Branding / Place Branding focado nas publicações produzidas no campo disciplinar do Design. A revisão bibliográfica deu subsídio para que, diante do contexto apresentado anteriormente, seja analisado como os designers e pesquisadores do design encaram as contribuições que o campo pode oferecer para a prática e teoria do Branding de lugares. Finalmente, o trabalho anseia avaliar

se a hipótese préestabelecida, de que existem conexões possíveis e frutíferas entre as teorias contemporâneas do design e as do City Branding, está sendo abordada nos artigos e publicações da área.

C233. Como generar proyectos no convencionales en el campo del diseño / experiencia en aula. Valentina Ignacia Campos Guzmán [Diseñadora independiente - Chile] Esta propuesta es una introspección sobre la recopilación de los conocimientos y experiencia adquirida en aula, este formó parte de la asignatura de Investigación Aplicada en conjunto con el profesor guía, en el proyecto de título de la escuela de diseño gráfico de la universidad del pacífico Chile, cuyo objetivo principal es desarrollar un proyecto que tenga como iniciativa efectiva y crítica al aporte disciplinario del diseño gráfico en rubros no convencionales y su correspondiente rol en el medio, he impactó en el usuario final. Es una contribución en la experiencia de las nuevas prácticas de enseñanza y aprendizaje.

C234. Releyendo a Umberto Eco. Ana María Cravino y Jorge Eduardo Pokropek [Universidad de Palermo - Argentina] A pocos meses del fallecimiento de Umberto Eco, se nos hace necesario releer varios de sus escritos y redescubrir el aporte substancial que ha hecho a la Epistemología del Diseño y al estudio del mensaje estético. Es indispensable recorrer sus definiciones acerca de los tipos de significados, la función de la retórica, los códigos visuales, los mensajes persuasivos y cruzarlos con teorías que revelan el carácter performativo de todo discurso. Muchas de sus reflexiones sobre el cine, la publicidad y la arquitectura pueden hacerse extensivas a las diferentes ramas del diseño...

C235. Estímulo y difusión de la producción académica institucional a través de la política editorial de la Facultad. Fabiola Knop (*)** [Universidad de Palermo - Argentina] Este proyecto centra sus actividades en la generación de una política editorial que estimule y difunda la producción académica de la Facultad según los estándares internacionales de las publicaciones científico-tecnológicas. Cada una de las Series Editoriales de la Facultad de Diseño y Comunicación está inscripta en el CONICET-CAICYT, agencia nacional que otorga el número de estandarización de series [ISSN] de las publicaciones. Las publicaciones académicas de carácter periódico actualizan y desarrollan el conocimiento del campo disciplinar y profesional en el que se instalan las carreras que dicta la Facultad de Diseño y Comunicación, incorporando propuestas de fundamentación teórica con pautas para la práctica pedagógica.

C236. Investigación en proyectos de diseño. Clarisa Menteguiaga [Clarisa Menteguiaga - Argentina] La investigación ha sido siempre un activo de la ciencia, el diseño parecía quedar relegado al campo de las artes manuales y creativas. Nuestro desafío como diseñadores y docentes es trabajar con la observación consciente del entorno y los grupos humanos para generar de esta

manera proyectos que generen aportes reales e impacten positivamente sobre grupos humanos específicos.

C237. Los “yo” y la identidad colectiva: autorreferencia y morfogénesis. Una propuesta metodológica de diseño
Marta Nydia Molina González ()** y **Liliana Sosa** [Universidad Autónoma de Nuevo León - México]

En el presente trabajo abordaremos a la individualidad que se da en el dominio mental del ser humano y cómo en similitud a éste, emerge un “yo colectivo” en una sociedad debido a las interacciones dadas entre los individuos, y trataremos de entender por qué las diferencias y similitudes entre estos dos tipos de “yo”. Esto permitirá a un diseñador enfocarse adecuadamente a los niveles de observación que permita distinguir las causas y efectos entre individuos y el sistema completo, y con ello poder planear estratégicamente el diseño de objetos y espacios arquitectónicos desde el enfoque de la percepción háptica.

C238. Modelo de marketing para el posicionamiento de marca de productos. Paola Andrea Tovar Polo [Servicio Nacional de Aprendizaje - Colombia]

En esta ponencia se presentan los resultados de un estudio exploratorio dentro de un proceso pedagógico investigativo realizado con estudiantes y docentes, el trabajo de campo y la didáctica utilizada permitió establecer pasos para el posicionamiento de marca de productos en la ciudad de Neiva con estrategias direccionadas al diseño gráfico, aplicando técnicas relacionadas con las disciplinas de Etnomarketing, Neuromarketing y Marketing Digital, la aplicación de esta metodología, contribuye al desarrollo económico, social y tecnológico de las empresas, generándoles un reconocimiento y posicionamiento en el mercado, que aumenta su competitividad.

— **Investigación. Metodología y Técnicas [B] (tarde)**

Esta comisión fue coordinada por Fabiola Knop, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C239. Design brasileiro contemporâneo: inter-relações culturais e econômicas. Monica Moura (*) [UNESP - Brasil]

Este artículo presenta e discute as mudanças ocorridas na contemporaneidade no âmbito nacional e internacional a partir dos anos de 1990 que influenciaram o design brasileiro gerando uma série de características diferenciadas e inovadoras que constituíram o design brasileiro contemporâneo a partir de linhas de atuação dos profissionais apresentados nesse texto em grupos organizados a partir de suas características.

C240. Un museo virtual proyecto inspirador para descubrir y aprender con investigación a través del diseño. Willam Bernardo Ruiz Joya [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

Esta propuesta pretende socializar la experiencia de la cultura investigativa en la formación en programas de pregrados en la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas artes, integrando la investigación aplicada y la

investigación formativa. Esta experiencia se muestra a través del proyecto institucional “Museo Virtual del Dr. Jorge Reynolds Pombo”, presentando las diferentes estrategias desde el aula, como son: Los proyectos pedagógicos de Aula, los Proyectos Integradores de Semestre, los semilleros de investigación y las opciones de grado, para la formación en investigación y su práctica, basados en núcleos problemáticos inspirados en un proyecto real.

C241. Proyectos integradores de aula. Germán Alexander Ruiz Liberato [Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN - Colombia]

Los Proyectos integradores de Aula son herramienta que permite el desarrollo de un producto o en este caso una colección, en donde las diversas áreas que intervienen en el proceso de creación parten de aspectos globales y se adaptan para la localidad un mejor acople del producto, esta pre investigación o sondeo se realiza en áreas que se articulan progresivamente y consolidan un mercado objetivo, perfiles de clientes, materiales y tendencias, hasta el desarrollo del producto físico en su área de producción e implementación de fichas técnicas o de producción para la obtención del producto final listos para su presentación.

C242. Investigación social en diseño. Luisina Zanuttini [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

En esta oportunidad, se profundizará sobre los aportes más significativos que ofrece la Investigación Etnográfica para el desarrollo del proceso de diseño. La idea principal, es que ésta última, se transforme en un enfoque posibilitador para las etapas de investigación de la problemática, análisis de la situación y detección del problema/oportunidad/necesidad de diseño, favoreciendo a la organización y clasificación de la información dentro del proceso de diseño, logrando una mejor comprensión de la problemática a trabajar en el taller.

— **Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño) (mañana)**

Las reflexiones de esta comisión fueron realizadas en el marco del Acuerdo Académico entre la School of Design de Carnegie Mellon University y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de la Universidad de Palermo.

Esta comisión fue coordinada por Daniela Di Bella, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C243. Modelos de gestión para diseño de autor en Quito, Ecuador. Sandra Beltrán [Universidad de Palermo - Ecuador]

El análisis involucra empresas, metodología de posicionamiento, modelo de gestión y trazabilidad de emprendimientos de autor frente a otras consideradas industrias creativas que comunican identidad cultural. De la confluencia de dos maneras de manejar los valores diferenciales del consumo de la moda se plantea ¿Cuál es la relación entre el modelo de gestión aplicado al Diseño de Autor de indumentaria y su visibilización en el mercado ecuatoriano contemporáneo? Trata de un

acercamiento de la gestión de diseño independiente, de las empresas de indumentaria establecidas en Quito (Ecuador) y su vínculo con la gestión en valores slow de diseño sostenible.

C244. Hacia una marca ciudad: caso centro histórico de Pasto, Colombia. Kelly David Lopez [Universidad de Palermo - Colombia]

El caso plantea un análisis al entorno del centro histórico de la ciudad de Pasto (Colombia), la que evidencia una serie de dificultades relacionadas con los alcances de la posmodernidad, asimilable a un problema perverso (*wicked problem*), que no permitirían el desarrollo de una marca ciudad. Se considera abordar un análisis desde la gestión del diseño y los valores del diseño en transición de los aspectos de (1) lo social-cultural, (2) arquitectónico, y (3) administrativo, para una propuesta de revalorización, restauración, rescate y legislación que devuelvan a Pasto a parte de su carta histórica de identificación y cultura de sus habitantes.

C245. Experiencia Diseño en Perspectiva. Daniela Di Bella (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

Según tres focos de aproximación (1) Design Thinking / complejidad y sistema, (2) Diseño y consumo / aspectos ambientales-ecológicos y (3) Diseño y sociedad / Cultura del diseño, se describe y analiza el impacto de los valores e implicancias del diseño en contextos de transición, en las temáticas y tratamiento del Programa Diseño en Perspectiva en la currícula de la Maestría en Gestión del Diseño. Esta experiencia integra una nueva línea de exploración, reflexión e investigación vinculada al Programa Diseño de Transición que la School of Design de la Universidad Carnegie Mellon desarrolla en Doctorado y Maestría en Estados Unidos.

C246. Gestión de diseño en campañas antitabaco en Buenos Aires. Melanie Etse [Universidad de Palermo - Argentina]

La presente investigación realiza un análisis de las estrategias de diseño gráfico, marketing y comunicación (*wicked problem*) apropiadas para la creación de una campaña “sostenible del estado nacional” antitabaco dirigida a adolescentes menores de edad de la provincia de Buenos Aires, Argentina. Se estudia cómo las nuevas tecnologías digitales y de la información ejercen influencia, su relación con la problemática del tabaco, teniendo en cuenta también las acciones estatales existentes para evitar su consumo. Se ejemplifica con un análisis comparativo comunicacional de dos campañas antitabaco una del Estado Argentino y otra de una marca líder vendedora de tabaco.

C247. Mobiliario objeto de consumo: caso IKEA. Carolina Gutiérrez Ferreira [Universidad de Palermo - Colombia]

Las bases del diseño y fabricación de objetos de consumo, mobiliario y otros productos industriales, se han visto interpeladas por los cambios históricos y sociales de la tecnología, necesidades individuales, dinámica de consumo y problemáticas a nivel social y ambiental, que implican nuevos estándares para los diseñadores. Se

hace necesario el conocimiento de las características e influencias de estos cambios, para generar soluciones y/o propuestas que desde el diseño involucren una respuesta sostenible. Las nuevas formas de ver al diseño, lo sitúan como agente de cambio hacia nuevas modalidades de pensamiento de lo cotidiano y lo global.

C248. Cultura de los objetos en Cuba. Nayle Lombide [Universidad de Palermo - Cuba]

Se aborda la cultura objetual en Cuba nacida fuera del mercado mundial de consumo. Se realiza a través de la observación y análisis emocional-significativo de objetos de uso cotidiano, de tres periodos de la historia cubana: (1) década del 50 donde el poco desarrollo industrial estaba amparado por la dependencia de Estados Unidos; (2) después de 1959, periodo revolucionario, donde predominaban los objetos provenientes del campo socialista Soviético y de Europa del este, que se mezclaron con los ya existentes; y (3) los 90 durante la crisis del periodo especial en tiempo de paz, un momento de recuperación y reciclaje.

C249. Drap-Art, cuando la consigna no es vender. David Ortega [Universidad de Palermo - Ecuador]

Los cambios de modelo social y avances tecnológicos han provocado una problemática medioambiental difícil de solucionar, varias disciplinas se han resignificado y reinventado para intentar brindar soluciones que restauren la relación con la naturaleza. Como una práctica emergente de artistas, diseñadores, artesanos y otros profesionales creativos, surge el Drap Art orientado al reciclaje artístico donde según las 3R (reducir-reutilizar-reciclar) se transforman los desechos en objetos y esculturas. Se hace necesario fomentar una conciencia de consumo más reflexiva y respetuosa del entorno, como alternativas de uso de la basura y desechos con fines o no de arte.

C250. Arte y Diseño: simulacro, performance y sociedad. Andrea Pontoriero [Universidad de Palermo - Argentina]

Se trata de un recorrido por los cruces y diferencias que se realizan entre arte y diseño, disciplinas que se contextualizarán en la sociedad actual y en el enfoque sistémico que plantea el diseño de transición. Tanto el arte como el diseño están dirigidos y hechos para las personas y son éstas la que los completan y los vuelven relevantes, suceden en un contexto y es necesario comprenderlas en un sistema. La problemática aborda los límites de ese enfoque sistémico y más específicamente la vinculación reflexiva y de utilidad con el diseño y arte que transita periodos de transición.

C251. El discurso creativo del Movimiento Maker: artesanía y digitalidad. Sasha Santamaría Salas [Universidad de Palermo - Ecuador]

Trata sobre un proyecto de diseño colaborativo, experimental, e interdisciplinar cuyo objetivo es disipar la actitud pretenciosa y soberbia del diseño frente a la artesanía. Nace del (1) voluntariado de estudiantes de la Universidad La Metro de Quito con mujeres artesanas de la Comunidad indígena de Zuleta (Ecuador); (2) la idea del mundo digital como un espacio de creatividad ilimitada; y (3) de la postura del diseñador como un agente de

cambio social. Estas nuevas prácticas de diseño implican valores que se reflexionan según el marco del diseño en contextos de transición y posmodernidad.

C252. Diseño inclusivo en Ecuador. Sofía Zurita [Universidad de Palermo - Ecuador]

Expresa cómo influye el diseño del ambiente en la forma de sociabilizar e integrarse a los espacios de la ciudad. Se citan datos estadísticos de algunas ciudades ecuatorianas donde se ha pensado en la integración de personas con capacidades especiales. Se explican las campañas y programas realizados con la iniciativa de incluir a todo este grupo de personas, cuyas discapacidades son de nacimiento, accidentes o enfermedades; y sus problemas y dificultades sociales en la integración. Desde el diseño se hace necesario disminuir las barreras que hacen que las personas con capacidades especiales vean disminuidas sus posibilidades de integración social.

— **Doctorado en Diseño (mañana)**

Esta comisión fue coordinada por Martín Isidoro, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Lucía Naranjo de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador, miembro del Comité Académico.

C253. Análisis de la representación gráfica en el diseño de infografías del diario El Telégrafo - Ecuador, periodo 1990-2015. Tanya Antamba [Universidad Técnica del Norte - Ecuador]

El tratado de la infografía periodística ha generado diferentes discursos que confluyen en la base, inherente a los sistemas de representación visual como un recurso permanente. La investigación atiende a la forma de cómo responden los cambios registrados en la gráfica de infografía en el periodismo impreso del diario El Telégrafo - Ecuador, en el periodo 1990-2015, donde se propician recursos, procesos e integración de factores en la transformación de la funcionalidad gráfica e imagen.

C254. La Fiesta de la Fruta y de las Flores y su correspondencia en el "Diseño". Diana Flores [Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato - Ecuador]

Este estudio tiene como propósito identificar la relación que existe entre los cambios culturales, políticos y económicos de la ciudad de Ambato y el diseño de los carros alegóricos de la Fiesta de la Fruta y de las Flores como parte de una fiesta dinamizada por múltiples textos, prácticas, culturales que se entrecruzan de diferentes maneras para adquirir formas heterogéneas, rituales, narraciones, performance y producciones simbólicas, todas marcadas por múltiples, procesos culturales presentes en la vida social e histórica de Ambato.

C255. El Motion Graphics y la cultura visual en las producciones audiovisuales de Guatemala. Fernando Fuentes [Universidad de San Carlos de Guatemala - Guatemala]

En los albores del siglo pasado, el Motion Graphics fue utilizado como instrumento de expresión por artistas pertenecientes al dadaísmo y el cubismo, quienes omi-

tieron el uso de formas naturales en sus creaciones, luego su evolución fue comercializándose y su uso paso de la expresión artística a la de entretenimiento. Actualmente, el Motion Graphics se emplea de diversas formas, tales como noticioso, de información o educativo entre otras, por esta razón sus motivaciones iniciales en la búsqueda de lo abstracto dejan de ser fundamentales. Guatemala es un país pluricultural y pluriétnico, con tradiciones diversas y un amplio bagaje de cultura visual, en esta investigación se pretende analizar como interactúa esta cultura con el lenguaje de Motion Graphics, además de estudiar la forma en que ambas variables se integran para la creación de textos visuales efectivos.

C256. Las gráficas de pequeños comercios en Cotopaxi Ecuador y la cultura visual en sectores populares. Lucía Naranjo () [Universidad Técnica de Cotopaxi - Ecuador]**

En la necesidad de estudiar al diseño gráfico como un artefacto sociocultural, que es creado para cumplir con aspectos funcionales y estéticos comunicacionales, en sectores populares de la provincia de Cotopaxi - Ecuador se promocionan mediante gráficas pequeños comercios como carnicerías, peluquerías, panaderías, venta de ropa y comida. La presente investigación hace una introducción a una posible lectura de estas gráficas, analizando los elementos tangibles que la componen, y pueden dar dan cuenta de un sector de la sociedad y su cultura visual en la reapropiación de los espacios públicos de los sectores urbano rurales como integradores de realidades y de posibles tensiones.

C257. Artistas tejedores. Celinda Ponce Pérez [Universidad Tecnológica Equinoccial - Ecuador]

Este estudio tiene como finalidad visibilizar el lugar del tejido en las artes decorativas que integraron el movimiento cultural denominado Barroco, en Quito durante el siglo XVIII. A la vez, se propone estudiar los vínculos entre el tejido y las artes que surgen como consecuencia de la organización social y de las concepciones de los artistas quienes, influenciados por el contexto social de la época, incorporan elementos propios del entorno en la producción artística en la primera mitad del siglo XVIII.

C258. Técnicas ancestrales y artesanías contemporáneas en la provincia de Chimborazo. Angélica Tirado [Palermo - Ecuador]

La elaboración de artesanías por pueblos originarios en fibras textiles naturales como lana de ovejas, cabuya y totora en la provincia de Chimborazo ha tenido un proceso histórico. Estos pueblos han mantenimiento y divulgado estos saberes; hoy son el sustento económico dentro de núcleos familiares en la comunidad, y elemento primordial dentro del desarrollo de la misma. En busca de economías productivas y conocedores de las características visuales que estas poseen, diseñadores y artesanos se han propuesto generar nuevas artesanías, posesionándose en mercados que eran inalcanzables para los mismos, con ello han obteniendo un producto con alto valor simbólico e identitario.

— **Doctorado en Diseño (tarde)**

Esta comisión fue coordinada por Martín Isidoro, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C259. Dinámicas productivas de la industria *jeans wear* en Colombia, análisis de tecnología, crecimiento y sustentabilidad. Ángela Liliana Dotor Robayo [Fundación Universitaria del Área Andina - Colombia]

El sector textil, diseño y confección de moda en torno al *jeans wear*, ha sido actor importante para la construcción de una economía de desarrollo y emprendimiento en Colombia y en específico de Bogotá. Dada la importancia, se busca conocer el sector y su sistema en la ciudad, a partir de éste punto, generar un análisis técnico y sociológico de éste, desde su ética, sustentabilidad y técnicas; por medio del estudio de materiales, procesos, dinámicas y desarrollos así detectar impactos del sistema Diseño y confecciones en Denim Bogotá a nivel de sociedad y medio ambiente.

C260. El discurso visual de los signos de identidad corporativa de las organizaciones políticas nacionales del Ecuador. Gandhi Godoy [Universidad Técnica del Norte - Ecuador]

La presente investigación pretende profundizar el análisis de la construcción del discurso visual de los signos de identidad corporativa de las organizaciones políticas nacionales del Ecuador. Estudio de caso de dos movimientos políticos referentes: caso Alianza País (AP), organización política que marcó una diferencia en el discurso visual y se convirtió en la organización líder política del país. Y caso Partido Social Cristiano (PSC), organización política con amplia trayectoria en la historia política del país y que ha mantenido un discurso visual tradicional en las diferentes contiendas electorales presidenciales.

C261. La relación que asume entre las artesanías y representación cultural de la Comuna Valdivia durante periodo 1989-2016. Joffre Bernardo Loor Rosales [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

En los últimos años, se ha despertado un gran interés por parte de Instituciones Públicas y Privadas, en el rescate, conservación, mejoramiento y creación de nuevos productos artesanales en la Comuna Valdivia de la Provincia de Santa Elena. Al realizar un acercamiento mediante procesos de enseñanza en la cual sugieren una estética diferente a lo que conocen, cabe recalcar que antes de realizar una intervención fueron consideradas investigaciones previas de situación actual de la comuna. Esta propuesta de investigación se basa en una pregunta base ¿Que características asume en la relación entre los productos artesanales y la representación cultural de la comuna Valdivia en el periodo 1989-2016?

C262. Imagen comunicacional del turismo en Ecuador. Una mirada desde las políticas públicas durante el periodo Correista. 2007-2015. Tatiana Lozada [SANTANA estudiográfico - Ecuador]

Desde los organismos más importantes se ha propuesto al turismo como eje esencial para generar desarrollo económico en la región, especialmente en los países en vías

de desarrollo, lo cual disminuye la brecha poblacional existente entre ricos y pobres. Ecuador ha planteado como parte de sus estrategias económicas optar por el cambio de la matriz productiva dejando en un segundo plano la explotación petrolera como fuente principal de ingresos. Por lo tanto, la potencialidad turística que posee el país requiere la generación de estrategias idóneas para posicionar la marca país en un proceso de desarrollo apropiado de la imagen comunicacional.

C263. Estudio cromático de la ciudad de Puerto Vallarta: color construido, color imaginado, 1990-2016. Jimena Odetti [Instituto Tecnológico Superior de Puerto Vallarta - Argentina]

El artículo realiza una revisión de antecedentes sobre los estudios cromáticos de la ciudad, para proponer un análisis cromático de la ciudad de Puerto Vallarta, Jalisco, México, desde la identificación de relaciones de los colores con los sentimientos y pensamientos en torno a la urbe, conjuntamente con las tonalidades que indican la relación entre ésta y el habitante, estableciendo una red de significación entre color, arquitectura, contexto e imaginarios urbanos. El planteo del trabajo sostiene que la presencia del color tanto en la arquitectura como en cada uno de los elementos que constituyen el espacio público son fundamentales para la construcción del significado de una imagen urbana.

C264. Intervención de las artes gráficas en la construcción de los imaginarios sociales y culturales, en la nueva clase media peruana de inicios del siglo XX, a través del análisis de la publicidad gráfica en la revista variedades durante los años 1908-1931. María Margarita Ramírez Jefferson [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

Esta investigación reflexiona sobre el diseño gráfico publicitario en revistas, como una de las expresiones más representativas del campo del diseño y la publicidad. Da cuenta de la participación de las artes gráficas en la configuración visual de modernidad, a través de las representaciones gráficas, de los imaginarios sociales y culturales contenidos en los mensajes verbo-icónicos en la publicidad difundida por la revista semanal peruana "Variedades" durante los años 1908-1931.

C265. Análisis icónico, iconográfico e iconológico y lingüístico de la caricatura de Juan Pueblo en Guayaquil - Ecuador desde 1992 hasta la actualidad. David Strasser [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

Analizando el papel que cumple el personaje en la forma de vida de los guayaquileños a través de la memoria histórica. Asimismo, el análisis aborda el carácter documental, social, cultural y simbólico del mismo, para descubrir el desarrollo de la identidad de los habitantes de la ciudad de Guayaquil y los cambios socioculturales que se han dado en la época comprendida entre 1992 al 2016. Se pretende, con este trabajo, reflexionar sobre la importancia e influencia del entorno expresada a través de las viñetas como intermediarios de lo retrospectivo y de las conexiones sociales.

5) Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza

En Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza se presentaron 20 ponencias en 4 comisiones que se detallan a continuación. Las conclusiones se encuentran en las páginas pp. 101-102.

— Diseño, Medioambiente y Ecología [A] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Daniel Wolf, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C266. Experiências projetivas e ensino: design de protótipos de mobiliários públicos. Tomás Queiroz Ferreira Barata (*) [Universidade Estadual Paulista - Brasil]

O trabalho aborda experiências de ensino e pesquisa relacionadas ao desenvolvimento de protótipo de mobiliário público elaborado com material de base florestal com foco na análise da verificação de satisfação e usabilidade com usuários. O artigo apresenta a avaliação de usabilidade de mobiliário público elaborado com madeira serrada de reflorestamento, o desenvolvimento de projeto e o processo de produção de um novo protótipo. A metodologia está estruturada em três aspectos: a) definição de métodos e requisitos de projeto; b) processo de projeto com recursos e modelagem virtual paramétrica e; c) produção em laboratório de modelo físico para validação da forma e construtibilidade do produto.

C267. Design, sustentabilidade e empreendedorismo. Silvia Rosa Blumberg (*) [Arte Coletiva - Brasil]

Vamos conhecer a revolução em curso dos descartes de resíduos sólidos e de sua coleta e de seu aproveitamento nas artes, na moda, arquitetura e cotidiano. Analisaremos as mudanças comportamentais dos consumidores e do consumo, apreciando vários exemplos práticos com exposição de alguns produtos e imagens, selecionados durante a participação da palestrante na Semana Design Milão 2015. Demonstraremos a necessidade do profissional de design desenvolver o espírito de empreendedorismo, para responder aos novos desafios do mundo de inovação e negócios.

C268. El diseño gráfico frente a la crisis ambiental. El papel del docente dentro del proceso creativo. María Victoria Jimenez Sánchez [Universidad Nacional Autónoma de México - México]

El presente trabajo plantea la necesidad de que el docente incluya dentro del proceso de creación de los diseños, en específico el diseño gráfico, la conciencia de los materiales que hacen posible el diseño. El diseño gráfico debe formar parte del cambio de esquemas, no solo en su discurso o en los materiales, sino desde la estrategia, el desarrollo y la investigación, conscientes de los impactos ambientales que ocasiona para la producción de los materiales y los impactos que ocasionan después de ser desechados.

C269. Diseño inspirado en la naturaleza y sus ciclos: alternativas para potencializar proyectos económicos y sostenibles desde aula. Andrea Pino [ESPOL-EDCOM - Ecuador]

La tendencia actual de vivir en una sociedad del consumo e innovación constante ha generado cambios profundos en la visión de las instituciones de educación superior

donde se viven transformaciones, potencializando “el saber” en una sociedad del conocimiento como eje fundamental sobre proyectos económicos y sostenibles, cambiando la perspectiva de una economía lineal a una que sea inspirada en la naturaleza y sus ciclos. El emprendimiento y el pensamiento de economía circular son resultados que se pueden alcanzar en las aulas, contribuyendo directamente a los objetivos que se persigue al dar un nuevo impulso para la inversión en proceso de desarrollo sostenible.

C270. Pensando en voz alta: la temática ambiental en la currícula de la carrera de Diseño Industrial marplatense. Elizabeth Retamozo [Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina]

La economía basada en el consumo fue diseñada para conservar los medios de producción activos y así mantener la economía en movimiento. El problema surge cuando debido al consumo excesivo se afectan los recursos limitados del planeta. Es necesario puntualizar lo urgente e indispensable de la inclusión de la temática ambiental en todas las carreras universitarias actuales, en especial las profesionalistas. En este trabajo abordaremos la inclusión en la currícula de la temática ambiental como materia y el rol del docente. El análisis se hace en la carrera de Diseño Industrial que se dicta en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Mar del Plata.

C271. El ecodiseño y el start up como estrategias de innovación. Mercedes Zimmermann y Silvia Stivale [Centro de Investigaciones y acciones para el diseño CIPADI, Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño, de la Universidad de Mar del Plata.- Argentina]

El presente trabajo refleja la articulación de instrumentos de gestión ambiental desarrolladas en proyectos de investigación, con metodologías de innovación aplicadas en los cursos de marketing. El enfoque de la cátedra fundamentado en estrategias mercadológicas/sustentables, posibilita implementar herramientas del ecodiseño y prácticas de innovación como “lean start-up”. Se entiende al ecodiseño como acciones orientadas a la mejora del producto en la etapa del diseño, para disminuir el impacto ambiental. Por su parte el start-up posibilita crear un nuevo producto en condiciones de extrema incertidumbre. Se contribuye a la adopción de metodologías de ecodiseño como estrategia de innovación.

— Diseño, Medioambiente y Ecología [A] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Daniel Wolf, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Ana Beatriz Pereira de Andrade de FAAC/UNESP, Brasil, miembro del Comité Académico.

C272. Projeto não canônico em práticas sociais e sustentáveis: experiência pedagógica interdisciplinar. Ana Beatriz Pereira de Andrade () e Tomás Queiroz Ferreira Barata (*) [FAAC/UNESP - Brasil]**

Tomando por principio algunas premisas teóricas acerca de Metodologías de Projeto em Design, coloca-se em cena

experiencia de práctica docente interdisciplinar. Trátase aquí del desenvolvimiento de proyectos no canónicos a partir de la integración entre las disciplinas Metodología de Proyecto II e Sustentabilidad, ofrecidas en el Curso de Design da UNESP. El punto de partida fue la aplicación de los instrumentos investigativos de pesquisas exploratorias y de campo. El espacio de intervención fue el de la Asociación Comunitaria Angico del Cerrado que ofrece espacio para la venta de producción artesanal de moradores de la comunidad-favela Ilha de Capri, localizada en la ciudad de Bauru.

C273. Experiencias de Taller de Diseño de Espacio Público y Movilidad Sostenible. Gabriela Nuri Baron [Grupo CLIOPE - Argentina]

Este trabajo tiene el propósito de compartir el proceso y los resultados de una experiencia pedagógica innovadora. En Octubre del 2015 se dictó un taller de grado con el objetivo de brindar a los alumnos teoría, herramientas y metodologías creativas para el diseño de espacios públicos, desde un enfoque multidisciplinario orientado a la realización de proyectos de movilidad sustentable a escala humana.

C274. The Good Packaging. El envase como mass-medium para la sensibilización social y la sustentabilidad. Erik Ciravegna y Simoné Malacchini Soto [Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Departamento de Diseño - Chile]

“The Good Packaging” es un proyecto de investigación académica cuyo enfoque prioritario es monitorear el impacto del packaging y sus efectos hacia la sociedad y el medio ambiente, con el propósito de promover el diseño de envases más éticos y sustentables. En su primera etapa, el proyecto ha considerado en particular el envase como medio de comunicación masivo, como soporte para campañas de comunicación y protagonista de acciones de sensibilización (emergencias sociales, medioambientales, etc.), en cuanto promotor y activador de buenas prácticas, en tanto socialmente responsables.

C275. Metadiseño, redefiniendo el rol del futuro diseñador para un desarrollo sustentable. Lorna Lares [Universidad de Chile - Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Chile]

El sistema económico y los problemas medioambientales ponen a diseñadores en un dilema ético, siendo llamados como especialistas para promover el consumo y fomentar el crecimiento económico. Ello en parte debido a su formación especializada, orientada a resolver “problemas” dentro de las fronteras de la disciplina. Necesitamos Metadiseñadores que trabajen en un alto nivel de organización, de manera holística, transdisciplinaria, ética y eco-mimética, pues a pesar del Green Design, Ecodiseño, Diseño Sustentable, etc., el agotamiento de los recursos, la sobre producción, la sobreabundancia de desechos y la contaminación ambiental continúan siendo desafíos para el diseño y sus futuras prácticas.

C276. Produção de saberes sobre sustentabilidade e inovação no design. Leila Lemgruber (*) [Utopos Inovação e Sustentabilidade em Design - Brasil]

Ao tema da sustentabilidade e inovação, no campo do design, acentuamos a importância dos espaços virtuais

para a produção do conhecimento. Estes espaços espelham a complexidade fluida do cenário contemporâneo. A volatilidade e rapidez com que as situações globais se modificam impõem a utilização de uma ferramenta que possa dar conta deste panorama. É fato que a compressão tempo espaço facilita a troca de informações e produção de conhecimento globalizado. Mas, por outro lado, a introdução dos espaços virtuais exigiu do sujeito contemporâneo uma noção diferenciada de assimilação de saberes para a produção de seu próprio conhecimento. A discussão que se pretende promover neste trabalho, diz respeito à mudança do estatuto dos saberes ao se ingressar na era pós-moderna. Implicações positivas e negativas ao campo do conhecimento sobre sustentabilidade e inovação, no cenário do design, são discutidas a partir de um estudo de caso apresentado sobre a construção de um espaço virtual do tema em questão.

C277. Cuando las expectativas superan las necesidades, diseño con impacto social. Virginia Marturet y Gabriela del Valle Rebellato [Virginia Marturet Consulting - Argentina]

Durante la ponencia se compartirá la experiencia y resultados obtenidos cuando las nuevas generaciones de estudiantes y docentes, con sus nuevas inquietudes, contribuyen a un presente y futuro más comprometido por el medioambiente y la sociedad en su conjunto. Acercando la educación y “lo académico” a la actualidad cambiante, generando impacto en el entorno social, cultural y ambiental. Partiendo de un caso de éxito, se trabajará en cómo crear valor agregado desde el aula con marketing, comunicación y estrategias empresariales, en pos de las problemáticas locales del medio ambiente. Porque cuando diseñamos acciones con sustentabilidad y se es estimulado por compromisos reales, todo cambia.

— Diseño, Medioambiente y Ecología [B] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Inés Bermejo, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Jorge Manuel Castro Falero de la Universidad de la Empresa, Uruguay, miembro del Comité Académico.

C278. Responsabilidad Social para un diseño sustentable. Jorge Manuel Castro Falero () [Universidad de la Empresa - Uruguay]**

Una empresa responsable es “aquella que, cumpliendo con la normativa vigente, integra armónicamente el desarrollo económico con el respeto por la ética, las personas, la comunidad y el medio ambiente, en toda su cadena de valor” (DERES - Uruguay - 2015) Los tres aspectos fundamentales de la Sustentabilidad, que son el económico, el medioambiental y el social, deben ir unidos permanentemente a la ética profesional. Desde la Universidad y como parte de su Responsabilidad Social se deben transmitir permanentemente estos principios a los futuros profesionales, para que en el cumplimiento de su tarea, los tengan siempre en consideración en el cumplimiento de sus prácticas.

C279. Diseño de una instalación: neurona experimental de cartón. Marcela Jacobo [Universidad de Palermo - Argentina]

Experiencia desarrollada como trabajo práctico en las cátedras de Vidrieras 3 y Diseño de Multiespacios 2 de la Carrera de Diseño de Espacios Comerciales. La propuesta se planteó armando un concurso de ideas entre los estudiantes de ambas cátedras para el diseño de una instalación, utilizando material de deshecho (tubos de cartón de rollos de tela). La consigna fue que la propuesta estuviese relacionada conceptualmente con la temática de Diseño. Se seleccionó un proyecto que representaba en tres dimensiones las distintas etapas del proceso creativo hasta llegar a una idea final. El ejercicio comprendió materialización, resolución constructiva, comunicación, gestión, armado y mantenimiento de la instalación. La misma se construyó en el acceso de la sede Cabrera de esta Universidad.

C280. Diseño interior sustentable: identidad, naturaleza y regionalidad. Alma Pineda Almanza [Universidad de Guanajuato - México]

El diseño en este siglo tiene una responsabilidad cada vez más fuerte y comprometida con la conservación del patrimonio natural. El diseño de interiores no es ajeno a esta problemática y en la Universidad de Guanajuato, nuestros alumnos, no sólo desarrollan proyectos sustentables en los talleres, sino que van más allá de las aulas, pues cada vez los alumnos optan por sus opciones de obtención de grado donde se involucre la sustentabilidad, realizando trabajo de investigación, producción de mobiliario y diseño sustentable incluso una vez que han dejado la Universidad.

C281. Aportes medio ambientales con aprendizaje sociales. Erika Marcela Piñeros [Uniminuto - Colombia]

Esta ponencia tratará de explicar un proceso de aprendizaje que se realiza de forma autónoma, a partir de diferentes reflexiones del diseño, estas posibilitan el investigar sobre los procesos pedagógicos, tomado el ABP (Aprendizaje basado en proyectos). Esto se sustenta en diferentes corrientes teóricas sobre el aprendizaje humano, tiene particular presencia la teoría constructivista, de acuerdo con esta postura en el ABP, uno de los contenidos que se desarrollan en clase son: La descripción del entorno con problemáticas ambientales y culturales, donde se evidencia la falta de las palabras y gráficos que explican la problemática.

— Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Inés Bermejo, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C282. O aproveitamento de resíduos de lona vinílica para o desenvolvimento de acessórios de Moda. Paola de Lima Vichy (*) [SENAI CETIQT - Brasil]

Atualmente, com os questionamentos sobre a produção industrial e a sua responsabilidade ecológica, observa-se um número maior de pesquisas referente a análise de

matérias-primas utilizadas e dos resíduos provenientes do processo industrial. Estes estudos indicam alternativas para os materiais, os processos, a reutilização ou destinação desses resíduos. Nesse contexto, este trabalho apresenta o resultado de um projeto de conclusão de curso de Design de Moda, cujo resultado foi o desenvolvimento de acessórios (bolsas e carteiras) a partir do aproveitamento das aparas de lona vinílica de uma indústria gráfica do estado do Rio de Janeiro, Brasil.

C283. Descarte industrial y su aplicación en el diseño de vivienda social. María José Ferrero Ibarguen [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina]

Trabajo Final realizado para la Maestría en Diseño de Procesos Innovativos de la UCC. Esta investigación orientada al diseño tuvo como caso de estudio la empresa Electropart Córdoba SA y su objetivo fue reutilizar y revalorizar la totalidad de residuos generados por medio de su remanufactura, incorporándolos en un nuevo proceso productivo, a fin de obtener un producto sustentable de desarrollo innovador destinado a la producción social del hábitat. Con este trabajo se pretende además establecer una base de conocimiento aplicable a otros desperdicios de similares características, generados a nivel regional, en pos de un beneficio para las industrias, el ambiente y la sociedad en su conjunto.

C284. Diseño de transporte y alternativas de movilidad urbana en Latinoamérica. Hugo Jimenez [ecovethas - Colombia]

Nos encontramos actualmente con el paradigma entre lo ecológico, sustentable y económico ante la necesidad de movilizarnos en pequeños tramos en las grandes ciudades. Buscamos presentar un panorama de la Movilidad Urbana uni-personal, conjunta y multimodal en las principales ciudades latinoamericanas, con propuestas y visión de futuro en cuanto a estas alternativas de desplazamiento.

C285. Ecomueble “sostenible por naturaleza”. Andrea Pino [ESPOL-EDCOM - Ecuador]

El proyecto garantiza la sostenibilidad del medio ambiente, empleando solo materiales reutilizables para construir muebles. El mayor obstáculo que enfrentan las instituciones públicas es no poseer árboles que generen sombra, la propuesta es implementar a este ecomueble una sombrilla ecológica, para maximizar los beneficios ambientales y los derechos del buen vivir, buscado el bienestar de los alumnos “respetando la naturaleza” y promoviendo el trabajo en equipo para el beneficio de la comunidad.

6) Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño

En Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño se presentaron 54 ponencias en 9 comisiones que se detallan a continuación. Las conclusiones se encuentran en las páginas pp. 102-104.

— Observatorio de Tendencias (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Patricia Doria, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C286. Alfaiataria de vanguardia. Daniela Brum, Michel Cardoso e Joana Contino (*) [Senai CETIQT-Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial - Centro de Tecnologia da Indústria Química e têxtil - Brasil]

Este trabalho tem como objetivo apresentar o resultado do projeto de conclusão do curso de Design de Moda no SENAI CETIQT do aluno Michel Fernandes Cardoso, cuja proposta foi investigar a alfaiataria masculina, que costuma ser tradicionalista. O propósito é formular alternativas de inovação para o campo. Para tal, foram utilizadas diversas técnicas de pesquisa: historiográfica, documental e de campo. Para identificação do público interessado nas inovações propostas, realizou-se questionários, pesquisa iconográfica, entrevistas e pesquisa de guarda-roupas. O resultado foi a elaboração de uma minicolecção de alfaiataria de vanguarda e confecção de um terno com utilização de estampa de engenharia.

C287. Interculturalidad: miradas múltiples. Desafío Creativo Cooperativo. Patricia Doria (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

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

C288. El tejido de punto como escultura viva. Leticia Duarte [Consejo de Educación Técnico Profesional - Universidad del Trabajo del Uruguay - Uruguay]

Proyecto de experimentación textil que se realizó en el Taller de Tejido de Punto II, en el curso EMP - Textil, dictada en CETP - Universidad de Trabajo del Uruguay. En la búsqueda de acercar a los estudiantes al tejido de punto, a través de nuevas dinámicas que desarrollen la creatividad, la técnica y afirmen los conocimientos recibidos el año anterior, es que surge este proyecto. Partiendo de las esculturas que están expuestas en el patio de la institución, del artista uruguayo Octavio Podestá, se realizará una reinterpretación en tejido de punto, con una metodología libre en el aula taller. "El tejido de punto como escultura viva" trata de reflexionar al respecto del aula taller como organismo vivo, dinámico y en continua transformación".

C289. Moda-praia e Design: aspectos relacionados com identidades culturais, mercado e a inovação. Janara Morena Oliveira (*) [Pontificia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-Rio- Brasil]

O presente artigo parte de uma investigação de mestrado sobre o Design na moda-praia que atualmente desdobra-se em um doutorado. A problemática surge da observação das relações entre o ensino e o mercado. Parte do pressu-

posto que o designer assume um papel de conciliador das articulações que ocorrem entre cultura, memória social, inovação e o mercado na moda-praia. Serão apresentados os elementos e ferramentas utilizadas para a investigação, a metodologia aplicada e os resultados obtidos, hoje concentrados na proposta de sistematização do conhecimento em torno do tema visando novos caminhos para a aprendizagem.

C290. Interface entre teoria e pratica em uma proposta interdisciplinar no campo da moda. Lucia Rebello e Celina Pereira (*) [Universidade Estacio de Sá - Brasil]

Trata-se de um relato de experiência no ensino de design de moda aplicado ao segundo período de um curso de graduação na área abordada. A proposta envolve a interface entre teoria e pratica. O trabalho interdisciplinar insere-se no contexto de pesquisa aplicada. A teoria e desenvolvida pela docente de antropologia cultural e a pratica pela docente de modelagem e oficina de confecção. O objetivo é levar os alunos a compreenderem a relação essencial entre pesquisa e processo criativo, objetivo este que vem sendo alcançado e aprimorado a cada semestre. Os resultados alcançados com esta proposta podem servir de base tanto para o ensino universitário como cursos técnicos na área de moda.

C291. Moda, marca y entorno. Edward Venero [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

Esta ponencia hace una aproximación didáctica a la construcción de proyectos integrales de moda, desde la perspectiva de su funcionamiento en el entorno comunicacional y comercial, a través de las construcciones simbólicas de la marca orgánicamente articuladas con las colecciones promotoras de la misma. Se basa en un planteamiento estratégico interdisciplinario, recorrido por la dimensión transversal de los perfiles de usuarios construidos a partir de los valores de consumo: los valores utópicos, lúdicos, prácticos y críticos. Su incorporación en la didáctica de la moda recoge los requisitos de articular la investigación con la creación y la comunicación.

— Observatorio de Tendencias (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Patricia Doria, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Teresa Lopes de la Universidade Federal de Pernambuco, Brasil, miembro del Comité Académico.

C292. Estampa de engenharia no Design de Moda: possibilidades de aplicação. Gisela Monteiro, Daniela Brum, Joana Contino e Beatriz Franco Andrade (*) [SENAI CETIQT - Brasil]

Este trabalho é resultado da integração entre três disciplinas do curso de Design de Moda da Faculdade SENAI CETIQT. Nele investigou-se a Estamparia de Engenharia, especialidade do campo da estamparia têxtil para desenvolvimento de estampas que apresentem continuidade no desenho apesar de seus recortes, costuras ou peças. Como resultado parcial do projeto de conclusão de curso da aluna Beatriz Franco Andrade, apresenta-se uma classificação das diferentes maneiras de encaixe da

estampa que são utilizadas com recorrência na aplicação da técnica. Além disso, expõe-se o trabalho de três marcas que se destacam, por levarem ao extremo algumas possibilidades permitidas pela técnica.

C293. Crítica de moda - sob um novo olhar. Manuela De Abreu Rio Tinto de Matos (*) [Senai Cetiqt - Brasil]

O trabalho tem como objetivo analisar o conceito de crítica de moda. Esta é uma área pouco explorada no Brasil, e explicamos a razão deste fato. A primeira parte do trabalho contextualiza a moda no campo cultural, dissertando sobre sua origem, evolução através do tempo e demonstrando sua importância e presença em nossa vida. Posteriormente dissertamos sobre o que é a crítica de moda e comunicação de que forma são feitas no âmbito atual e seus principais expoentes, mundial e nacionalmente. Na última parte do trabalho entrevistas com profissionais que atuam na área de Comunicação de Moda atualmente e que foram importantes para ratificar este artigo.

C294. Design de moda e inovação: o caso do Agreste Pernambucano. Teresa Lopes (*) () [Universidade Federal de Pernambuco - Brasil]**

Visa apresentar os conteúdos de design, moda e inovação discutidos a partir da apresentação dos resultados da pesquisa intitulada Mapeamento do potencial inovador do APL de confecção do agreste pernambucano, tendo como conhecimento de base para a inovação o design de moda, financiada pelo CNPQ nos anos 2013 e 2014, realizada na UFPE - Universidade Federal de Pernambuco - Campus Agreste, que fez uma análise de significação da produção material para subsidiar a produção de objetos de moda, em 8 cidades do Agreste (Caruaru, Santa Cruz do Capibaribe, Toritama, Bezerros, Gravata, Poção, Pesqueira e Passira) e uma do litoral (Recife) e gerou o entendimento de como essas cidades podem conformar um território de inovação, com base nos conhecimentos de design de moda. Serão elencados os achados dessa pesquisa, por meio de um mapa de significações em que o domínio das materialidades como: barro, jeans, malha, bordado, renda e madeira são atividades já produzidas localmente, ou seja, constituem assim um saber fazer que é característico da produção de objetos da região.

C295. Modelando moda praia - Técnica das três linhas. Carlos Roberto Oliveira de Araujo (*) [CROA Modelagem - Brasil]

O objetivo desta obra é apresentar a “técnica das três linhas”-que visa agilizar a construção de bases para o desenvolvimento de modelos de moda praia e comparar com as técnicas tradicionais, utilizando menos tempo para desenvolvimento de bases e assim obter novos produtos. A técnica aqui apresentada é com base na fundamentação teórica e na experimentação profissional acumulada. Com minha experiência docente foi possível ouvir os questionamentos dos alunos e avaliar as dificuldades dos iniciantes para construir uma modelagem de moda praia, sem ter que passar pelo processo de construção da base no bidimensional, tridimensional e de cálculos para depois realizar o estudo da modelagem para a construção do modelo desejado.

C296. Antropo Diseño, hacia una nueva metodología para nuevas propuestas de Diseño. María Belén Paz y Miño Ferri [Universidad del Azuay - Ecuador]

El proceso metodológico en el diseño está generalmente enfocado al encuentro de nuevas propuestas, se ha empleado a la investigación de mercado tomada del marketing como recurso para crear, sin embargo a través de esta investigación se procura replantearse esta metodología desde el aula, considerando que el mercado está compuesto además de hábitos, de presiones y necesidades en contextos sociales, y no solo en segmentos de mercado, para ello se plantea el uso de la etnografía como recurso para develar necesidades concretas planteadas desde la realidad del consumidor, trazando una propuesta metodológica coherente con lo social desde la academia.

— Identidades Locales y Regionales [A] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Mercedes Pombo, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C297. “Papial” una historia regional. Exposición itinerante de los discos giratorios protopastos. Paula Andrea Murillo Jaramillo [Institución Universitaria CESMAG - Colombia]

Resultados de investigación del proyecto Diseño de una Unidad Museográfica itinerante e interactiva inspirada en los discos giratorios, en pro de la apropiación del patrimonio cultural presente en dichos artefactos prehispánicos custodios de una sabiduría milenaria por la riqueza en su retórica visual, siendo únicos en su especie por su movimiento, producen efectos visuales generados por sus coloraciones y por su gráfica; realizados por la etnia de los Pastos. Requiriendo ser salvaguardada y difundida a las nuevas generaciones en pro de la apropiación del conocimiento por parte de los Nariñenses, ganador de la Beca en investigación por el Ministerio de Cultura.

C298. Sellos postales ecuatorianos: el relato oficial de sus imágenes. Mónica Margarita Polanco de Luca [Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra - Ecuador]

La característica transformadora como medio de comunicación visual que tiene el sello postal podría emularse al significativo aporte que produjo el internet a fines del siglo pasado. El estudio de las relaciones que existen entre las imágenes de estampillas y el contexto histórico social han sido abordadas en general a través de estudios multidisciplinarios: Diseño, Iconografía, Iconología, Semiótica y Ciencias Sociales entre otras disciplinas, integran sus miradas en la búsqueda de interrogantes hacia el mensaje comunicacional que este micro espacio impreso plantea. Relaciones causales imagen-discurso gubernamental son referentes de identidad nacional permitiendo su explicación a través de imágenes significativas.

C299. Estudiar arte, estudiar diseño: un proyecto multidisciplinar. Mercedes Pombo (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

El estudio del arte en el campo del diseño no es nuevo, sin embargo generalmente se lo aborda desde la historia del arte y sus artistas. La presente ponencia invita a

reflexionar acerca de la importancia que tiene para el futuro diseñador acercarse al campo artístico desde otras perspectivas, no solo desde lo histórico. Se plantean las distintas posibilidades creativas, expresivas y culturales que la enseñanza artística puede despertar en el futuro diseñador. Aprender sobre el arte, sus técnicas y procesos creativos puede mostrar otra manera de ver el mundo.

C300. Faces da escrita no Brasil: uma história de resistência indígena. Paula Silva (*) [Sistema Integrado de Monitoramento Execução e Controle - SIMEC - Brasil]

O presente artigo visa compreender as relações estabelecidas entre a escrita e os povos indígenas do Brasil. Para isso, inicialmente, fez-se necessário estudar a história da escrita e estabelecer com qual das suas definições iria se trabalhar. Isto posto, realizou-se uma abordagem acerca de como essa escrita foi apresentada aos indígenas e, subsequente, uma análise sobre o primeiro papel que assumiu –um dispositivo de controle, e sobre o seu processo de ressignificação– um instrumento de defesa cultural. Por fim, apresenta-se o cenário atual das produções dos impressos indígenas, destacando suas peculiaridades e os novos métodos de trabalhos adotados nesse processo.

C301. Experiencia educativa: recorrer las relaciones entre sujeto/objeto/ambiente a través de la cultura regional. Denise Gari Jonneret y Cecilia Mancuso [Centro Universitario de San Francisco - Universidad Nacional de Villa María - Argentina]

El Centro Universitario de San Francisco (CUSF) forma parte de la Universidad Nacional de Villa María. CUSF tiene tres años de vida, se dicta Diseño Industrial siendo pertinente, ya que, San Francisco cuenta con un insipiente Parque Industrial. La carrera está planificada para que los egresados se integren al desarrollo productivo local. Antropología aplicada al Diseño, asignatura del primer año, el primer acercamiento a las Ciencias Sociales en relación directa con lo disciplinar. Se trabaja en la triada sujeto/objeto/entorno, entendiendo que el Diseño Industrial debe articular y trabajar en la sinergia de estos pilares para la concepción de productos.

— Identidades Locales y Regionales [A] (tarde)

Esta comisión fue coordinada por Mercedes Pombo, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Rocio Lecca de Chio Lecca Fashion EIRL, Perú, miembro del Comité Académico.

C302. Fenomenología sensorceptiva: “Espacio Sensorial del vino”. Martín Andrada y Tatiana Barzola [Argentina]

Propuesta de investigación, aplicada al proceso proyectual. Se orientó el diseño de la Tesis de Grado de arquitectura a la creación de espacios que respondan a las nuevas tendencias filosóficas y arquitectónicas, como es el caso de la fenomenología (Husserl - Merleau Ponty), que se encuentra ligado al concepto de sensorceptión. Ya que el vino es hacedor de la cultura mendocina, se propone proyectar un complejo que estimule los sentidos de los visitantes, generando experiencias objetivas y subjetivas

bajo una misma esencia. El proyecto es un Espacio Sensorial del Vino, que incluye centro de interpretación, de investigación y hotel, proyectado a partir de un contexto paisajístico particular.

C303. Diseños, colores, combinaciones en la pintura rupestre del de Atacama, Chile. Bernardita Brancoli Poblete [Universidad del Desarrollo - Chile]

En el norte de Chile, en el desierto de Atacama existe una gran conjunto de pinturas rupestres que se distribuyen en quebradas y aleros de difícil acceso. En su contexto formal estas obras son composiciones que se comportan como figuras de dos dimensiones en el plano, ancho y alto. Se asemejan en aspectos de ejecución a la caligrafía, una sumatoria de gestos que sólo a través de pequeños detalles podemos suponer la herramienta utilizada para su materialización. Un grupo de diseñadores e investigadores trabajaron en terreno para el registro y dibujo de una serie de pinturas para establecer estilos, formas y composiciones para generar un catálogo visual de la obras.

C304. El Diseño Gráfico chileno problematiza en y para la cultura regional. Daniela Gonzalez [Universidad de Tarapacá - Chile]

Reconocer y entender el Diseño Cultural como un proyecto consciente de la disciplina, mediante los trabajos de finalización de las carreras de Diseño Gráfico Chilenas y las problemáticas culturales que estos abordan, descartando las problemáticas orientadas únicamente al consumo. Este resultado de la Educación Superior, será analizado desde el contexto país y las diversas regiones en las que el proyecto emerge, centrándose principalmente en su geografía, historia y política. Observamos el vínculo Diseño/Cultura desde una óptica regional, como contexto inmediato de las carreras de Diseño Gráfico Chilenas. La disciplina se transforma en un Operador y Generador Cultural, nacional y regional.

C305. Etno Marketing. En busca de nuestra identidad en el consumo de la moda. Rocío Lecca ()[Chio Lecca Fashion EIRL - Perú]**

Etnomarketing es el mercadeo etnológico, es orientar la comercialización de productos o servicios a nichos de mercado compuesto por grupos étnicos determinados, grupos de consumidores que tienen necesidades muy estrechas o combinaciones únicas de necesidades, pequeños mercados no atendidos por otras empresas y mercadeo de nichos comercialización hecha a pequeños grupos de compradores que tienen necesidades especiales, es por ello que planificar para etnias requiere un cambio de actitud con base al marketing, una comunicación basada en valores, creencias y el cumplimiento de lo que se promete.

C306. Identidad del Diseño Gráfico Paceño entre 1930 a 1940. Carolina Muñoz Reyes Benitez [Universidad Católica Boliviana San Pablo - Bolivia]

La presente ponencia muestra los puntos más relevantes y conclusiones obtenidas por la investigación que realizaron los estudiantes de la asignatura Investigación para el Diseño de la Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual de la Universidad Católica Boliviana “San Pablo”.

Este proyecto tiene origen en la necesidad de conocer a identidad nacional a través del Diseño Gráfico. El periodo (1930-1949) fue delimitado a partir de la cantidad de insumos gráficos recuperados y la relevancia histórica que tiene este periodo sobre el concepto de identidad nacional en Bolivia. Los estudiantes de la materia fueron quienes realizaron el relevamiento y análisis de piezas con ayuda de la docente.

C307. Diseño de una aplicación multimedial que transmita la identidad del Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto como patrimonio cultural por salvaguardar. Danny Alexander Ruales Bastidas [Institución Universitaria CESMAG - Colombia]

El transmitir la identidad del Carnaval a través de la enseñanza y la práctica de los medios digitales será una de las principales herramientas de información para que una manifestación no se pierda y por el contrario continúe por mucho tiempo presente en la comunidad, especialmente infantil. San Juan de Pasto considerada la ciudad Sorpresa de Colombia por todo su bagaje cultural, artístico, social y ambiental es el lugar de la fiesta más imponente, majestuosa e importante del sur occidente colombiano: El Carnaval de Negros y Blancos. Y con ella el sin fin de conocimientos ancestrales, culturales por salvaguardar.

C308. Projeto Barbaridades e o ensino do design e identidade. Lucia Weymar (*) [Universidade Federal de Pelotas - Brasil]

O artigo em questão é o relato de uma experiência no ensino do design, mais especificamente na disciplina Identidade Visual dos Cursos de Design da UFPEL, denominado Projeto Barbaridades. A proposta realizada em 2015/2 se refere a um exercício teórico e prático de reflexão e projeto de marca e pontos de contato para objeto oriundo da cultura gaúcha com uso ressignificado.

— Identidades Locales y Regionales [B] (mañana)

Esta comisión fue coordinada por Alejo García de la Cárcova, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C309. La gráfica de las tapas de los discos de la música popular ecuatoriana en la década de los sesentas como exotismo. Daniela Barra [Universidad San Francisco de Quito - Ecuador]

Esta investigación analiza la gráfica de la producción discográfica de la música popular ecuatoriana. Se busca hacer una lectura del diseño de las obras como construcción de discursos. No existe un análisis de las imágenes gráficas en la música ecuatoriana como elemento identificador de su cultura. Por esta razón nace la pregunta ¿Cuál es el discurso de las portadas de discos de música popular ecuatoriana? El caso de estudio son las portadas de discos de la década de los sesentas; se escogió esta década por su variedad de estilos gráficos. El formato usado fue el disco de larga duración (LP); un escaparate de la cultura musical con portadas de serigrafías representativas del medio.

C310. Diseño con identidad y rescate de la indumentaria indígena. Camila Cisterna Quilaqueo [Camila Ciskew, Diseño con Identidad - Chile]

La importancia de la generación de indumentaria Etno-contemporánea, dedicada al rescate e interpretación de elementos de la cultura autóctona latinoamericana implica la búsqueda de identidad en un espacio-sociedad de mestizaje para actualizar el uso y significado de colores, iconografía, geometría de la vestimenta de los pueblos originarios, así como también de elementos influyentes en su estética, llámese joyería, calzado, pinturas corporales, entre otros; pues pretende dar a conocer su cosmogonía e idiosincrasia, esto es, origen, motivos culturales, religiosos, sociales, artísticos, en fin, denotaciones y connotaciones que los atuendos aborígenes representaban.

C311. Proyecto - Grupo Facebook: Art Deco en Buenos Aires. Alejo García de la Cárcova (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

La Ciudad Autónoma de Buenos Aires, cuenta con un importante patrimonio en estilo Art Déco, dejando una estela de edificios –públicos y privados– en aquellas ciudades que abrazaban “lo moderno”. Un estilo que se vio amplificado en el espectáculo –cine y teatro–, la música –radio y salones de baile–, la moda y las artes plásticas de vanguardia; como así también en una variedad de objetos del entorno social –doméstico y laboral. El presente proyecto tiene como objetivo general, difundir y dar a conocer este estilo, a un público más amplio que el especializado; y como objetivo particular, promover nuestro patrimonio.

C312. Escrita e Cidade: tipografia nos prédios históricos de Pelotas/RS, Brasil. Roger Langone Leal e João Fernando Igansi Nunes (*) [Universidade Federal de Pelotas - Programa de Pós Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural - Brasil]

O conjunto arquitetônico eclético da cidade de Pelotas/RS, erguido na virada do século XX, constitui significativo material de pesquisa sobre a aplicação de tipografia. O presente estudo apresenta a etapa inicial da caracterização do contexto técnico de produção, segmentação de identidade e resultados estéticos da aplicação de tipografia em arquitetura. O estudo aponta para a maior ocorrência de inscrições arquitetônicas perenes e honoríficas. A ampliação da amostra pela cidade, ao se afastar do centro histórico do município e conseqüentemente, da zona comercial e administrativa, deve apresentar uma maior incidência de apenas inscrições com data de construção e monograma dos proprietários.

C313. Las artesanías regionales como fuente de inspiración para un diseño. D. Raquel Tejerina [EPET nº 2 - Argentina]

Esta ponencia tiene como propósito exponer un proyecto de investigación y producción de diseños a partir de la iconografía misionera realizados por los alumnos de la cátedra de Producción III de la Carrera de Diseño de la Moda de la EPET N°2, donde se ha podido llegar a la generación de iconografía partiendo de la observación e investigación de distintos productos artesanales de la zona e imágenes relevantes, para su aplicación en

diseños de una colección de indumentaria y accesorios, para ello se brindo material teórico, para reforzar sus conocimientos y realizar la apertura mental necesaria para asimilar estos nuevos conceptos y así tener rápida comprensión del sistema de trabajo. Cabe señalar. Este proyecto actualmente se está desarrollando y concluye en el mes de Junio con un desfile donde se podrá evidenciar el resultado final del proyecto.

— **Identidades Locales y Regionales [B] (tarde)**

Esta comisión fue coordinada por Alejo García de la Cárcova, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Taña Escobar de la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador, y Letícia Pedruzzi Fonseca de la Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil, miembros del Comité Académico.

C314. Memória gráfica capixaba através da Revista Chanaan. Júlia Sousa Azerêdo, Luiza Avelar Moreira e Letícia Pedruzzi Fonseca (*) ()** [Universidade Federal do Espírito Santo - Brasil]

Para colaborar com a construção da memória gráfica capixaba será apresentada a análise gráfica da revista Chanaan, publicada entre 1936 e 1939, na cidade de Vitória, Espírito Santo, Brasil. Sob a direção de Carlos Madeira, o periódico representava o retrato da vida local durante um período de grandes transformações políticas e socioeconômicas no Estado. Com trinta e duas edições publicadas, a Chanaan é uma rica fonte de recursos visuais em composição, fotomontagens, tipografia, ilustrações, fotografias, anúncios, dentre outros.

C315. Marcas, frutas y diseño. Identidad en la Patagonia Norte. Julio Bariani [Universidad Nacional de Río Negro - Argentina]

Esta propuesta plantea un trabajo descriptivo, analítico y comparativo de la evolución del diseño gráfico en el campo de las marcas y etiquetas en la fruticultura, peras y manzanas, del Alto Valle de Río Negro y Neuquén en un lapso que abarca desde el segundo cuarto del siglo XX –primeras marcas regionales– hasta nuestros días. Como complemento de este proyecto se participa a los alumnos de la Licenciatura en Diseño Visual a través del análisis y reflexión sobre el planteo de diseño en el marco de la realidad económica y social de aquel momento. Como 2ª etapa, sobre la marca analizada, se propone un proceso de rediseño y actualización de los códigos visuales frente a criterios de comunicación que ya no están vigentes.

C316. Narrativas visuales: indumentaria femenina de Quito en el siglo XIX. Taña Escobar ()** [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

Las imágenes relatan una historia, transmiten un discurso visual y nos llevan a experimentar las vivencias de una época. Como documento social las imágenes que nos proveen las acuarelas costumbristas del siglo XIX de la ciudad de Quito dan cuenta de las diferencias jerárquicas de la sociedad. Las colecciones de acuarelas de tipos y costumbres existentes entre 1840 y 1870 presentan de manera realista aspectos de la vida de la sociedad quiteña como los trajes y oficios. Construir una narrativa visual de

los sistemas indumentarios que utilizaba la mujer quiteña durante el siglo XIX presenta un entramado social de los imaginarios vestimentarios llevados en aquella época.

C317. Indumentaria y política. Mujer chibuleo 1990-2014. Aylen Medina [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

La indumentaria en tanto signo diacrítico identifica a los pueblos originarios de los otros, con lo cual coloca fronteras que determinan su actuación según la esfera de interacción pública o privada. Antes de la década de los noventa los indígenas ecuatorianos eran invisibilizados. Luego del Levantamiento Indígena de junio de 1990 adquieren participación como actores socio-políticos, dejan de ser invisibles y se convierten en protagonistas de su propia historia. En este contexto, el indumento identifica a la mujer chibuleo quien a través de sus prendas étnicas marca su espacio y evidencia su pertenencia al pueblo.

C318. ¿Diseño estratégico Vs. Globalización? Artesanos emprendedores del microcentro de Mendoza. María Alejandra Ricciardi Moyano [Universidad del Aconcagua. Mendoza - Argentina]

El Microcentro de Mendoza, tiene tres nodos permanentes para exhibición y comercialización de la producción artesanal. Además, Ferias eventuales que comparten este territorio. Desde diferentes Universidades, se realizan intervenciones con equipos de trabajo conformados por docentes y estudiantes. Ellos incentivan la asociatividad y la inserción en diferentes instituciones, para su materialización (Imagen, packaging y otros). Esto permite revalorizar y visibilizar a los hacedores y su producción genuina, para permitir el paso del artesanado al emprendedorismo. El diseño estratégico construye cadenas de valor y acompañan a los artesanos para evitar caer en “una identidad globalizada”.

— **Identidades Locales y Regionales [C] (mañana)**

Esta comisión fue coordinada por Eleonora Vallaza, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C319. Dáwólé Yorubá: desenvolvimento de jogo eletrônico inspirado na mitologia iorubá. Leonardo Alvarez Franco e Claudio Roberto y Goya (*) [Labsol - Brasil]

Este trabalho apresenta o estado atual de pesquisa e desenvolvimento de um documento de design para jogo eletrônico inspirado em mitos da cultura ioruba. Esta cultura é extremamente presente e influente durante praticamente toda a história do Brasil, para onde vieram a maioria dos escravos oriundos da região da atual Nigéria. O mito ioruba é raiz de diversas tradições religiosas afro-brasileiras, mas para esse trabalho pretende-se utilizar o mito puro, sem envolver religiosidade popular e ignorando alguns dos processos de sincretismo que se deram nos últimos séculos. Busca-se com esse trabalho tratar de temas presentes na formação da identidade cultural brasileira, mas nem sempre valorizada.

C320. Mapa de la tejuela chilota. Paola de la Sotta Iazzerini y Lorna Lares [Facultad de Arquitectura y Urbanismo Universidad de Chile - Chile]

Chiloé conserva un patrimonio arquitectónico único en el mundo reflejado en las 21 iglesias declaradas patrimonio de la humanidad. Su arquitectura civil y una ecología cultural destacan la forma en que el chilote enfrenta su quehacer y sus características de organización espacial, social, política y económica como reflejo del medio ambiente que lo rodea. Esto nos motiva a preservar un patrimonio que vaya más allá de lo meramente arquitectónico religioso, debiendo registrar el hacer tradicional que va en retirada como la tejuela y el manejo de la técnica, imbricado, color y textura. Siendo parte fundamental de la identidad con que se reconoce la isla grande de Chiloé.

C321. Poéticas de lucha y confrontación: identidades de género en Argentina. Estefanía Alicia Fantini [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Argentina]

El trabajo sintetiza los materiales para la enseñanza producidos en el marco de la Asignatura Comunicación I de la LDCV - FADU-UNL con el objetivo de profundizar en los contenidos en torno a los Estudios Culturales especificando su desarrollo en el campo disciplinar. La propuesta indaga en las relaciones que se establecen entre las acciones llevadas a cabo por colectivos de mujeres en nuestro país y las visualidades que, a modo de construcciones identitarias, el diseño habilita para estos grupos. Dichas visualidades de acción contrahegemónica se constituyen como un ejemplo posible de dispositivos potentes para la construcción del conocimiento.

C322. Marca País Ecuador y Rafael Correa: imagen y construcciones discursivas. Caridad González Maldonado [Grupo INTARK - Cuba]

Desde una perspectiva sociosemiótica, la presente investigación pone en interacción las construcciones discursivas que subyacen entre el discurso Estado-Nación de la Marca País “Ecuador ama la vida” y el discurso político del presidente Rafael Correa. En este sentido se reúnen imágenes de Facebook de la Presidencia de la República del Ecuador que privilegian, desde la comunicación oficialista del Gobierno la dimensión política de la Marca País. Para abordar este proceso se tienen en cuenta desde la pragmática, las Marcas País ecuatorianas previas a la actual, revelando comparativamente sus modos particulares de uso por los gobiernos de turno a nivel gráfico y enunciativo.

C323. Características visuales de las etnias de Tungurahua a través del diseño. Andrea Daniela Larrea Solórzano [Universidad Tecnológica Indoamérica - Ecuador]

Esta investigación busca fortalecer las características gráficas de los grupos étnicos de la provincia de Tungurahua (Ecuador) a través del uso de los elementos del Diseño Gráfico. Se establecieron como objetivos el reconocer los elementos gráficos que se han convertido en un lenguaje para los grupos étnicos de la provincia, analizar semióticamente la construcción gráfica de los diseños de vestimenta y artesanía de las comunidades indígenas del sector definiendo las leyes, normas y elementos de diseño gráfico aplicados en dichas construcciones, y aportar a la

conservación de la cultura por medio del lenguaje gráfico de las etnias Chibuleos, Salasacas y Quisapinchas.

C324. O lugar do place branding nas identidades territoriais. Lía Madureira Ferreira (*) [Faculdades Integradas Barros Melo - AESO - Brasil]

O objetivo deste estudo foi realizar uma revisão contemporânea e concisa do estado da arte do *place branding*, em particular, como os estudiosos têm abordado estas questões, e qual o rebatimento da produção teórica na práxis projetual. Esta análise, faz parte do quadro teórico que está sendo desenvolvido na construção da tese de doutorado. Um dos objetivos desta investigação será estudar o espaço urbano como gerador de informação e identificar de que forma o design pode atuar e contribuir no processo de construção de imagens territoriais. A marca (*brand*) e o *place branding* (gestão de marca de lugar) são considerados elementos fundamentais para o desenvolvimento deste estudo.

C325. El cine argentino y la representación del niño. Eleonora Vallazza (*) [Universidad de Palermo - Argentina]**

La historia del cine infanto-juvenil ha tenido un escaso desarrollo en el ámbito académico argentino. Las producciones cinematográficas nacionales que por un lado tienen como personajes principales de sus historias a niños y adolescentes son muchas y varias de ellas trascendentes para el desarrollo de la cinematografía argentina como es el caso de “Crónica para un niño solo” (Leonardo Favio, 1965). Por otro lado, el cine destinado a un público infanto-juvenil también ha tenido su trascendencia tanto en el género de animación como de ficción realista, en diferentes momentos de la industria nacional. El presente trabajo de investigación busca reflexionar sobre los distintos modos de representación del niño en el cine argentino.

— Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía (mañana)

Esta comisión fue coordinada por José María Doldan, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Con la presencia de Edgar Saavedra Torres de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Colombia, Alban Martínez Gueyraud de Universidad Columbia del Paraguay, Paraguay, Paolo Arévalo Ortiz de la Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador y Lucia Acar del Instituto Zuzu Angel / Universidad Estacio de Sa, Brasil, miembros del Comité Académico.

C326. Estilistas artesanos: intersecciones entre artesanal e industrial en el Diseño de Moda. Lucia Acar (*) ()**
[Instituto Zuzu Angel / Universidad Estacio de Sa - Brasil]

Las exigencias del mundo contemporáneo con respecto a la supervivencia económica nos mantiene a la distancia de los procesos artesanales y nos lleva al enfrentamiento con los procesos industriales. Estilistas, más específicamente aquellos en los que podemos reconocer los artesanos de cualidades debido a su proximidad con el campo del arte, el desarrollo de productos a partir de las demandas específicas que tienen un sentido utilitario,

pero esencialmente son portadores de valores estéticos fuertemente arraigadas en la cultura contemporánea. Este profesional en particular, un estilista artesano, es lo que se examina este trabajo.

C327. Estructura gráfica y significado de la iconografía en los textiles de la nacionalidad Puruhá. Paolo Arévalo Ortiz ()** [Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador]

Las comunidades actuales dan nuevos significados a símbolos antiguos, valorándolos por su origen ancestral y no por su significado original que se desconocen. Además estos signos de carácter sagrado pasaron a tener un valor decorativo y actualmente aparecen en textiles, que se realizan en la mayoría de los casos para satisfacer la demanda turística, por lo que los objetos realizados para la comercialización pierden representatividad a expensas de transformaciones y adaptaciones a demandas mercantiles. Todos estos aspectos nos ha llevado asumir al signo como un ente de desarrollo autónomo, observándolo en función de la estructura y composición.

C328. La cerámica y la eficiencia energética. Carlota Duran [Teja Verde Ecodiseño - Chile]

Teja Verde Ecodiseño es un estudio de diseño creado en el año 2010 y desde entonces ha dedicado su labor a la investigación y al desarrollo de productos de Cerámica. Este trabajo tiene como metodología relaciones de creación simbiótica (diseño social) con grupos de artesanos y diseñadores de Chile y México. La temática de la ponencia tiene como objetivo diversificar la Innovación en el diseño cerámico, mediante el desarrollo de productos a partir de las propiedades intrínsecas del material, explorando sus cualidades térmicas, germinadoras e impregnantes entre otras que posee el material.

C329. Butaca Kururú. Diseño con valor de origen. Alban Martínez Gueyraud ()** [Universidad Columbia del Paraguay - Paraguay]

La Butaca Kururú es el primer producto serial creado y desarrollado por APU'A, joven estudio de diseño e interiorismo fundado en Asunción por Tera Yegros y Ana González. Se trata de un asiento ergonómico y atractivo, con pautas de diseño de origen, que ha despertado valoraciones muy positivas desde su presentación pública tanto en Paraguay como en España, en ocasión de la Feria Hábitat Valencia 2016. Su nombre, voz guaraní que significa "sapo", alude a la forma fuerte y discreta de este habitante de los bosques tropicales. Kururú es parte de la serie Fauna, inspirada en elementos de la naturaleza.

C330. Neocosmología: experiencia multidisciplinar de creación para el diseño de moda. Cesar Augusto Moreno Rojas [LIWA - Colombia]

Esta ponencia busca transmitirle a los docentes que el diseñador debe apoyarse en herramientas de investigación y comunicación para la gestión del capital social y resolver el impacto ambiental alargando la vida del producto. Esto se realizará a través de la muestra de una investigación apoyada por el SENA (Servicio Nacional de Aprendizaje) donde se construyó una pieza de diseño de LIWA by Cesar Moreno. Esto influenciado por la cosmología y la aplicabilidad de una investigación

previa realizada por terceros en Cartago, Valle Colombia que permitió bordar la tecnología. Un proceso de diseño metodológico e interdisciplinar que unió la técnica artesanal bordado puntada cordón con la electrónica, uso de diferentes herramientas de software, valores agregados en la cadena de producción, cultivo del capital social y cuyo resultado podría generar parte de la construcción de una política pública local.

C331. Asimetrías comunicativas en torno al diseño iconográfico primigenio ecuatoriano. Ana Lucía Murillo Villamar [Universidad Católica Santiago de Guayaquil - Ecuador]

Un país como Ecuador, de diversidad climática, pluriétnico y pluricultural, ha tenido que esforzarse por reconocer las características de su identidad; el último periodo gubernamental, propone políticas que voltean la mirada hacia una nueva riqueza cultural, recuperada como evidencia de una existencia primigenia, en objetos elaborados para diferentes usos, adornados con un diseño iconográfico que despliega una compleja estructura simbólica cargada de formas que en algunos casos, siguen patrones con elementos visuales elegidos con un propósito comunicativo de contemporáneas y variables interpretaciones, que dificultan la total comprensión del mensaje cosmogónico que envuelve.

C332. Revolución industrial y diseño social desde Hobsbawn, Mijailov y Ashton. Edgar Saavedra Torres ()** [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - Colombia]

Para historiadores y teóricos del diseño, la revolución industrial marca un hito para la comprensión del origen del diseño; sin embargo para la discusión de lo social en el campo del diseño, según la filiación que se asuma, pueden delinear posturas que derivan en controversias. Este texto tiene como propósito esbozar líneas de debate basadas en los discursos de Hobsbawn, Mijailov y Ashton, que nos invitan a pensar sobre la revolución industrial: ¿Qué aspectos motivaron a manifiestos y axiomas de los discursos de los pioneros influyentes de la primera generación de centros de enseñanza del diseño? ¿Tienen o no vigencia? ¿Cómo se relacionan con la teoría e historia del diseño y lo social?

— **Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía (tarde)**

Esta comisión fue coordinada por José María Doldán, docente de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

C333. Argentina: escenario de fusión de culturas. José María Doldán (*)** [Universidad de Palermo - Argentina]

Hacia 1880 la inmigración europea cambió el perfil económico y social de la Argentina. El centenario de 1910, marca el apogeo del país. Para 1914, la mitad de los habitantes de la metrópoli eran extranjeros. Las presiones de inmigrantes y la implantación del sufragio universal pusieron fin a la etapa conservadora. El acceso del radicalismo al poder, significa temporariamente el desplazamiento de la antigua elite, el ascenso de la burguesía y el reconocimiento a sectores marginales, fundamentalmente

el agrario. Este fenómeno tiene su correlato en diseño, que es lo que se va a tratar.

**C334. Recuperar pigmentos orgánicos a través del bino-
mio diseño+artesanía. Angélica María González Flórez
[Corporación Unificada Nacional de Educación Superior
CUN - Colombia]**

Al sur del departamento del Tolima se localiza el municipio del Guamo, considerado la capital artesanal de Colombia; allí se encuentra el tradicional barrio El Carmen, lugar donde se desarrolla el trabajo de cestería. Para muchos de sus pobladores la producción artesanal es la actividad principal de sustento, sin embargo han ido perdiendo atributos que le dan valor agregado a su producción independiente en sus talleres artesanales, en gran medida para poder competir con la producción mecanizada de la competencia y mantenerse vigentes.

**C335. Arte, artesanía, diseño. Relación dialéctica en los
ejes de formación. Andrea Daniela Larrea Solorzano
[Universidad Tecnológica Indoamerica - Ecuador]**

Se establece una reflexión sobre cómo las tres leyes de la dialéctica forman parte de la trilogía arte –artesanía–diseño y como sus componentes se afirman, se enlazan o se niegan en su proceso evolutivo, elementos que se constituyen en aporte académico y soporte práctico en la formación del diseñador. Explorando desde las concepciones dialécticas hasta los conceptos de arte o diseño, este recorrido didáctico responde cuestionamientos como: ¿Cómo establecer la cantidad apropiada de aspirantes a una carrera de diseño? o si ¿El diseñador debe ser bueno o no para dibujar o si debe o no desarrollar su formación artística?.

**C336. La antropología del diseño en la solución de
problemas locales. Mercedes Martínez González [Es-
cuela Nacional de Estudios Superiores, unidad Morelia.
Universidad Nacional Autónoma de México - México]**

Este trabajo presenta una manera de hacer y conocer a través de la antropología del diseño, puente con el que pretendemos aportar algunas pautas para acercarnos a los alumnos de la licenciatura en Arte y Diseño a las comunidades de la región. Como caso de estudio tomamos Cuanajo, Michoacán, México, una comunidad p'urhépecha dedicada principalmente a la producción de muebles de madera y de objetos elaborados en telar de cintura. Los resultados obtenidos parten del trabajo con los productores locales en un diálogo horizontal, y de un taller de diseño impartido a los jóvenes de la población.

**C337. Transferencia de conocimiento, una minga de
saberes. Paula Andrea Murillo Jaramillo [Institución
Universitaria CESMAG - Colombia]**

Entendiendo la transferencia de conocimiento desde la mirada de Norman (1997), siendo el movimiento de tecnología y saber-hacer (*know-how*) relativo a la tecnología entre socios (individuos, entidades y empresas) con el objetivo de mejorar como mínimo el conocimiento y habilidad de uno de los socios, fue el motivador para realizar una alianza denominada minga en la que participaron la academia con sus resultados de investigación y los artesanos custodios de la técnica artesanal mopa

mopa. Obteniendo resultados extraordinarios en los que el grupo artesanal se ha beneficiado y logrando asegurar la permanencia de los herederos en la técnica.

**C338. Memórias traduzidas em objetos: Museo Che Gue-
vara, preservando objetos com amor. Henrique Perazzi
de Aquino (*) [Universidade Estadual Paulista - Brasil]**

Trata-se de abordar a singularidade na preservação, de forma 'não-canônica', do acervo de objetos e registros da memória de Che Guevara em Buenos Aires. Embora não seja um espaço público, tampouco institucional, o Museo Che Guevara é aberto à visitação e conta com disponibilização de informações de maneira singular. O acervo foi obtido de múltiplas maneiras e todos os objetos são acompanhados de estórias vividas e recolhidas via oralidade. A intenção é demonstrar uma possibilidade ímpar de relacionamento com objetos cuja proposição é a de despertar sentimentos e experiências em cenários imaginários, proporcionando inúmeras reflexões na área Design e Emoção.

**C339. El diseño como vehículo de desarrollo del sector
artesanal. Jorge Santamaría Aguirre [Universidad Téc-
nica de Ambato - Ecuador]**

El diseño desde una visión metódica, conceptual y proyectual se lo integra como sector de la Industria Cultural y Creativa (ICC); así mismo la artesanía forma parte de esta industria pero con una visión cultural y empírica, siendo el común denominador en todos los sectores de esta industria el factor creativo como valor diferenciador. Estos dos sectores tienen sus objetivos marcados en los mercados y los consumidores, por lo que el apoyo para su mejora debe ser entendida como una integración que fortalezca el valor cultural y creativo a través del aporte del diseño hacia la artesanía.

(*) Ponencia en idioma portugués

(**) Miembro del Comité Académico

(***) Miembro del Equipo Académico de Coordinación

3. Conclusiones de la VII edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

A continuación se transcriben las conclusiones del debate desarrollado en las sesiones de las comisiones realizadas el día martes 26 de julio. Las conclusiones fueron presentadas por los coordinadores en el Acto de Cierre del Congreso realizado el miércoles 27 de julio en el Aula Magna de la sede de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad. Las mismas también fueron grabadas por representantes de cada comisión el jueves 28 de julio en los estudios de Palermo TV de la Facultad de Diseño y Comunicación.

1) Pedagogía del Diseño

— Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Marina Mendoza de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Ismael Cardozo, Universidad Autónoma de Occidente, Colombia.

La reflexión sobre las prácticas pedagógicas que atraviesan la enseñanza del diseño en la actualidad, advierte sobre la necesidad de recuperar el capital cultural de los estudiantes, reconocer y aceptar la otredad, implementar metodologías lúdicas de aprendizaje e incorporar la noción del profesor como un facilitador.

La reorientación del diseño hacia prácticas sociales significativas, requiere de una pedagogía activa para construir proyectos con sentido social, comunicativo y estético. Para ello, el empleo de una visión transversal y multidisciplinar es indispensable. El diseño contemporáneo se enriquece del cruce interdisciplinar y el desarrollo de un pensamiento crítico acerca de su quehacer profesional, las deudas que aún tiene con la sociedad y las potencialidades que posee.

El diseño se ha desterritorializado, perdiendo su propia identidad y desdibujando sus propias fronteras, lo que conllevó a su dificultad por autoperibirse como una profesión susceptible de jerarquización. Sin embargo, esta dificultad abre una brecha para la efectivización de ese cruce entre disciplinas, en un contexto de reciente –y aún inacabado– proceso de profesionalización.

— Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [A] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Marina Mendoza de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Daniel Eduardo Atúncar Guzmán, Universidad Peruana de Arte Orval, Perú.

Las claves para el enriquecimiento de las mallas curriculares y las estrategias pedagógicas del nuevo siglo parecen concentrarse en tres grandes áreas estrechamente vinculadas: priorizar el proceso antes que el resultado, por un lado, jerarquizar el lugar de la investigación en los proyectos de diseño y desarrollar el pensamiento empático necesario en todo proceso de diseño.

En principio, la práctica pedagógica asentada en el proceso valora el saber, pero también el saber hacer y el saber ser. Pero para la enseñanza del saber hacer, es necesario enseñar a identificar y categorizar los *insights* claves que permiten encontrar la solución a un problema, para lo cual los estudiantes deben efectuar una correcta investigación de las necesidades y demandas de los consumidores. Asimismo, los profesores y los encargados de diseñar las mallas curriculares, deben desplegar herramientas de investigación centradas en conocer a las generaciones que ocupan las aulas.

La investigación, a su vez, empleada para conocer el contexto de inmersión de los profesionales del diseño, permitiría contribuir a delimitar perfiles profesionales orientados a responder a las necesidades sociales de la ciudad, país o región, al mismo tiempo que iniciaría el camino para devolverle la identidad al diseño latinoamericano, reconociendo en nuestro carácter exótico y mestizo no aquello que nos ata, sino que nos identifica.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [B] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por José Luis Pérez Larrea de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Olga Lucía Castellanos Marín, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior, Colombia

Existe un paralelo entre la similitud de los distintos elementos del diseño según se avance en la adquisición del conocimiento y en el propio ejercicio del mismo.

Se destaca la importancia del aula taller como espacio de enseñanza, aprendizaje, reflexión, transferencia y articulación de contenidos de diferentes campos disciplinares.

- Los estudiantes son activos ética y estéticamente hablando.
- Las experiencias educativas tienen la posibilidad de autocorrección dando lugar a la reconstrucción experimental, es importante afianzar la experimentación.
- En la relación con los alumnos ingresantes se debe trabajar lo actitudinal y lo institucional, reflexionando sobre las expectativas. Romper el paradigma desde el componente social e incentivar la gestión del conocimiento. El alumno debe conocer las herramientas que le serán de utilidad a lo largo de su camino por la Universidad, así como en su futura vida profesional. Se puede evitar la deserción motivando al alumno.
- El estudiante es el protagonista de su educación, dueño de sus estructuras cognitivas y de su contexto.
- El docente debe hablar con su ejemplo más que con las palabras, basándose en la percepción.
- La educación ayuda a la persona a ser lo que es.

— Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [B] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por José Luis Pérez Larrea de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Elizabeth Polo Villota, Universidad de Nariño, Colombia.

- El diseño es una disciplina que camina sobre los terrenos de lo incierto. Si no existieran las dificultades no existirían los éxitos.
- La creatividad es un don, del cual en mayor o menor medida todos nos sentimos partícipes, aunque cuando necesitamos llevarla al campo personal o laboral no lo hacemos de una manera eficaz. Estamos frente a un conflicto cognitivo de ardua resolución.
- En México el diseño gráfico se encuentra en una etapa de crecimiento, siendo de vital importancia la concepción de la disciplina y su relación con las estrategias didácticas.
- La formación profesional en Nariño (Colombia), recoge características sociales, culturales, económicas e históricas de la región.

El diseñador rompe paradigmas y propone soluciones. Los docentes deben considerarse a sí mismos como guías que llevan a los alumnos en una excursión donde el punto focal no es el profesor, sino los estudiantes. Se debe llegar a la clase pensando “que van a hacer mis estudiantes en el día de hoy”, incentivando la investigación colectiva, tanto del estudiante como del docente recurriendo a una plataforma digital con el propósito de desarrollar la inteligencia y la investigación misma.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [C] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Alejandra Niedermaier de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por María de la Luz Cerda, Duoc UC, Chile.

Se comenzó con un recorrido sobre el nacimiento del diseño gráfico en la zona de Riobamba, Ecuador tomando en consideración cómo el concepto de modernidad resultó un punto de partida junto a las nociones de globalización y a las de una sociedad cambiante para el desarrollo de esta carrera. Se trabajó también la necesidad y la importancia de elaborar un constructo sólido para este tipo de carreras y formular su perfil de egreso.

Se compartieron también algunos proyectos de distintas entidades que dieron como conclusión la importancia de la experiencia de un aprendizaje colaborativo. De estas se desprende la eficacia de trabajos por proyectos en los cuales se permite el desarrollo de competencias transversales en las que quedan implícitas la amalgama de competencias blandas y duras. En tal sentido se trabajó también sobre la tríada conocimiento-habilidad y actitud a ser tenida en cuenta en todas las materias. Enlazando experiencias se mencionó la incorporación de conocimientos artísticos a diferentes carreras en tanto estimulación del proceso creativo y del pensamiento lateral. Resultó interesante la experiencia ya que es una materia optativa pero asimismo obligatoria dentro de una posibilidad de tres para carreras ajenas al ámbito proyectual. En este sentido se detectaron distintas fases como la fluidez y flexibilidad. A partir de esta experiencia se llegó a la conclusión de la importancia de incorporar lo sensible en la educación.

Se analizaron asimismo las distintas problemáticas que vivencian las materias históricas. Para ello se mencionaron cambios de currícula y de nombre pero quedó como aspecto importante considerar siempre a la historia como posibilidad de aportar inteligibilidad al pasado y tomar esta disciplina como camino para una elaboración crítica. Se hizo hincapié en la presencia de docentes/profesionales que no tienen una formación didáctica de base y los desafíos que esto implica. Por último se acordó en la necesidad de una permanente revisión de la malla curricular.

— Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [C] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Alejandra Niedermaier de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Luis Fernando Téllez, Fundación Universitaria San Mateo, Colombia.

Esta comisión estuvo atravesada por búsquedas de nuevas formas de enseñanza del diseño. En este sentido, se trabajaron diferentes desafíos según las carreras y las áreas. Se propuso la creación de una memoria visual de diseño. Las imágenes servirían en este caso para reflexionar sobre el diseño y las distintas propuestas pedagógicas. Esta memoria visual promueve el portfolio digital que puede ser compartido por alumnos y docentes. El portfolio resulta así un instrumento pedagógico. Este proyecto de memoria visual involucra a los alumnos y aumenta por ende su deseo de mejorar la calidad de su producción. Otra de las propuestas proviene de la investigación en diseño desde los comienzos de una carrera muy joven. Se toma la esquemática (Joan Costa) como elemento didáctico de los distintos procesos de diseño (aúna la tríada texto, imagen y esquema) La esquemática ayuda a la inteligibilidad por ejemplo en el conocimiento de los distintos materiales, como ser el impacto sobre el medio ambiente, la usabilidad, etc.

Continuando con las propuestas se difundió el uso del dibujo y de fotografías para el proceso clasificatorio en el diseño de paisaje por ejemplo. El establecimiento de vínculos entre los distintos diseños ayuda a conceptualizar y resulta una táctica óptima para la sensibilización proyectual.

Resulta importante también la incorporación de prácticas profesionales como experiencia para la formación a través de dimensiones sociales, dialógicas y pedagógicas que fortalezcan la educación de las carreras de diseño. Se propuso también experiencias de compromiso social ya que el diseño puede ayudar a resolver distintas problemáticas. Se enfatizó sobre el uso de las TIC como parte de proyectos integradores para una mayor y mejor producción de los alumnos.

Se entabló un interesante recorrido histórico sobre la historia de las instituciones educativas en Chile que comienza con la llegada de los jesuitas en 1748. Se destacó la importancia pedagógica del formato taller.

En esta comisión, igual a la de la mañana, vuelve a aparecer la necesidad de la actualización permanente de la malla curricular y la característica del docente/profesional que no tiene competencias pedagógicas.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [D] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Mercedes Massafra de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Catherine Cabanillas, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Ecuador.

- El docente resulta un puente y a la vez el constructor de andamiajes sobre los cuales decide estratégicamente los contenidos y actividades posibles en la búsqueda del sentido real y de excelencia de la formación profesional y académica del estudiante.
- Importancia de hacer historia acerca de la constitución de los distintos campos del diseño, de modo de registrar su evolución y clarificar el cuerpo de saberes que los diferencian y les otorga especificidades en los diferentes campos del conocimiento.
- Abordar y conceptualizar la especificidad de las capacidades que se ponen en juego a la hora de resolver una problemática de diseño, realizada en el ámbito del aula taller como espacio propicio para el aprendizaje.
- Relevancia del trabajo interdisciplinario durante la formación universitaria de modo de entrenar las inteligencias para aprehender la unidad de lo real.
- Utilización de redes sociales como herramientas al servicio de lo pedagógico para la instrumentación de trayectos educativos virtuales.
- Trabajar en la búsqueda de nuevas estrategias que permitan enriquecer y complementar a la vez el trabajo en el aula. Los foros son espacios concretos de exposición y puesta en común de experiencias que permiten enriquecer la producción de los estudiantes y contribuye a la visibilidad y al conocimiento de temáticas novedosas y de interés para la comunidad académica.
- Fomentar investigaciones en campos del diseño menos explorados en Latinoamérica que permitan construir su historia.
- Procurar el compromiso del estudiante hacia su tarea. El taller es el ámbito en el cual se puede experimentar, accionar y reflexionar sobre la práctica.

— Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [D] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Mercedes Massafra de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Osvaldo Muñoz Peralta, Universidad de Chile, Chile.

- La importancia de un adecuado espacio para fomentar el buen aprendizaje es fundamental en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Esto afecta de manera positiva aspectos como la innovación-educación, la disposición en el lugar y la percepción de los contenidos que allí se pueden dar.
- La interacción profesor-estudiante se beneficia cuando el docente es un facilitador, incluso sosteniendo al estudiante en sus intentos frustrados. En este sentido, se torna fundamental un docente que debe enseñar a aprender y no aprender a enseñar.
- El fomento de la creatividad como espacio en el cual el estudiante puede, a través de la estimulación de sus sentidos, realizar experiencias empíricas que devengan en descubrimientos que implican un aprendizaje verdaderamente significativo.

- Los recursos y espacios didácticos con base en preceptos ergonómicos-fisiológicos son necesarios para la compensación de déficits cognitivos y/o cognoscitivos en entornos de Educación Inclusiva. Supone principios ergonómicos de accesibilidad educativa de acuerdo a las necesidades fisio-bio-psicológicas de los estudiantes. Asimismo, implica atender, comprender y entender las características de los sujetos y el diseño, configuración e implementación de medios y modos pertinentes que no se configuren como obstáculos didácticos.
- Promover el desarrollo de habilidades creativas como elemento preponderante para la generación de valor.
- Proponer buenas prácticas en la utilización de las TICs de modo de evitar plagio en la inclusión de imágenes, textos y otras fuentes.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [E] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Verónica Barzola de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

La comisión tuvo como hilo conductor la temática de lo lúdico como forma de enseñanza.

En este sentido, Carlos Mario Gutierrez (Colombia) presentó un rompecabezas tridimensional como estrategia para enseñar cómo calcular el punto de equilibrio en un proyecto de diseño. Según Gutierrez, los juegos tienen la ventaja de que cautivan, permiten fracasar y dejan lugar a la aparición de emociones; situaciones que en los procesos educativos más ortodoxos no tienen lugar. María Marta Mariconde (Argentina) mostró una experiencia en la que los estudiantes de la cátedra Teoría y Métodos B, de la Universidad Nacional de Córdoba, desarrollaron la construcción de constelaciones conceptuales/visuales para comprender textos complejos. Para Mariconde la constelación es la unión de puntos que relacionan paradigmas, son un mapa conceptual que vincula teoría con realidad arquitectónica. La gráfica, el color, los nudos van acompañando las vinculaciones. La constelación contribuye al pensamiento crítico y a la construcción de miradas propias.

Christian Gray (Chile), por su parte, ahondó en la innovación pedagógica en la área de la expresión visual, desde las perspectivas del patrimonio, la cultura y la identidad. La iniciativa, que empezó en su cátedra, finalmente fue adoptada por la Universidad Tecnológica Metropolitana de Chile en su totalidad. Con este acercamiento se intentó que el estudiante aborde el concepto de identidad desde la perspectiva del mestizaje, buscando que identifique núcleos narrativos que luego, lúdicamente, son susceptibles de ser convertidos en imágenes (que reflexiones sobre la identidad y la memoria).

Silvina Torres Luyo (Argentina) planteó los conceptos operativos del diseño de juegos de mesa para el diseño de información, en la cátedra Taller II de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral. Para conseguir este acercamiento

ha trabajado desde la antropología de los juegos, rastreando orígenes que se alejan de lo lúdico para acercarse a lo religioso. El juego de la oca, nace en la época de los templarios, y su último casillero es el paraíso.

— Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [E] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Verónica Barzola de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Rita Aparecida Ribeiro, Universidade do Estado de Minas Gerais, Brasil.

La comisión abordó la aplicación de la teoría en la práctica, a través del contacto con la sociedad, el entorno y los clientes reales.

Rita Aparecida Ribeiro y Anderson Horta (Brasil) presentaron un proyecto de diseño de interfaces para difundir el conocimiento científico del observatorio astronómico, a partir de la inspiración de los mitos griegos. Se diseñó un “almanaque do observatório” para la divulgación científica. En la segunda etapa se plantearon los paper toys para descargar del sitio y que formaban sistemas solares y a su vez tenían datos sobre los mitos griegos. Jaime José Pedreros Balta (Perú) abordó la experiencia de la mixtura de la publicidad con responsabilidad social y los clientes reales. El proyecto ha resultado exitoso. De la búsqueda de clientes para la experiencia a la aparición de clientes que buscan a los alumnos de la Universidad de San Martín de Porres. En el marco de esta situación surgen demandas de proyecto para trabajar en temas de RSE y de ONGs.

José Manuel Ruiz, Héctor Egido Cerrito y Gabriela Sanchez (Argentina) ahondaron en la experiencia pedagógica “La clase permanente” de la carrera de Arquitectura de la Facultad Nacional de Córdoba, abordando la problemática de las instalaciones y poniendo al estudiante en una situación de obra real.

Fabían Barros (Uruguay) presentó la experiencia de co-creación artística “influencia recíproca”, basada en nuevos medios. La inspiración fue la idea sumar a las obras artísticas interactivas a las esculturas que ya había en el hall de la ORT. La experiencia se basó en interactividad, transdisciplinariedad y el re-uso de material desechado. Se realizó en un plazo acotado y con el objetivo de darle visibilidad a la facultad.

Diego Cabello y Marcela Frias (Argentina) hablaron del diseño de un dispositivo editorial paratextual, *Paralibro*. Un libro que dice o comunica sin texto, facilitando una idea no convencional de lector y lectura. Tiene como objetivo la identidad y el cuestionamiento de las formas preestablecidas.

Adriana Seguro (Ecuador) mostró los resultados de una investigación sobre la inserción laboral de los diseñadores ecuatorianos, para contribuir al proceso de autoevaluación institucional, los aspectos a mejorar dentro de los planes de estudio y los reclamos de los egresados.

Por último, Santiago Osnaya (México) planteó una estrategia para la enseñanza de la semiótica, en particular una explicación para los estudiantes de diseño industrial, utilizando referencias que le son familiares y propias

de la disciplina. De esta forma, se recurrió a un entorno familiar para facilitar el acercamiento a una temática compleja de abordar.

(*). El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [F] (turno tarde).

La coordinación de la comisión fue realizada por Andrea Mardikian de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Ovidio Morales, Universidad Rafael Landívar, Guatemala.

- El aprendizaje significativo hacia el empoderamiento y ciudadanía
- El taller, está basado en una teoría pedagógica constructivista, que puede rastrear sus primeras experiencias metodológicas proyectuales en la Bauhaus y hfg Ulm. Prácticas presentes en Latinoamérica como producto de la impronta ulmiana del diseño.
- Nos encontramos en la era del conocimiento o de la información, que plantea diferentes desafíos a los modelos de enseñanza sobre todo, modificando la práctica docente en muchos aspectos; los códigos, formas y medios de comunicación, el manejo de la información son factores influyentes, subyaciendo el mismo problema de generar conocimiento a partir de aprendizaje significativo y emancipador (El concepto emancipar entendido como procesar información para tomar decisiones de forma independiente)
- El aprendizaje emancipador, permite que grupos de personas al borde de exclusión, puedan empoderarse e incidir en proyectos de vida más allá de la academia y formar ciudadanía.

(*). El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Lorena Bodegain de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Mauro Quintana, Universidad Jorge Tadeo Lozano- Bogotá, Colombia.

Humberto Parga, trae una herramienta con instrumentos que posibilitan la valoración de las creencias de los profesores sobre conocimiento/conocer en diseño, así como la caracterización de las mismas.

Erik Civaregna, comparte su proyecto de integración de las técnicas teatrales de improvisación y para la construcción de historias y personajes. Para ello realiza además, ejercicios de calentamiento, creatividad y visualización previos a la etapa de desarrollo del producto o servicio que se desea diseñar. Une el teatro y el diseño, tomando

de la teatralización, pautas para diseñar, profundizar al usuario y sirve para que el diseñador mejore sus habilidades blandas.

Mauro Quintana, presenta los avances de su investigación sobre los enfoques que aborda el estudio de la creatividad, y se pregunta ¿donde está la creatividad? ¿Cómo se desarrolla? Para esto presenta un modelo de emociones que juegan un papel fundamental en el desarrollo de la creatividad para alcanzar las soluciones y motivaciones. Jaime Andrés Vallejo, invita a conocer su proyecto “Campamentos Creativos”, donde se motiva a los estudiantes desde la gamificación. Volviendo a la edad del juego, analizando el comportamiento humano, tratando de fidelizar aunque algunas veces los estudiantes fallen, entendiendo que el diseño es un proceso. Y generando un compromiso.

Luis Fernando Téllez Jerez, nos sumerge en el Modelo ABP, como herramienta de formación asertiva y motivadora. Les facilitará la comprensión de conocimientos y su sentido de pertenencia a la Institución, en este caso de la Fundación Educación Superior San Mateo.

— Conclusiones Comisión Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [A] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Lorena Bidegain de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Yazmín Moroni y Jorge Moroni, presentaron un proyecto de estímulo creativo de ideas rápidas y estratégicas. Establecieron un método financiado por el Gobierno de Brasil. Y luego de doce años de investigación formado por Argentina, Brasil, España e Italia, llamado Generaraiidea. El estudio de este artículo es el resultado de una investigación interdisciplinaria entre los temas de creatividad, enseñanza, diseño y estudio estratégico para estimular en los estudiantes la rápida producción de ideas.

Juliana Castaño Zapata, como diseñadora y docente del programa de pregrado de diseño visual, le ha interesado aprender y profundizar en esta disciplina, para esto ha indagado de manera permanente, cómo el conocimiento adquirido en los estudios de formación en diseño, impactan el contexto.

María Gutierrez, desde Ecuador trae su experiencia desde la cima del Pacaya. En esta charla presenta el proceso metodológico que grupos de estudiantes vivieron para encontrar su esencia como diseñadores.

Karina Agadia, Desde la cátedra de Introducción a la Didáctica, desde el programa de capacitación docente de la Universidad de Palermo propone la innovación de las prácticas de enseñanza, en el aula universitaria, a partir de un conjunto de dispositivos de formación docente que desbordan los modos tradicionales de enseñanza.

Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel, trae un interesante tema para reflexionar sobre la secuencia en la que se adjudican significados, subyace la consideración de que diseñar es una conducta que actúa con base en signos cuya sistematización se integra en niveles, sintácticos, semánticos y pragmáticos. La idea de sentido en los objetos diseñados es el resultado de la aplicación de la semiótica y esto debe ser parte de la formación profesional de los diseñadores.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [B] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Natalia Lescano de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Juan Antonio Islas Muñoz, University of Cincinnati, México.

A continuación se señalan algunos puntos centrales de lo compartido durante la jornada

Conocer a nuestros alumnos de cerca no con solamente su perfil sino lo que a ellos les interesa, lo que los motiva. En su mayoría los alumnos suelen mostrarse apáticos en las clases cuando la metodología del docente repetitiva o monótona. Prefieren sentirse desafiados e involucrados. El proceso de enseñanza creativa requiere que el alumno pueda hacer una convergencia de los contenidos aprendidos. Actividad de síntesis que desafía a los alumnos a ser creativos, a dar un nuevo uso y relevancia en nuevo ámbito lo aprendido.

Afirmamos que es importante que los docentes de diseño cuenten con competencias de comunicación y alta capacidad de reflexión sobre sus prácticas. Es necesario construir y alimentar un espíritu crítico, no sólo de las producciones creativas de los alumnos sino —y fundamentalmente— de sus propias prácticas de enseñanza.

El dibujo se presenta como herramienta crucial en la formación de los diseñadores. Ayuda a comunicar de manera fiel, eficiente y efectiva la idea creativa.

Asimismo creemos que sin confianza no es posible que suceda ningún proceso de enseñanza ni de aprendizaje. Confianza en que a quien enseño va a aprender y confianza de los alumnos en nosotros como docentes.

— Conclusiones Comisión Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [B] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Natalia Lescano de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Yesid Camilo Buitrago Lopez, Universidad de Boyacá, Colombia.

Compartimos a continuación algunos puntos centrales de lo compartido durante la jornada de hoy en nuestra comisión:

Se nos presenta como necesario en nuestras prácticas docentes el incentivar, motivar a nuestros alumnos.

Las posibilidades que nos brinda la tecnología educativa son muy variadas sin embargo no siempre como docentes sabemos utilizarlas en favor del aprendizaje. Por lo contrario pareciera que muchos docentes les tememos, entonces renegamos de sus existencia y hasta llegamos a prohibirla en nuestras aulas. Esto va de la mano con el hecho de asociar la tecnología con pasatiempos, facilismos modernos, etc.

Es necesario conocer a nuestros alumnos, cuántas veces como docentes nos hemos preguntado ¿cómo son nuestros alumnos? ¿Cómo describimos a nuestros alumnos? ¿Sabemos cómo se comunican? ¿Qué medios utilizan? Debemos asumir al alumno, entender sus mecanismos de aprendizaje para luego potenciarlos.

Desafiarlos en clase, pensar consignas de trabajo claras, a corto plazo y de resolución en el aula. Creemos que las de largo plazo, sumamente complejas y hasta inabordables los lleva a frustrarse más rápidamente y querer abandonar la realización del trabajo antes de finalizarlo.

Asimismo y hasta casi contradictoriamente coincidimos que estamos preocupados por el aprendizaje de nuestros alumnos, queremos que aprendan –no nos interesa solamente enseñarles–. Nos preguntamos también si esto (nuestra preocupación por sus aprendizajes) se traduce en nuestras clases cotidianas.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [C] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Andrea Pontoriero de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Hernán David Camargo Luque, Universitaria Virtual Internacional, Colombia.

En la comisión se plantearon metodologías y prácticas del diseño a ser tenidas en cuenta como herramientas didácticas en las clases.

Se planteó la necesidad de crear escenarios para generar una buena práctica docente.

Se discutió la incorporación de la virtualidad en el enseñanza del diseño y la generación de comunidades virtuales que den cuenta de una renovación de los contenidos y la interacción académica a través de las nuevas plataformas

Se habló de la necesidad de plantear una enseñanza interdisciplinaria y un trabajo cooperativo profesional. Se reflexionó sobre la necesidad de replantear el rol de los profesores en la enseñanza a través de la creación de espacios que permitan prácticas de experimentación pedagógica donde se reflexione sobre la práctica.

En base a esto se propusieron las siguientes líneas:

La necesidad de recuperar la humanización en la educación, no como una cuestión de plataformas, ya sea virtual o presencial sino para focalizar en las necesidades de los alumnos.

También se hizo hincapié en la práctica educativa del diseño orientado al proyecto.

Es necesario lograr tener un criterio más fuerte en el diseño y calidad educativa para obtener mejores productos. También resultó relevante tender puentes entre la academia, el mercado y el mundo profesional, lo cual se podría lograr con la enseñanza focalizada en la gestión de proyectos y el *feedback* reflexivo sobre la práctica profesional y la diferenciación entre el conocimiento aplicado de la academia y del mercado.

Es necesario definir un modelo educativo que obedezca a las necesidades del área de conocimiento, al manejo del entorno virtual o híbrido y al uso correcto de las herramientas del modelo que se utilice.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Calidad educativa y evaluación [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Carlos Caram de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

La comisión estuvo integrada por cinco ponentes. Esta comisión prioriza enfoques de la calidad educativa evidenciada a través de áreas proyectuales. Se presentaron los siguientes casos: en primer instancia, la incorporación de la disciplina del diseño gráfico en el ámbito universitario, que impactó en la profesionalización del área en la región patagónica. En segundo lugar, se presentó una reflexión amplia sobre el propio quehacer de la pedagogía y las prácticas pre-profesionales de los alumnos como estrategia en la formación educativa. En tercer lugar, se presentó un proyecto modular de la Licenciatura acerca de la realización de una revista institucional con más de 20 años de vida, llamada Espacio Diseño. Este proyecto pone al estudiante en una práctica intensiva de todos los procesos editoriales, incluidos los periodísticos. En cuarto lugar, se desplegó una metodología de reflexión de todos los planos involucrados en el diseño industrial, haciendo énfasis en la multidisciplinaria, la transdisciplinaria y la interdisciplinaria. Por último se platicó y desarrolló múltiples teorías que enmarcan comprensibilidad de las nuevas posturas acerca de la evaluación en los proyectos de diseño, así como la mirada particular del docente sobre la actividad pedagógica.

— Conclusiones Comisión Calidad educativa y evaluación [A] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Carlos Caram de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Rodrigo Vargas, Universidad de Valparaíso, Chile.

El desafío de la comisión de calidad educativa y evaluación comenzaba con la intención de unificar un área temática, que fuese transversal a los intereses y líneas de investigación de los participantes. Esta misma intención refleja el potencial de la jornada.

Si pudiésemos definir un eje central respecto de la evaluación académica en diseño, tendríamos que decir que lo predominante en los trabajos expuestos se relaciona con la calidad educativa desde diversos proyectos, presentados en diferentes escalas: proyectos de evaluación a nivel de Taller y asignaturas, otros de evaluación del trabajo de diseño en resonancia con sus impactos a la sociedad, proyecto a nivel de vinculación gremial entre instituciones de un país, hasta introducirse en las políticas de la educación superior a nivel nacional.

Llama la atención que la presencia del diseño pueda ser una variable a abordar desde cualquier escala, donde la acción de evaluación se convierte en un nuevo insumo para determinar orientaciones disciplinares hacia una mayor responsabilidad con sus diferentes ámbitos de desempeño. La calidad educativa entonces sería un bien deseado desde las personas e instituciones y se desarrolla a partir de una mirada interna del diseño para dimensionar los impactos de su acción a través de: la interdisciplinariedad, la irrupción de los medios y lenguajes de la comunicación tecnológica del nuevo siglo, el diseño de renovadas rúbricas cualitativas basadas en el diálogo y reflexión sobre lo hecho, una reflexión a la reproducción acrítica de los cuerpos académicos del saber de diseño, la discusión sobre los límites del aula como espacio físico en una era dominada por lo virtual, la incursión de la práctica profesional permeando fronteras institucionales en favor de enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes, la creación de redes de colaboración interuniversitaria, académica y estudiantil para transversalizar experiencias y fomentar un aprendizaje colectivo y disciplinar.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Calidad educativa y evaluación [B] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Mariela Segura de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las prácticas evaluativas en la enseñanza-aprendizaje del lenguaje proyectual

En todo proceso de aprendizaje del lenguaje proyectual se pretende la búsqueda de criterios, estrategias y modos convenientes de los lenguajes gráficos del proyecto.

El lenguaje proyectual se desarrolla en el campo de la comunicación visual, siendo sus principales objetivos el estudio, desarrollo y comprensión del proyecto.

En este desarrollo se considera de suma relevancia el trabajo de investigación planteado ya no, como un problema, sino como una manera de evaluar los aspectos positivos y negativos del proyecto.

En cada proceso de diseño debe existir una “síntesis” compuesta además por un análisis y una evaluación, además de un lenguaje formal y visual. Esta síntesis favorece a una medición más rápida de resultados finales y la manera de pensar el proyecto.

Al momento de evaluar un proyecto es importante consensuar criterios y parámetros de evaluación, sin dejar de considerar la historia del diseño, siendo ésta de suma importancia en la formación del profesional.

Es condición fundamental que la historia del diseño pueda dialogar con la realidad actual del diseñador y brindar las herramientas posibles para el desarrollo de una mirada crítica dentro del contexto actual.

El desarrollo de un pensamiento crítico, evita una sobrevaloración de la práctica sobre la teoría, la falta de reflexión sobre la profesión del diseño y favorece el diálogo e investigación con otras carreras.

Si el diseñador conoce la historia del diseño puede reflexionar, valorizar y readaptar el objeto.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Gestión del Diseño

(Licenciatura en Diseño y Maestría) [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Mara Steiner de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Silvia Lozada, Universidad de Azuay, Ecuador.

La Comisión Gestión del Diseño estuvo conformada por estudiantes de Maestría de la Universidad de Palermo, en diversos estadios de desarrollo de sus tesis.

Es interesante, en primer lugar, destacar la gran polifonía de voces, ya que los ponentes provenían de diversos países de América Latina. A su vez, se evidenció también una marcada diversidad en las temáticas presentadas que abordaron problemáticas vinculadas a la publicidad, la moda, el diseño urbano, la educación y cuestiones vinculadas a temas de patrimonio cultural.

Se presentaron en muchos casos problemáticas de impacto regional.

El eje del debate de la Comisión giró en torno a cuestiones relacionadas con la producción simbólica en los campos del diseño. Si bien los temas abordados fueron bastante disímiles, pudimos encontrar espacios de diálogo y encuentro entre varias presentaciones:

Como primer eje dialógico podemos mencionar aspectos del diseño vinculados con cuestiones de género.

Se trató de investigaciones que buscan analizar el impacto de determinadas acciones del diseño sobre el cuerpo. Se trabajó sobre La práctica Blogging y el modo en que difunde las nuevas significaciones sobre la masculinidad mediante la comunicación de la simbología, lo cual conlleva consecuencias directas en la percepción y uso de la indumentaria textil en población joven colombiana.

En esta línea las ponencias apuntaban a estudiar en qué medida el diseño puede determinar acciones y modos de ver y entender aspectos de la realidad relacionados con problemáticas de género.

Otro grupo trabajó cuestiones relacionadas con temas de patrimonio cultural y diseño urbano. Este grupo de ponencias abordó ejes que articulan el impacto de determinadas políticas sobre el urbanismo y el espacio público. Dado que las problemáticas en muchos casos exceden los alcances de los trabajos, fue interesante la reflexión en torno al modo en que las dimensiones discursivas pueden resignificar los espacios.

La cuestión de las artesanías también estuvo presente a partir de un trabajo orientado a problemáticas de producción, circulación y consumo de los objetos artesanales, y su articulación con el concepto de marca país.

También se trabajó aspectos vinculados a prácticas emergentes del diseño gráfico en algunas ciudades de América Latina, las cuales ponen en tensión sentidos y posibles enfoques del diseño.

Por último, se articuló el impacto que determinadas problemáticas sociales son capaces de adquirir a través de su mediatización por canales tales como la publicidad y las redes sociales analizando la influencia y evolución de las tecnologías y por lo tanto su incidencia en los medios de comunicación.

Finalmente, se pusieron en común algunos interrogantes que funcionaron como vasos comunicantes entre todas las ponencias presentadas. Algunos de ellos fueron: la importancia de la vinculación del diseño con otras disciplinas; la necesidad de abordar al diseño desde espacios que vinculan diversos saberes metodológicos y importancia de que el diseñador capte totalidades amplias a la hora de planificar su trabajo.

— Conclusiones Comisión Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [A] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Mara Steiner de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Ricardo Emilio Rosero, Universidad del Valle, Colombia. La Comisión Gestión del Diseño estuvo conformada por estudiantes de Maestría de la Universidad de Palermo, en diversos estadios de desarrollo de sus tesis.

Es interesante, en primer lugar, destacar la gran polifonía de voces, ya que los ponentes provenían de diversos países de América Latina.

Los ejes de trabajo de la Comisión giraron en torno a las siguientes problemáticas:

a. El aporte del diseño en aspectos vinculados a la educación. La discusión abordó las posibilidades del diseño como mediador en el proceso de enseñanza- aprendizaje y la necesidad de la formación del diseñador en aspectos que se vinculan con problemáticas sociales, de modo que su contribución pueda redundar en un aporte para grupos demográficos determinados.

b. La cuestión de las artesanías también estuvo presente. Se trató de un trabajo orientado a problemáticas de producción, circulación y consumo de los objetos artesanales y su articulación con el concepto de hibridéz y mestizaje de las imágenes a partir de la utilización de técnicas múltiples.

c. En tercer lugar se trabajó también aspectos que hacen a la incidencia de los medios masivos, específicamente programas televisivos dedicados al deporte, sobre determinadas prácticas y comportamientos sociales.

d. Asimismo, se abordaron cuestiones que señalan la imagen urbana y las connotaciones de la acción políticas en espacios sociales vinculados al patrimonio. Se trató específicamente del estudio de particularidades del diseño urbano de la Avenida de Mayo en Buenos Aires.

La comisión operó como un centro irradiador de ideas vinculadas en muchos casos con problemáticas que entran dentro del terreno de la sociología de la cultura y que hacen dialogar conceptos tales como el de: hibridación cultural, resemantización, producción simbólica emergente, residual y hegemónica y que permiten entender

al diseño como un campo polisémico en permanente transformación.

— Conclusiones Comisión Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [B] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Stella Maris de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Daniel Garrido, Universidad de Palermo, Ecuador.

Las dos primeras ponencias de: Yajahira Castro Cárdenas y Leidy Echeverry tienen en común la comunicación de la moda femenina a través de nuevas formas de figura femenina.

La primera plantea como en el ámbito de la moda aparecen el personal *shopper* y *bloggers*, quienes funcionan para las marcas como *influencers*, es decir, como un canal entre las marcas y el público. Y la segunda trabaja con los estereotipos femeninos en donde en muchos casos, la mujer es vista como un objeto y esto se evidencia principalmente en los medios de comunicación.

En caso de la exposición de Daniel Garrido Mantilla se plantea el estudio de los procesos por los cuales en dos capitales latinoamericanas (Quito, Buenos Aires) se consolidan las asociaciones de profesionales interioristas, en donde pueden verse cuestiones de incumbencias disciplinarias y el surgimiento de la identidad propia de la profesión.

Las ponencias de Carolina Levy y Esteban Plaza abordan la introducción de la tecnología en el diseño. En la primera en relación a las propuestas lumínicas innovadoras su resistencia dentro del ámbito de la arquitectura y el diseño porteño. En el caso del segundo se realiza a través del análisis, se llega a que el diseño de información e interfaces gráficas de usuario para plataformas web —en general y de instituciones educativas, para establecer las bondades de un diseño más adecuado al perfil del usuario, puntualmente en una institución universitaria de Ecuador

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

2) Capacitación para emprendimientos y negocios

— Conclusiones Comisión Mercado y Gestión del Diseño (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por María Elena Onofre de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Sergio Donoso, Universidad de Chile, Chile.

Para el diseñador el desafío está en construir un discurso coherente con la visión del mercado sabiendo que el empresario analiza la competitividad desde una perspectiva racional basada en el retorno sobre la inversión. Aún cuando comprenda que el diseño pueda acarrear beneficios para el éxito de su marca, tiene dificultades para medir ese valor. La pregunta es ¿con qué herramientas podemos medir el valor del diseño?

El núcleo del problema es la percepción social y comercial del valor del diseño.

Los profesionales del diseño deben construir su discurso desde el lenguaje del mercado, no solo desde el lenguaje de la estética y la funcionalidad. Contextualizar el valor del diseño implica modificar la línea discursiva.

Es necesario formar profesionales que piensen en el diseño de manera estratégica, entendiendo a la disciplina como un área sistémica, sin dejar de valorar sus características ancladas a la creatividad, el conocimiento artístico y expresivo.

Resulta trascendente formar protagonistas que asuman el papel de gestores del diseño, que desarrollen competencias, saberes y estrategias que les permitan construir puentes entre varios escenarios profesionales como la empresa, el marketing y el diseño. El marketing conversa con la sociedad, el diseño escucha al individuo y transforma sus deseos en soluciones.

Las economías creativas representan un nuevo campo de análisis en el desarrollo del tejido productivo de la región. El debate sobre la gestión del diseño emerge en un contexto que demanda el aporte de las relaciones profesionales interdisciplinarias. El pensamiento de diseño y el diseño estratégico han ganado relevancia por su potencial como motores de sistemas económicos y sociales creativos que se traducen en innovación y desarrollo para el contexto. El profesional del diseño comienza a percibirse como un agente transformador y solucionador de contingencias y problemáticas.

El diseño debería poder medir valores subjetivos como la emoción, las sensaciones, entre otros. Para desempeñarse en este contexto volátil, complejo y ambiguo el diseñador debería recurrir a instrumentos y técnicas que le permitan conocer el perfil de usuario, avanzando sobre las ya tradicionales como la psicología del comportamiento. Así, técnicas más intuitivas, más expresivas, apoyadas en la simbología, ayudarían a los diseñadores a trazar perfiles de preferencias más asertivos y más innovadores.

— Conclusiones Comisión Mercado y Gestión del Diseño [A] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por María Elena Onofre de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Yvan Alexander Mendívez Espinoza, Universidad Señor de Sipán, Perú.

A profissão de designer, atualmente tem de considerar a realidade digital que se manifesta. Para isso necessita de pessoas capacitadas, acadêmica e profissionalmente nas várias áreas de conhecimento que o design abarca. As habilidades criativas e de produção são vitais para este tipo de mercado. As competências de gerenciamento se mostram estratégicas para o sucesso de empreendimentos em design. A liderança situacional do profissional de design se mostra como um grande desafio para se gerir e prosperar qualquer empreendimento criativo e seu entorno. Destacam-se as competências liderança, foco e pensamento estratégico que transcendem as relações de estética e capacidade criativa, associadas a esta área de conhecimento. A formação de um designer destacado

passa pela formação de uma pessoa completa sem deficiências funcionais, sociais, laborais, cognitivas e outras. Embora polêmica, a questão da criação de um colégio profissional em determinadas realidades pode se por como uma forma, talvez a melhor forma, de se gerir as relações entre o design, seus atores e o mercado. A consolidação de mercados laborais, em todos os sentidos, passa pelo reconhecimento da sociedade dos papéis que determinada profissão e profissional devem exercer. Isso abrange uma perspectiva jurídica que pode ser melhor trabalhada quando referendada pelo Estado. Assim, um caminho viável para a identidade e identificação dos papéis dos profissionais de comunicação pode ser a criação de um organismo com uma constituição acadêmica, profissional e social que contribua para criar lastros que garantam a qualidade e efetividade da profissão.

O pensamento visual é uma ferramenta chave nos processos criativos complexos como os projetos de gestão de design que tendem a ser sistêmicos. Estas representações, a exemplo dos infográficos e dos modelos de CANVAS, melhoram o entendimento de ideias subjetivas e complexas proporcionando forma a os pensamentos conceituais dos projetos e processos de design. Esse processo é um convite à construção coletiva de conhecimento como ferramenta de projeto e de desenvolvimento de soluções de design pelo pensamento divergente que pode ser mais facilmente entendidos por representações visuais. Por outro lado, permite a interação de atores que possuem um pensamento convergente e que é fundamental para a execução de projetos.

O design pode ser uma ferramenta de gestão empresarial, especialmente startups onde a inovação deixa de ser um diferencial para se tornar uma premissa de existência. Uma empresa inovadora trabalha de forma que seus membros sejam encorajados a operarem com autonomia e tem uma política baseada na meritocracia. As empresas que respondem rapidamente aos seus consumidores e desenvolvem novas ideias, aumentam sua eficiência, melhoram o atendimento ao cliente e geram maiores lucros. O grande desafio é a criação de um ambiente organizacional configurado para possibilitar a constante inovação e a gestão das complexidades que essa realidade constitui. Com a mudança da práxis do design a partir da informatização de sua atividade, e, ao que pese a percepção do mercado sobre o valor do design e do papel designer no mercado de trabalho laboral, há de se refletir sobre quais seriam as atividades hoje de maior valor agregado e quais seriam aquelas que estão destinadas a serem atividades de menor importância e remuneração. É preciso se ter em foco quais expertises que os profissionais que querem ocupar cargos de gestão de design necessitam. Outro ponto é a verificação se estas competências estão de acordo com aquelas ensinadas na academia. É necessário ainda que se verifique qual o espaço, ou espaços, para o designer no complexo mercado atual pesando, entre outras coisas, o custo financeiro e o valor que o design pode desenvolver nestes espaços.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— **Conclusiones Comisión Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [A] (turno mañana)**

La coordinación de la comisión fue realizada por Patricia Iurcovich de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Andrea Avila, Duoc UC, Chile.

Surge el concepto de Design Thinking basado en tres fases: Inspiración, Ideación, y prototipos para ser aplicada en la currícula. Se habló de cómo las costumbres y culturas diversas influyen en los diversos tipos de diseño y especialidades. Como lo ergonómico también tiene su lugar con la incorporación de estándares de seguridad, confort y utilización de materiales inteligentes que convergen en el cumplimiento de normativas. Surge también como eje, las problemáticas que enfrentan los nuevos profesionales de diseño en la forma que se comunican con los futuros clientes; lo cual hace que se incorpore en la currícula de los niveles de grado y posgrado elementos de gestión de marketing. Reaparece el concepto de emprendedorismo, la evolución económica plantea desafíos que apelan al desarrollo y protagonismo de las nuevas ideas y al fomento de su iniciativa, ello involucra una mirada sobre los procesos de formación; la educación emprendedora es probablemente la forma más eficaz de contribuir a dicho crecimiento, sus resultados son incipientes.

— **Conclusiones Comisión Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [A] (turno tarde)**

La coordinación de la comisión fue realizada por Patricia Iurcovich de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Catalina Petric, Universidad Tecnológica de Chile (IN-ACAP), Chile.

¿Cómo preparar a los alumnos para afrontar este nuevo modelo de trabajo como es el futuro emprendedor? Las economías colaborativas como contexto para el desarrollo de los emprendimientos. Empresas de triple impacto. Habilidades emprendedoras. Modelos de negocios, son algunos de los puntos planteados en economías cada vez más controvertidas. También se habló de Marcas sustentables y branding corporativo, en donde la marca no solo comunica atributo sino al quehacer en su totalidad; concibiendo al diseño como elemento fundamental en donde convergen la industria textil con materiales inteligentes, diseños y cuidado del medio ambiente y su impacto en la comunidad. Se rescata la idea de incorporar a la currícula la enseñanza del brief como elemento contributivo para que el cliente aporte sobre su mercado y el diseñador trabaje mejor.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— **Conclusiones Comisión Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [B] (turno mañana)**

La coordinación de la comisión fue realizada por Diego Bresler de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

La comisión recibió 8 exposiciones de 6 países. Significa que tuvo mucha presencia regional. Los asistentes confirmaron su compromiso con el Diseño y con la importancia del mismo en la mirada de Negocio y la planificación de nuestras sociedades.

Más allá que las experiencias relatadas en todas las ponencias estas no eran iguales, se concluyó que los temas que más fuerte se destacan en nuestras problemáticas institucionales hablan de darle importancia a:

- La interdisciplina
- La multisectorialidad
- El multipúblico
- El multiperfil

Estos temas fueron considerados en mayor o menor medida en las ponencias. También se dio énfasis en:

- El surgimiento de necesidades de comunicación para incentivar la importancia del diseño fuera de las organizaciones e instituciones.
- El perfil de los RRHH participantes de la cadena de valor como la clave al construir empresas y emprendimientos dentro del rubro de industrias creativas.
- Los procesos productivos y de negocio siempre se ven fortalecidos por la estrategia de diseño.
- Se trató fuertemente el tema del diseño como herramienta para generar sostenibilidad de los proyectos y negocios. Todos coincidimos que los conceptos de innovación y creatividad como ámbito de discusión y trabajo son necesarios para pasar a nuevos estadios más maduros de reflexión.

Todos estos planteos concluyeron que cuanto más estén claros estos puntos, mayor será la conciencia de la importancia del DISEÑO como eje de VALOR.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

3) Formación para un diseño innovador y creativo

— **Conclusiones Comisión Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [A] (turno mañana)**

La coordinación de la comisión fue realizada por Marisa Cuervo de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Joffre Bernardo Iloor Rosales, Universidad de Guayaquil, Ecuador.

- Generar modos híbridos de representación que permitan la creación de nuevos paradigmas en la enseñanza del dibujo en diseño.

- Facilitar la estructuración de paradigmas emergentes en relación a las intersecciones entre el dibujo analógico y el digital.
- Ahondar en la aplicación de lo experimental al momento de resolver un proyecto de diseño audiovisual o artístico.
- Facilitar la implementación de programas de aprendizaje en materias de diseño audiovisual en los cuales los estudiantes se involucren en el proceso de pre y post producción de productos audiovisuales.

— **Conclusiones Comisión Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [A] (turno tarde)**

La coordinación de la comisión fue realizada por Marisa Cuervo de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por M. del Carmen Aguilera Posligua, Universidad de Guayaquil, Ecuador.

- Promover en la Carrera de Diseño Gráfico la práctica de actividades en las que se involucre la comunicación audiovisual y el desarrollo de aplicaciones que ayuden de cualquier manera en el razonamiento y perfeccionamiento en la toma de decisiones.
- Profundizar en la enseñanza de experiencia de usuario y experiencia de cliente en instituciones académicas, tanto en grado como postgrado, y en empresas.
- La combinación de medios analógicos y digitales constituye una alternativa para escapar a la uniformidad expresiva propia de las imágenes digitales hiperrealistas.
- Los productos de comunicación audiovisual se presentan como una forma eficiente de generar recursos didácticos que combinen educación con entretenimiento.
- Las redes sociales se presentan hoy como vehículos óptimos para llegar al público joven con productos audiovisuales específicos.
- La disciplina del Diseño juega un papel preponderante en los proyectos de VideoMapping y en las diferentes interacciones generadas en sus distintas aplicaciones en los campos publicitarios y artísticos.
- La utilización de dispositivos móviles a escala urbana en las clases de taller, es considerado una verdadera motivación en la construcción de aprendizajes autónomos y ubicuos acerca de la ciudad contemporánea.

— **Conclusiones Comisión Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [B] (turno mañana)**

La coordinación de la comisión fue realizada por Eugenia Álvarez del Valle de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Andrés Bedoya, Universidad Pontificia Bolivariana (UPB), Colombia.

En la comisión hemos compartido experiencias y prácticas docentes muy interesantes y que convergen unas con otras. Mariana Bavoleo, UP, comentó cómo las pantallas invaden la escuela. Nos sorprendió con un texto que exponía las críticas a las nuevas tecnologías previas,

como a la imprenta en 1.472. Expuso el concepto de alfabetización digital. Andrés Bedoya, desde Medellín, nos comentó cómo hace para interesar a las personas en la programación. Comparó los perfiles de los estudiantes de diseño con los de ingeniería. A partir de esta comparación pudo encontrar puntos de interés común a abordar entre estos perfiles. André Ramos nos mostró como realizan los trabajos de grado en la Universidad Federal de Río de Janeiro, y Cora Ottoni expuso su trabajo final de grado de narrativa transmedia y narrativa colaborativa. Dennise Del Re Filippo y Fernando Riesel Pereira, de la Escuela Superior de Desenho Industrial de Brasil, Río de Janeiro, nos comentaron que se encuentra con la dificultad de enseñar programación en carreras de diseño, al igual que Andrés en Colombia. Expusieron cuales son los problemas, las causas posibles, las acciones posibles y los beneficios de la enseñanza de la programación en el diseño. Taña Escobar, desde la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador, nos compartió cómo es el Programa de Posgrado en Diseño de Moda, cómo construyeron la currícula: teniendo en cuenta las necesidades de algunos de los directivos de las 6.000 empresas que producen textiles en su región, además de las tendencias en “responsabilidad social” y ecológicas. Están pensando en realizar un laboratorio de tendencias en Ambato. Eugenia Álvarez del Valle, UP, expuso una propuesta para mejorar la producción de ensayos de los alumnos, que abordan la temática del mercado digital, con algunas herramientas como lectura de textos específicos, visita a la biblioteca y un acompañamiento al alumno más cercano, respondiendo a algunos pilares del constructivismo como “zona de desarrollo próximo”.

En la charla posterior se propuso que los alumnos de otras universidades puedan exponer sus trabajos, como lo hacen alumnos y egresados de la UP durante el Encuentro. Otra de las propuestas es trabajar en forma integrada con otros países en proyectos específicos a los que podríamos denominar proyectos “inter-países”.

Fue una comisión con una dinámica fluida y un fructífero intercambio de experiencias y posibles soluciones a problemáticas docentes internacionales. Los expositores quedaron conectados para futuros encuentros.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— **Conclusiones Comisión Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales (turno mañana)**

La coordinación de la comisión fue realizada por Wenceslao Zavala de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Adriana Segura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador (Sede Santo Domingo), Ecuador.

Ana Karla Freire de Olivieri de Brasil nos presentó su investigación sobre plataformas digitales como herramientas para la selección de materiales para el diseño industrial. Basado en su investigación, y en proyectos de diseño que buscan innovación, tendencia, ergonomía, es que surge el desarrollo de su propia plataforma para la

selección de materiales. Entonces cómo elegir un material, pensando en el proceso, lo que determina el costo de producción, con su plataforma “Materia D”.

A continuación Sergio Busato, de Brasil explica cómo cada uno de los hemisferios del cerebro inciden en la percepción del diseño, y cómo la escritura e imagen deben ser tratados de forma conjunta. Su investigación muestra el camino de la escritura desde lo fonético a lo visual, y las direcciones para determinar cómo crear escritura con diseño en las diferentes culturas. Concluyó que la emoción y la interpretación de un signo es dependiente de cada cultura.

Adriana Segura, de la Universidad Católica del Ecuador, expuso sobre la influencia de las plataformas digitales en la educación de los jóvenes estudiantes de su universidad a través de una investigación realizada por la institución sobre el uso de las tecnologías. Como conclusión, junto a los asistentes, se determinó que es necesario una política institucional para que los docentes utilicen las redes sociales como herramienta pedagógica.

Renato Echegaray del Instituto Santo Domingo compartió el producto de su investigación sobre “cómo quieren aprender nuestros estudiantes, y cuáles son los recursos didácticos”. Presentando un modelo centrado en el usuario para el diseño didáctico y la incidencia de los momentos felices de los estudiantes para realizar una tabla teórica, clave en la enseñanza. La misma se basa en el uso de metáforas para una mejor interpretación de los contenidos y seducir para que sean consumidos.

Ricardo Cunha Lima junto a Almir Mirabeau contaron su experiencia sobre la educación en infografía, y la importancia que el alumno entienda el papel de la imagen y los textos para comunicar. Mostrando el cambio del uso de las imágenes con los textos, y los problemas conceptuales de cómo integrar los textos con las imágenes y viceversa. Concluyendo que actualmente, las infografías no funcionan uno sin el otro. Y que son una integración de elementos verbales, pictóricos y esquemáticos. “La infografía es un tipo de materia periodística por excelencia”. Por último, Wenceslao Zavala presentó su experiencia áulica sobre el uso de metodologías ágiles de desarrollo, como *Design Thinking* y *gamming* (Kahoot), para la mejor integración de los estudiantes en trabajo en equipo y lograr así un aprendizaje colaborativo.

— Conclusiones Comisión Nuevas formas de Producción, Tecnologías y Materiales (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Wenceslao Zavala de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Dorival Campos Rossi presentó Sagui Lab, el laboratorio de co-creación abierto, el cual sigue una filosofía de trabajo colaborativo, colectivo y multidisciplinario, para la formación de redes de trabajo. En este tipo de diseños, “Makers”, se enmarca en 3 revoluciones, cuántica, computacional y biotecnológica, basada en 3 conceptos, sinergia, polinización y onda del conocimiento. Presentó el ecosistema de “Open Design” con el que trabajan, donde todo estudiante realiza el proyecto que desea. Como por ejemplo, a partir del lab, lograron construir su propia impresora 3D gracias a *crowdfunding*.

Luis López Jubin, Hastaller Comunicación Visual de Uruguay, expone el porqué aprender a dibujar con una tablet, y cuando es crear arte con la computadora. Su investigación demostró que el dibujo con o sin tablet, es igual. Tanto los errores como las virtudes se plasman también en el trazo digital. Si bien llama la atención cómo los adultos le temen a la utilización de tablet para el dibujo y no logran acostumbrarse a su uso, se contraponen a los más jóvenes que lo toman como algo natural. Stephen Melamed, de la Universidad de Illinois en Chicago, Estados Unidos, siendo un diseñador industrial con experiencia de más de 20 años, con varias patentes registradas, explica el modelo de Colt sobre el aprendizaje educativo y se focaliza en el punto de vista del desarrollo en el campo del diseño. Determinando cómo la tecnología se está acercando a la materia orgánica para crear una interfaz hombre-máquina casi imperceptible, y se ve acentuada en esta época de “internet de las cosas”. Stephen concluye “creo que los diseñadores son las personas adecuadas para el desarrollo de nuevas tecnologías para las experiencias de los usuarios”.

Cristóbal Moreno de la Universidad de Santiago de Chile, de formación académica Diseñador Industrial expone “Diseñamos diseñadores”, como educadores debemos usar las plataformas virtuales para potenciar la educación. Según un estudio por el uso de la tecnología y la virtualidad existe la segmentación de usuarios como primitivos digitales, inmigrantes y nativos digital. Dicha investigación tiene como objetivo establecer los criterios fundamentales para la creación de plataformas educativas virtuales. Se plantea como la mayor problemática el cómo evaluar en una plataforma virtual un trabajo proyectual. Pedro Orazzi ingeniero en construcciones, profesor de la Universidad Nacional de La Plata compartió las diferentes formas enseñar diseño, presentando un video con estética de videojuego, para lograr una mejor llegada a los estudiantes, explicando definiciones y ejemplos duros sobre matemática y física orientada diseñadores. Así como utilizo los videos para explicar el uso de aplicaciones móviles, como por ejemplo Mal Math.

Paolo Arévalo Ortiz y Santiago Barriga compartieron la investigación sobre las necesidades de formación académica en las artes gráficas. Determinando la importancia de la oferta académica de preimpresión, impresión y post, usando como metodología cualitativa (expertos), cuantitativos (trabajadores, diseñadores y operarios) y entrevistas /encuestas como resultados de la investigación a 27 empresas de muestra. Qué indican que al 77,8 % necesitan capacitación y profesionalización para adaptarse a las nuevas tecnologías por la demanda del sector en el mercado ecuatoriano.

André F. Ramos de Brasil, compartió su investigación sobre la producción gráfica de los conventos para formato digital. Relatando la mutación de los cómics tradicionales en papel hasta los nuevos que hay hoy en día mostrando su adaptación a los diferentes soportes digitales. Contó su análisis de las historietas para web y mostró cómo evolucionó el lenguaje y los recursos utilizados. Dando como resultado que el diseño de historietas digitales no está en cómics en papel. Si bien se pueden encontrar imágenes en movimiento el esquema es igual. Pero este uso de imágenes en GIF (Gif Comics) y el uso de capas

por niveles realiza la experiencia de estas historietas digitales, rompiendo el paradigma. Las historietas que utilizan estos recursos se denominan *motion cómics*.

Ana María Torres Fragoso de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León de México, habló sobre el uso de las tecnologías en la educación y los procesos educativos orientados a los nuevos estudiantes. Estableció que “lo importante de nuestras instituciones para subsistir, es adaptarse al cambio y modificar la enseñanza del diseño aprovechando las tecnologías. Ya que los estudiantes esperan experiencias multisensoriales acorde a sus necesidades, en contrapunto a la educación tradicional.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Innovación Cultural [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Marina Matarrese de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Daniel Oblitas, Universidad Cesar Vallejo, Perú.

Las ponencias presentadas durante la sesión de la Comisión Innovación Cultural prabordaron la problemática de la inclusión social desde el diseño planteando por un lado su relevancia a la hora de resolver algunas coyunturas sociales. Por el otro su necesidad como herramienta que facilita el diálogo intercultural y habilita la comunicación en mejores condiciones a personas con discapacidad, entre otras.

De este modo el eje fue la inclusión y se trabajaron sus diversas aristas. Desde la problemática de la enseñanza del diseño web a partir de analizar la usabilidad, planteando de este modo una redefinición del rol de profesores y estudiantes dentro del aula. Otras interesantes experiencias versaron en los proyectos llevados adelante en torno a la señalización inclusiva del campus de la Universidad Estadual Paulista (Unespi), en Barú, San Pablo llevado adelante por el Grupo de Investigación en Diseño Gráfico Inclusivo. Para ello esta experiencia de re-diseño del campus incorporó estudios previos acerca de cómo se interpretan los colores considerando diversas cuestiones fisiológicas complejas hasta circunstancias sociales y culturales.

Por último, se exploró cómo el diseño puede incluir trabajando en grupos y en contextos de vulnerabilidad y más específicamente en grupos que se encuentran con conflicto con la ley. Tal fue la experiencia presentada en el marco de una actividad de extensión de una cátedra de la Universidad César Vallejo del Perú. La propuesta compartida fue el re-diseño, utilizando técnicas de Arte callejero o grafitty, del calabozo de una delegación policial. Este re-diseño se realizó con la participación de los jóvenes en conflicto con la ley, como un modo de expresión de estos jóvenes y como un camino de expresión de modo tal de reducir su vulnerabilidad.

En definitiva se pusieron en común diversas experiencias que exploraron la amalgama entre diseño e inclusión y

sus efectos tanto para la comunidad educativa como para el resto de la sociedad en su conjunto.

— Conclusiones Comisión Innovación Cultural [A] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Marina Matarrese de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por María José Ulin Alberto, Universidad Don Bosco, El Salvador. En el transcurso de la sesión se abordaron dos ejes principales que atravesaron la totalidad de las ponencias propiciando un fructuoso intercambio entre los participantes. Los ejes fueron el factor social en el diseño y la participación de organizaciones de la sociedad civil para la consecución de estos proyectos sociales, en definitiva se trabajó con el diseño repensado como una herramienta política para mejorar las políticas públicas, la inclusión social, la participación ciudadana.

En efecto a partir de la exposición de diversas experiencias se puso en relieve tanto el acompañamiento de ONGs que procuraban mejorar e incidir beneficiosamente en situaciones sociales, como por ejemplo el Proyecto de Extensión Universitaria en Diseño, Laboratorio de Diseño Solidario, Labsol, de la Facultad de Artes y Comunicaciones de la UNESP, que asesoraron a la Escola de Samba Coroa Imperial para el carnaval de 2016 y notaron que su asesoría permitió un cambio rotundo en la mejora de los trajes a partir del reciclaje cuanto de los reconocimientos obtenidos por esta Escola constituyendo un elemento de mejora social. A la vez se destacó cómo el abordaje del diseño social contribuye a formar profesionales del diseño comprometidos socialmente y con capacidad crítica ante situaciones cotidianas.

Las diversas ponencias coincidieron en la relevancia de la investigación cualitativa y la escucha del usuario, como el caso planteado en torno a la caminabilidad de las ciudades, o al diseño de aplicaciones que mejores la participación ciudadana en la escala barrial, como la expuesta por colegas del programa “Quiero mi barrio” del Ministerio de Vivienda y Urbanismo de Chile.

Las ponencias abordaron al diseño como un componente fundamental de las agendas tanto universitarias como de las políticas públicas, tendientes a posicionar al diseño y a los diseñadores como catalizadores del cambio social.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Innovación Cultural [B] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Sonia Zahalsky de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

En el marco del Congreso Latinoamericano de Enseñanza, bajo la perspectiva de Innovación Cultural fueron presentados las siguientes exposiciones: “Transferencia del pensamiento espacial desde el diseño industrial hacia fisioterapia”, Design e responsabilidade social: uma tema

para a sala de aula”, “Diseño centrado en las personas: la innovación social/sustentable en carreras de grado”, “Inclusión; mezclada, no agitada por favor” y “Diseñar para una persona con discapacidad motora profunda”. A modo de conclusión y de una manera concertada, las exposiciones se encuentran vinculadas entre sí por ejes básicos que se vislumbran como tendencia en el perfil del pensamiento del diseñador en Latinoamérica:

En primer lugar todos los expositores hicieron referencia a la importancia del aspecto social de su carrera como diseñadores, por sobre el producto diseñado en sí mismo. En este aspecto, los tecnicismos del diseño y lo aprendido en sus carreras de grado pasan a un segundo plano cuando se enfrentan con el desafío de poder afectar la realidad que los circunda. Su rol como diseñador pasa a ser el de “facilitador” social, no como un realizador de cosas, sino como un hacedor de circunstancias, como lo expresó uno de los disertantes. Están persuadidos del papel que cumplen en la sociedad, donde lo que sale de ellos como diseño, trasciende y afecta realidades.

En segundo lugar el trabajo en equipo, fue un tema presente en las exposiciones, pero el trabajo en equipo que trasciende su propia actividad como diseñadores gráficos, industriales, fotógrafos o comunicadores, etc.. Se hace referencia al otro diseñador que les permite tener una mirada interdisciplinaria. Pero esta, no solamente se circunscribe a aportar el trabajo, o la técnica del otro (una foto, un producto, un cartel, etc.), sino que lo más buscado es la mirada y perspectiva que el diseñador en otra disciplina puede aportar al bien común del trabajo o a la idea propuesta.

Por último, y como factor más importante, poder llevar estos principios sociales y transformadores al aula, creando un clima de aprendizaje colaborativo donde se produzca el conocimiento interdisciplinario, en el que la inclusión, no entendida ésta como igualdad o equidad de todos los seres humanos, sino como la aceptación y respeto por la diferencia, sea el factor movilizador de todo diseñador.

— Conclusiones Comisión Innovación Cultural [B] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Sonia Zahalsky de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

En el marco del Congreso Latinoamericano de Enseñanza, bajo la perspectiva de Innovación Cultural fueron presentados las siguientes exposiciones: “Diseño para el desarrollo: entre la cultura y la innovación”, “Con Afecto Latino. Comunicación, Diseño y Consumo de Tarjetas de Expresión Social en Colombia”, “Aspectos da Ergonomia no Projeto e Avaliacao de Interfaces para Aplicativos Mobile” y “Estrategias y metodologías para innovar: Diseño hospitalario”.

En las exposiciones, el tema del diseño, y éste entendido como un gran paraguas que alberga a diferentes disciplinas, giró en el eje de su factor cultural, social, político y económico. Sustentado por autores y corrientes de pensamiento pertinentes, se desarrolló en los diferentes disertantes esta idea del diseño como factor de desarrollo, y especialmente como factor de desarrollo de las áreas mencionadas (cultural, social, político y económico)

coincidiendo en unanimidad, que las características del “diseño”, y todo lo que este involucra, puede estudiarse, analizarse, aplicarse y utilizarse desde estas perspectivas. Es así, que al utilizar el concepto “diseño” compatibiliza con proyectos alineados a un tono social como por ejemplos los proyectos basados en la innovación de la disciplina aplicada a un hospital, cuyo eje central es la Ergonomía, es decir la modificación y adaptación del ambiente en beneficio del usuario, o el uso de esta misma estrategia para aplicar a dispositivos móviles y lograr la rehabilitación de pacientes que sufrieron un ACV. Por otro lado y con un tono político se observa al analizar las políticas públicas de fomento a la cultura e innovación en el vecino país de Chile. Y de la misma manera encuentra armonía cuando el tono utilizado para el mismo concepto “diseño” es de tipo económico, es decir este mismo diseño es aplicado a tarjetas afectivas que son comercializadas en Latinoamérica.

El diseño, entendido también como industria, y como campo de aplicación industrial y productivo se identifica con la “industria cultural” propuesta por Max Horkheimer y Theodor Adorno de la década del '40, va mutando su significado, en muchas de sus aplicaciones, para acercarse al concepto de “industria creativa” y “economía creativa”. Esto llega a ser una oportunidad para el desarrollo del diseño, ya que logra un lazo amigable con el mundo de la cultura y las dinámicas del mercado. El diseñador es el mismo, el campo de trabajo es infinito.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Innovación Cultural [C] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Daniela Di Bella de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Luis Norambuena Sánchez, Escuelas los Héroes, Chile.

La Comisión giró sus debates en torno al Diseño que considera a la innovación cultural como parte de sus acciones, en tanto diseño de experiencias de valor para los involucrados, como de instauración de prácticas, soluciones a problemas y expresión de las políticas a través de estrategias que ponen el foco en el producto o servicio (calidad y beneficios) y el usuario (emociones y niveles de satisfacción que se originan en su involucramiento). En esta propuesta la mirada de otras disciplinas interpelan y hacen más precisas las decisiones de diseño para dar respuesta a problemáticas sociales.

Se analizaron prácticas de primaria, grado y posgrado relacionadas con el arte como agente de cambio y estrategia escolar centradas en la expresión y la superación del riesgo social, la creación de sistemas de identidad visual orientados al diseño inclusivo para situaciones de discapacidad y problemáticas visuales, la movilidad y su operación desde lo sustentable, la crisis de los espacios públicos y la alteración del paisaje, y la generación de una nueva cultura del movimiento, el habitante y su relación con lo urbano.

Se hizo fuerte énfasis en la gestación de soluciones que partan de la colaboración y participación, los valores humanos, la inclusión, el fortalecimiento de la identidad cultural y los valores derivados de la sustentabilidad y sostenibilidad de las acciones del diseñador.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Estudios Artísticos y Creativos [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Andrea Mardikian de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Henrique Perrazzi de Aquino, Universidade Estadual Paulista, Brasil.

- El gran tema que encontramos coincidente entre todos los conferencistas es el uso de la tecnología, de los diferentes dispositivos y plataformas.
- Brevemente, se hará un recorrido de los asuntos más fundantes de cada exposición:
- O primeiro trabalho, com ênfase teórico-metodológica, apresentou um breve mapeamento de conceitos e definições sobre o termo “estilo”, seus usos e apropriações pelo campo do Design.
- La segunda ponencia se refirió al uso de la tecnología digital en el diseño escénico teatral, mediante la implementación de una metodología de trabajo eficazmente probada, integrando varios programas de computación como si fueran uno solo acorde a las necesidades de cada diseño a realizar.
- O terceiro trabalho apresentou o desenvolvimento inicial de um projeto de figurino para teatro de rua inspirado pela cultura Guarani-Mbya, baseando-se em conceitos culturais nativos como metodologia de trabalho em design, pautada em elementos que promovem o ecodesign e a sustentabilidade.
- No quarto trabalho apresentado foi estabelecido uma relação entre a fotografia e o registro feito dentro de movimentos sociais. Traçando um paralelo entre o trabalho de um conhecido fotógrafo brasileiro, Evandro Teixeira, anos 60, ditadura militar e hoje a M.A.f.I.A., grupo argentino, hoje nas ruas do país, algo em comum, uma união além do tempo. O pulsar de memórias coletivas sendo reavivadas e se completando com 40 anos de distância uma de outra.
- No quinto trabalho foi apresentada uma pesquisa sobre o fotográfico e a arte contemporânea ressaltando aspectos políticos e estéticos em atuais artistas latino-americanos que trabalham com a memória e o esquecimento.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Estudios Artísticos y Creativos [B] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Andrea Marrazi de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Cristina Naranjo, Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador, Ecuador.

En la Comisión comenzó a exponer Viviana Botache Rugeles, quien manifestó el diseño como herramienta en la enseñanza del arte en los jóvenes y en el proceso creativo de una obra. Luego, María Sara Müller propuso un trabajo realizado con sus alumnos que incluía estrategias pedagógicas para la implementación del uso del videoarte con propósitos educativos.

Siguiendo con la temática audiovisual, Cristina Satyavati Naranjo Delgado expuso un interesante trayecto por el cual transita en su investigación acerca la narrativa y diseño audiovisual de los documentales ecuatorianos que reposan como patrimonio en la Cinemateca de la Casa de la Cultura Ecuatoriana.

Mariana Torres Luyo, por su parte, los abordajes de la imagen fotográfica tanto desde lo conceptual y el punto de partida de la creación, como así también desde los diferentes recursos que aportan a la construcción de sentidos. Sandra Amelia Martí, realizó un interesante análisis crítico del diseño y el arte contemporáneo a través de una perspectiva feminista, reflexionando sobre la construcción y deconstrucción de los patrones que refieren a las representaciones históricas.

Julio Ricco mostró un trabajo realizado por alumnos de fotografía, en el cual mezclaba técnicas manuales y digitales, para la creación de texturas y estampas de originales diseños.

Andrea Marrazi, quien coordinaba la mesa, diferentes disparadores creativos en el abordaje de las escenas teatrales. Como conclusiones generales, acordamos la importancia de la innovación en las técnicas de enseñanza y la reciprocidad y flexibilidad en la relación con el alumno, priorizando la estimulación del mismo.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

4) Investigación y Política Editorial

— Conclusiones Comisión Investigación. Metodología y Técnicas [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Rosa Chalkho de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Milagros Sifon, Universidad Nacional de Cuyo UNC, Argentina.

En la comisión Investigación, Metodología y Técnicas se expusieron diversos tópicos que problematizaron las tradicionales escisiones entre la teoría y la práctica como dos aspectos dicotómicos del ejercicio universitario.

En este sentido, las diversas presentaciones expusieron proyectos de investigación intersectados en la vida aca-

démica y en los trayectos formativos de los estudiantes, que cumplen con la doble función necesaria para la investigación universitaria: por un lado la producción de conocimientos y por otro, la formación de los estudiantes en el quehacer de la investigación.

El espectro de ponencias abarcó modalidades que verifican la vigente preocupación institucional por estimular a los estudiantes a participar de proyectos investigativos, para los resulta importante recurrir a temáticas convocantes y metodologías actualizadas.

La interdisciplina, la flexibilidad para la elección de temáticas significativas, el abordaje fenomenológico y la utilización de herramientas tecnológicas nuevas como softwares para el relevamiento y procesamiento de fotografías fueron algunos de los aportes que se plasmaron en ejemplos tangibles que abonan esta posición.

Para concluir, circularon ideas en debate en torno a las investigaciones participativas que proponen modelos de ida y vuelta entre la producción y recepción de conocimientos. Este marco también conllevó a pensar propuestas innovadoras de divulgación del conocimiento que podría circular por otros canales además de los tradicionales.

— Conclusiones Comisión Investigación. Metodología y Técnicas [A] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Rosa Chalkho de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Victoria Rivas, Fundación Académica de Dibujo Profesional, Colombia.

Las exposiciones de la comisión tuvieron como factor en común la consideración de la investigación como actividad motorizadora del proyecto de diseño.

Es así que los expositores coincidieron en destacar la importancia de intersectar la investigación académica de forma temprana en las mallas curriculares, como una práctica interrelacionada con la enseñanza proyectual. Este enfoque fomenta en los estudiantes el hábito de la documentación previa al proyecto e intenta demoler algunas barreras y prejuicios que subyacen en los imaginarios sobre la investigación.

Se presentaron investigaciones que derivaron en proyectos de diseño y arte; en los que se evidenció que el aspecto investigativo no solamente aportaba al conocimiento del tema sino que además, y de manera evidente, se constituyó en el contenido fundamental para el aspecto poético y creativo de las propuestas.

Para concluir, se menciona un aspecto que emerge del relato de los proyectos que es el trabajo colaborativo, tanto de los estudiantes como entre docentes y disciplinas. Esta tendencia se vio especialmente reflejada en la presentación de un proyecto de diseños de consumo colaborativo (*sharing economy*).

Estos enfoques reponen aspectos sensoriales, experienciales y emocionales del diseño que abren la posibilidad de pensar desde allí lo espiritual en términos de la sensibilidad en la creación y recepción del diseño.

(* El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Investigación. Metodología y Técnicas [B] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Fabiola Knop de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Paola Andrea Tovar Polo, Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, Colombia.

- La investigación vinculada a una problemática social que involucre al diseño como generador de cambio.
- Entender de qué manera el diseño trasciende fronteras y se aplica en cuestiones universales del comportamiento social.
- Los estudiantes y docentes deben salirse de lugares comunes y aportar algo a partir de la investigación en diseño.
- Al investigar se debe pensar a quién se escribe y contra quién se escribe. Las ideas deben ser posibles de medir en un sistema de valores.
- Es fundamental vincular la teoría con la investigación, pensando en la metodología más apropiada para nuestro contexto educativo y evaluar las dimensiones de estudio.
- Detectar aquellos proyectos que son abarcables y posibles. Descubrir la etnografía como una de las metodologías de apoyo.
- Las emociones, las experiencias y la percepción forman parte de una posible propuesta metodológica de diseño.
- Hoy aparece un fenómeno que estudia el concepto de neuromarketing y que sirve para profundizar el marco teórico de una investigación cualitativa.

— Conclusiones Comisión Investigación. Metodología y Técnicas [B] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Fabiola Knop de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Germán Alexander Ruiz Liberato, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN, Colombia.

- Se evalúa el estudio del diseño contemporáneo a partir de la valorización de las identidades locales, con lenguajes y narrativas que se mezclan en esa investigación.
- La idea es contar algo más atrás de los objetos y para eso existe la investigación.
- Se sostiene la conceptualización de vincular la academia con el mercado y así promover proyectos de interés social.
- Trabajar todas estas líneas de investigación en los proyectos pedagógicos del aula, apuntando a una investigación formativa como metodología.
- Pensar en vincular todas las carreras de diseño y así elaborar un proyecto tipo semillero. Esta metodología promueve competencias y conocimientos.
- Se encuadran en líneas de responsabilidad social y desarrollo sostenible, adaptando las problemáticas al entorno actual.

- El eje pedagógico es pensar la relación de la sostenibilidad con la cultura.
- Promover el valor que ofrece la investigación social en las carreras de diseño.
- Profundizar estrategias de enseñanza y aprendizaje a partir de la producción etnográfica.
- Es importante analizar el contexto, el sujeto y el objeto, en proyectos de investigación en el campo del diseño.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Diseño en Perspectiva (Maestría y Licenciatura en Diseño) (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Daniela Di Bella de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Sasha Santamaría y Sandra Alumna de Maestría en Gestión del Diseño de la Universidad de Palermo (Ecuador). Las reflexiones de esta comisión fueron realizadas en el marco del Acuerdo Académico entre la School of Design Carnegie Mellon University y la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Participaron: Andrea Pontoriero [Universidad de Palermo - Argentina] / Carolina Gutierrez Ferreira [Universidad de Palermo - Colombia] / Kelly David Lopez [Universidad de Palermo - Colombia] / David Ortega [Universidad de Palermo - Ecuador] / Nayle Lombide [Universidad de Palermo - Cuba] / Melanie Etse [Universidad de Palermo - Argentina] / Sasha Santamaría Salas [Universidad de Palermo - Ecuador] / Sofia Zurita [Universidad de Palermo - Ecuador] / Sandra Beltrán [Universidad de Palermo - Ecuador] / Daniela Di Bella (Docente de Maestría DC-UP). La Comisión Diseño en Perspectiva compuesta por Maestros de nuestros Programas de Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura en Diseño en compañía de la Profesora Daniela Di Bella, Docente de Diseño 4, trabajaron por segunda vez consecutiva la presentación de ponencias —en el marco del Programa Diseño en Perspectiva— que reflexionaron acerca del diseño en contextos de transición. Las ponencias fueron gestadas en las cursadas de la asignatura y cada ponente expuso acerca del cruce de sus temáticas de Diseño, con los aspectos del compromiso social del diseñador, las prácticas comunitarias y participativas, las problemáticas del modelo hipercapitalista, el agotamiento de las prácticas derivadas del modelo industrial, el impacto ambiental, el agotamiento de los recursos naturales y la necesidad de activar caminos de gestión que promuevan una actitud más consciente y responsable en las prácticas del diseñador.

Se revisaron las ideas que hacen referencia al Diseño como agente de cambio hacia nuevas modalidades de pensamiento de lo local y lo global, en tanto reflexionar tal como expresa Margolin sobre una reinención de la cultura del Diseño. Se debatió y expuso sobre la necesidad de un diseñador centrado en problemas sociales, que pueda trabajar desde la gestión analizando las actuales demandas a partir del análisis sistémico, y como la evaluación del sistema, impacta sobre la gestión de diseño.

Que bajo esta modalidad los problemas a resolver se convierten en la punta de un iceberg de relaciones en red, que permiten evaluar la significación y verdadero alcance de las responsabilidades del diseñador y permiten reconfigurar su acción en vínculo con los valores de la identidad cultural, y la noción de comunidad.

Se evaluó la necesidad de pensar estrategias que piensen al diseño desde la universalidad de sus acciones, generando la inclusión y la paridad de todos los involucrados, de manera que mucha de las veces se hace imperioso trabajar directamente con los usuarios finales para comprender —desde la empatía— las verdaderas aristas del problema y de los caminos de la solución. Esta premisa exige la redirección de la mirada hacia el hombre y sus necesidades y descentrarlo de los productos y los objetos, en cuánto escala humana y valoración de las verdaderas necesidades del hombre y su entorno.

Se planteó desde lo educativo, el corrimiento de la zona de confort, para postular proyectos por fuera de los convencionales que vinculan diseño e industria, para orientarlo al modelo de servicios, y que reconsidera y revitaliza el conocimiento del artesanado y las culturas originarias.

Se reflexionó sobre la promoción de una cultura *slow*, de ciclos más largos junto con la educación del consumidor y la creación de programas funcionales a los conceptos de sostenibilidad, la importancia de generar y promover diálogos entre Diseñadores y comunidades, la educación en la utilización de los recursos, las prácticas de respeto al medioambiente, el vínculo con la tierra y el respeto de la identidad posibles de ir gestando un pensamiento de transición del diseño hacia mejores prácticas.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Doctorado en Diseño (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Martín Isidoro de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Diana Flores, Universidad de Palermo, Ecuador.

En la comisión de los avances de tesis de Doctorado en Diseño de esta Universidad, llevada a cabo el martes 26 de julio por la mañana, las investigaciones del diseño son abordadas desde las perspectivas de la gráfica, la sociológica, la indumentaria, así como la artesanía. Tanya Antamba estudia la infografía en diarios ecuatorianos como *El Telégrafo* entre 1990 y 2015, en la cual se propician recursos, procesos e integración de factores en la transformación de la funcionalidad gráfica y de la imagen. Diana Flores trabaja sobre la relación que existe entre los cambios culturales, políticos y económicos de la ciudad de Ambato y el diseño de los carros alegóricos de la Fiesta de la Fruta y de las Flores. Fernando Fuentes se focaliza en el Motion Graphics en Guatemala, utilizado como instrumento de expresión por artistas de vanguardia de principios del siglo XX. Lucía Naranjo investiga la estructura de las gráficas de pequeños comercios de

sectores populares de la provincia de Cotopaxi, Ecuador. Anabella Ponce indaga el tejido durante el barroco en Quito del siglo XVIII y su entorno de producción en talleres urbanos. Angélica Tirado se centra en la elaboración de artesanías realizadas por pueblos originarios en fibras textiles naturales como cabuya y totora en la provincia de Chimborazo.

— Conclusiones Comisión Doctorado en Diseño (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Martín Isidoro de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Jimena Odette, Instituto Tecnológico Superior de Puerto Vallarta, México.

En la comisión de los avances de tesis de Doctorado en Diseño de esta Universidad, llevada a cabo el martes 26 de julio por la tarde, las investigaciones del diseño son consideradas desde las perspectivas de género, de la gráfica y el color. Angela Liliana Dotor Robayo investiga desde abordajes de género el sector textil colombiano –en particular el bogotano– en cuanto al diseño y confección de moda de un tipo de jeans wear, paradigma de un imaginario de mujer. Gandhi Godoy trabaja con la construcción del discurso visual de los signos de identidad corporativa de las organizaciones políticas nacionales del Ecuador. Joffre Bernardo Llor Rosales se centra en el rescate, conservación, mejoramiento y creación de nuevos productos artesanales en la Comuna Valdivia de la Provincia de Santa Elena (Ecuador). Tatiana Lozada indaga la marca país de Ecuador, así como las marcas que caracterizan al turismo, y la interrelación entre estas distintas imágenes institucionales. Jimena Odetti se focaliza en el análisis cromático de Puerto Vallarta (México), desde la identificación de relaciones de los colores con los sentimientos y pensamientos en torno a la urbe, estableciendo una red de significación entre color e imaginarios urbanos. María Margarita Ramírez Jefferson estudia el diseño gráfico publicitario en revista *Variación*, la cual se plantea como uno de los factores de la configuración visual de la modernidad de las clases medias peruanas - específicamente la limeña - entre los años 1919-1931. David Strasser analiza el personaje de Juan Pueblo, surgido de la gráfica de Guayaquil, y su transformación simbólica que lo lleva a convertirse en la marca de dicha ciudad.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

5) Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza

— Conclusiones Comisión Diseño, Medioambiente y Ecología [A] y Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje (turno tarde)

La coordinación fue realizada por Daniel Wolf e Inés Bermejo de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Lorna Lares, Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Departamento de Diseño, Chile.

En la comisión interactuaron experiencias pedagógicas y conceptuales en torno a alcances comunicacionales, reflexión teórica académica, y prácticas profesionales que buscan intervenir en la problemática del impacto social y medioambiental de los objetos.

En este marco, los ponentes Ana Beatriz Pereira de Andrade y Tomás Queiroz Ferreira Barata, de FAAC/UNESP, de Brasil, expusieron un proyecto de intervención en un espacio de venta de producción artesanal, exponiendo la riqueza de la práctica proyectual interdisciplinar.

Gabriela Nuri Baron, del Grupo CLIOPE, por su parte, compartió una experiencia pedagógica que utilizó un enfoque interdisciplinario con el fin de realizar proyectos de movilidad sustentable a escala humana.

Por otro lado, Erik Ciravegna y Simoné Malacchini Soto, de la Universidad de Chile, presentaron el proyecto pedagógico “The Good Packaging”, que trabaja sobre el envase como una herramienta comunicacional con el potencial de convertirse en portador de valor y de contenidos comprometidos con las problemáticas sociales y medioambientales.

Lorna Lares, también de la Universidad de Chile, trabajó el concepto de Metadiseño que utiliza como disparador para promover una práctica áulica en la carrera Diseño Industrial, que busque un ejercicio proyectual más reflexivo, consciente, y sustentado en un continuo cuestionamiento sobre las problemáticas medioambientales y el impacto de la práctica disciplinar.

Leila Lemgruber, Utopos Inovacao e Sustentabilidade em Design, de Brasil, evidenció la importancia de los espacios virtuales para la producción de conocimiento y saberes de sustentabilidad e innovación.

Finalmente, Virginia Marturet y Gabriela del Valle Rebellato, presentaron una experiencia con estudiantes en articulación con ONGs, que buscó aplicar herramientas de marketing y comunicación para promover una conciencia medioambiental y denuncia problemáticas locales.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Diseño, Medioambiente y Ecología [B] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Inés Bermejo de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Jorge Manuel Castro Falero, Universidad de la Empresa, Uruguay.

De las ponencias presentadas en la comisión “Diseño, Medioambiente y Ecología”, se desprende un nuevo abordaje en relación a la concepción de la idea de sustentabilidad. Se pone en evidencia que esta noción dejó de ser una decisión de diseño para ocupar una dimensión transversal en todos los procesos y proyectos que intervienen en el entorno objetual. En este marco, el trabajo colaborativo, la responsabilidad social y profesional, la

recuperación de la tradición y la identidad, y la reapropiación del espacio público se constituyen como algunos de los pilares indispensables para trabajar desde una lógica sustentable y no en resultados aparentemente sostenibles. Este es el resultado de una reflexión producto de las ponencias de Jorge Manuel Castro Falero, de la Universidad de la Empresa de Uruguay, que desarrolló la idea de responsabilidad social empresarial en relación a los aspectos económicos, medioambientales y sociales que integran el concepto de sustentabilidad; de Marcela Jacobo, de la Universidad de Palermo, que presentó un trabajo áulico de reutilización de materiales de descarte con alumnos de la Carrera de Diseño de Espacios Comerciales; de Alma Pineda Almanza, de la Universidad de Guanajuato de México, quien expuso sobre conservación del patrimonio natural como una de las herramientas que promueven la reapropiación de la identidad y la optimización de los recursos; y de Erika Marcela Piñeros, de Uniminuto, Colombia, que presentó una experiencia de proyecto pedagógico para comunicar problemáticas ambientales y culturales del entorno inmediato.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

6) Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño

— Conclusiones Comisión Observatorio de Tendencias [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Patricia Doria de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión escritas por Janara Morena Da S. de Oliveira, Universidade Pontificia Católica do Rio de Janeiro.

A modo de conclusão considero que a comissão “Identidade, cultura e tendências em desenho” dentro do módulo “observatório de tendências” teve em comum a discussão em torno da relevância de valorizarmos a cultura local a partir das técnicas do desenho, da inovação e de processos de produção ligados a identidade local regional, em outras palavras, como aliar inovação e tradição, seja no desenho de moda ou de interiores. Teve como início a fala da Daniela Brum do Senai Cetiq, escola de moda do rio de Janeiro que mostrou um projeto de Estamparia de Engenharia. Para o desenvolvimento de estampas que apresentem continuidade com ou sem cortes e costuras, um verdadeiro “quebra-cabeças” ergonômico. Falou-se da crítica da moda sob o olhar dos comunicadores em um contexto do jornalismo de moda no Brasil, apontou-se que tal especialidade ainda é uma área pouco explorada no Brasil. Falou -se de um projeto colaborativo de tendência para habitar, de um estudo de caso no Agreste do Brasil que envolvia design e significação e de modelagem de moda praia a partir de um método inovador chamado de “técnica das três linhas”.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Identidades Locales y Regionales [A] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Mercedes Pombo de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Paula Andrea Murillo Jaramillo, Institución Universitaria CESMAC, Colombia.

Las ponencias que se llevaron adelante dentro de la comisión Identidades Locales y Regionales A del turno mañana se centraron en exponer y reflexionar acerca de cómo se construye el concepto de identidad cultural en distintas regiones latinoamericanas. Se presentaron diferentes experiencias, tanto a nivel de educación superior como investigaciones disciplinares e interdisciplinares. Algunas de las conclusiones a las que se arribaron son: La comprensión de las imágenes de un pueblo desde la iconografía y la iconología pueden conducir a responder interrogantes sobre esa cultura y su historia; siendo el principal motor de reconstrucción de la identidad de un pueblo o nación.

Salvaguardar y exponer las manifestaciones artísticas y comunicacionales de las culturas y etnias de una región permiten una pluralidad de voces que lo enriquecen. Contrariamente a esto, la opresión de una cultura sobre otra a partir de diferentes dispositivos de control –como pueden ser el lenguaje, las imágenes o los objetos cotidianos– puede opacar la diversidad de un pueblo generando así una identidad uniforme y pobre.

La formación del diseñador debe focalizarse en los recursos productivos y las creaciones culturales y artísticas de cada región, atendiendo las posibilidades concretas de inserción/crecimiento de las mismas como una defensa cultural frente al olvido o al desinterés de poderes hegemónicos.

— Conclusiones Comisión Identidades Locales y Regionales [A] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Mercedes Pombo de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Mónica Polanco, Pontificia Universidad Católica - Sede Ibarra, Ecuador.

Las exposiciones de la comisión Identidades Locales y Regionales (A) del turno tarde tuvieron como finalidad presentar experiencias e investigaciones centradas en la conservación y reinterpretación de la identidad latinoamericana. Algunas de las conclusiones fueron:

El diseñador se presenta como un generador y operador cultural de una región, que actúa como mediador e intérprete de la identidad. Su función es cooperar con las comunidades indígenas en la puesta en valor de sus imágenes, costumbres y creencias.

Surgió el cuestionamiento acerca del límite que tiene cada cultura regional, debatiendo sobre el origen de estas manifestaciones culturales. Se llegó a la conclusión de que debería tomarse la cultura desde una región y no solo desde una nación. Lo mismo sucede con el paso del tiempo y las civilizaciones que se van sucediendo en un mismo espacio. La identidad de una región no conoce

fronteras ni tampoco se enmarca en un solo tiempo sino que es la traducción de una herencia de varias generaciones que fueron apareciendo a lo largo del tiempo. Resulta muy importante el trabajo del diseñador al momento de pensar en la trascendencia del patrimonio cultural de una etnia, ya sea que actúe como quien documenta e investiga sobre las producciones como aquel diseñador que comunica y lleva al mundo la estética y el mensaje de las artes y artesanías latinoamericanas. Se sostuvo que es fundamental en el mundo actual el uso de las nuevas tecnologías para promocionar y sostener en el tiempo las manifestaciones culturales y étnicas de cada región. Es muy necesario aprovechar las herramientas digitales para acercar a los más jóvenes a la cultura de los pueblos originarios en Latinoamérica.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Identidades Locales y Regionales [B] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Alejo García de la Cárcova de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Raquel Tejerina, Institución EPET N°2, Argentina.

La comisión se constituyó por una variada representación de la región; conformada por representantes de Argentina, Brasil, Chile y Ecuador. Se identificó, como factor común, una búsqueda y revalorización de la identidad de cada país, específicamente de ciertas regiones periféricas a las capitales. A su vez, y mediante un riguroso estudio de investigación, cada propuesta fue demostrando: por un lado, cómo recuperar elementos autóctonos y, por el otro, cómo estos pueden dialogar con vocabularios, materiales o resignificaciones con lo contemporáneo. Esto quedó en evidencia particularmente en los casos de Chile, y de Posadas, Argentina. El primer caso en la revalorización de la indumentaria Mapuche, a través de la creación de nuevas colecciones de prendas que toman la iconografía de este pueblo originario. En el segundo caso, identificando motivos iconográficos en diversos elementos de la región, tomados de la naturaleza –animal y vegetal– como también de temáticas jesuíticas o guardas guaraníes; para también crear diseños de indumentaria; en este caso para los estudiantes de su cátedra. En las ponencias de Ecuador y Brasil, el objeto de estudio es de carácter historicista. Una, relevando y analizando lo discursivo en la gráfica de las tapas de discos ecuatorianas de la década del 60, y el exotismo que presentan a través de lo indigenista, folclorista, paisajista e internacionalista. En cuanto al relevamiento de la gráfica arquitectónica en el casco histórico de la ciudad de Pelotas, Brasil, se realiza una aproximación a la identidad a través de trasladar lo gráfico a la escala urbana. Como conclusión, podemos identificar el permanente interés de una región que está en constante búsqueda de poder recuperar elementos propios, aunque muchas veces mixturados con culturas extranjeras.

— Conclusiones Comisión Identidades Locales y Regionales [B] (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por Alejo García de la Cárcova de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Aylen Medina, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Las ponencias de esta jornada presentaron una homogeneidad, en cuanto al análisis sustentado por la investigación histórica. Principalmente, dos abordando el diseño gráfico –una de ellas en Espíritu Santo, Brasil; y la otra en Río Negro, Argentina– y dos el diseño de indumentaria –ambas en Ecuador–; mientras que, por otro lado, la última ponencia se centró en el vínculo asociativo entre la comunidad de artesanos en el microcentro de Mendoza y estudiantes de diseño para la materialización de piezas gráficas y packaging. En relación a las ponencias vinculadas con el diseño de indumentaria ecuatoriano –expuestas por estudiantes avanzadas del Doctorado en Diseño UP– una se centró en el relevamiento de acuarelas costumbristas, para dar cuenta de la sociedad quiteña de la segunda mitad del siglo XIX. La siguiente ponencia vinculó el tema de la indumentaria de la mujer chibuelo –uno de los 18 pueblos originarios en Ecuador– y su vínculo con la política, a partir de la década del 90 del siglo XX. Este vínculo, a través del activismo político, generó una revalorización y visibilización, hasta entonces pendiente. En relación a las ponencias relacionadas con el diseño gráfico, desde Brasil se presentó el relevamiento de la revista Chanaan, editada a mediados de la década de 1930. Por último, y desde Río Negro, Argentina, se encuentran realizando un exhaustivo relevamiento de las etiquetas estampadas de los viejos cajones de manzanas y persas de la región patagónica. A partir de allí, generaron –por medio de trabajos prácticos de cátedra– la revalorización de este importante acervo, por medio del rediseño que los estudiantes realizan, partiendo de las etiquetas originales. En todos los casos, se evidencia un respeto por lo realizado antaño, y se realizan acciones para preservar y difundir el valor de lo pasado, en el presente, de cara al futuro.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Identidades Locales y Regionales [C] (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por Eleonora Vallaza de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Paola de la Sotta Larrerini, Facultad de Arquitectura y Urbanismo - Universidad de Chile, Chile.

Dentro del marco de la comisión Identidades locales y regionales se presentaron diversos proyectos vinculados a experiencias áulicas, desarrollo de video juegos inspirados en temáticas afro-brasileñas, análisis particulares de marca país y de Place Branding, hasta el análisis de morfologías y diseños en vestimentas de grupos indígenas

ecuatorianos y en piezas de construcción propias de una región chilena como la tejuela de madera.

Se comenzó a reflexionar sobre la necesidad de ampliar y modificar las definiciones del diseño que varios de los integrantes de la comisión encontraron opuestas a la visión del diseño más pragmática y funcional que muchas veces el invitado de honor del Congreso plantea. Se sugirió escuchar otras voces y referentes del diseño para próximos eventos.

Como principal desafío de los docentes del diseño se planteó la necesidad de generar una definición del diseño más compleja, que permita relacionar la teoría con la práctica y que promueva la investigación desde el diseño partiendo de una característica principal del diseño cuya forma de pensamiento es proyectiva. Para esto surgió la necesidad de una definición consensuada de la disciplina.

Para que esto pueda ser valorado luego en el mercado laboral y profesional es necesario generar en los estudiantes y nuevos diseñadores una conciencia del valor de su propia disciplina. Sólo si el diseñador se valora a sí mismo puede generar respeto y valor del resto de las profesiones.

Resulta muy importante generar en la comunidad la importancia de la función social del diseño y del diseñador, ya que éstos aparecen cuando en un grupo o comunidad aparece el uso: en donde hay cosas para usar es cuando interviene un diseñador cualquiera sea su especialidad. Que el diseñador pueda tener en cuenta las particularidades de cada comunidad, sus usos y costumbres como también su propia historia, le permitirá desarrollar proyectos que ayuden y reafirmen las identidades de sus pueblos.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

— Conclusiones Comisión Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía (turno mañana)

La coordinación de la comisión fue realizada por José María Doldan de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Cesar Augusto Moreno Rojas, LIWA - Colombia, Colombia.

Las opiniones sobre la enseñanza del Diseño fueron variadas, ricas, variadas. Se pudo realizar un intercambio de experiencias que fue muy clarificador, donde se vio las distintas modalidades según los países, y el hincapié que hace cada institución.

Colombia propone un camino importante para la enseñanza del Diseño, que es apoyarse en las personas que tienen el oficio de la “realización de los objetos”, valorar lo preexistente. Estos agentes capacitados pueden integrarse a la educación, al aula, y ser asesores calificados del docente. Además, son un camino de salida laboral efectiva a los estudiantes para conseguir un trabajo en la actividad.

En Brasil, sin embargo, se tiende a buscar el sponsoreo de las grandes empresas, ya que estas marcan el perfil del egresado que interesa a las industrias del Diseño, y que

las empresas incorporan. La enseñanza apunta a lograr el tutorio de la industria y lo que ella pide y necesita. Otro rasgo importante de Brasil es el acercamiento del alumno a la investigación, no solo del diseño como morfología en sí, sino de los materiales novedosos y las técnicas de producción más actuales.

En Paraguay hay una tendencia, sobre todo en el diseño de indumentaria, de rescatar valores y elementos de la cultura Guaraní. Son extensas e importantes las producciones con chaguar (tejido de fibras naturales), técnica que ha entrado en la educación y en el mundo académico. Se piensa en cubrir las necesidades de la sociedad y las demandas del turismo.

— Conclusiones Comisión Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía (turno tarde)

La coordinación de la comisión fue realizada por José María Doldan de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo (*).

Las conclusiones de esta comisión fueron grabadas por Daniela Larrea Solórzano, Universidad Tecnológica Indoamérica - Universidad de Palermo, Ecuador.

Lo más interesante de la comisión fue, al final de las exposiciones individuales, el cruce de pareceres y experiencias sobre la enseñanza del Diseño en los distintos países de América Latina. También se arribó a la conclusión de que en cada país hay distintas formas de enfocar la enseñanza del Diseño según las distintas instituciones de educación superior, los intereses de ese país y el equipamiento industrial que posea.

Todos los asistentes al debate tienen la convicción que al Diseño le falta aún el reconocimiento de la comunidad, la consideración que se merece, muchas veces por prejuicios infundados de la sociedad, otras veces por falta de idoneidad en diseñadores inescrupulosos, y también en las empresas que quieren bajar el costo de los productos a expensas de no contratar diseñadores.

De allí que todos opinaron que se debe apuntar a la excelencia en la formación del alumno, formar un estudiante capacitado y crítico. Otro aspecto que se explicita como faltante es fortalecer técnicamente a la disciplina, salir del catálogo de “dibujantes”, para percibir las necesidades de la base de la pirámide social, hacia la cual deben apuntar los mayores esfuerzos.

Lo ideal, salió como propuesta por los asistentes, sería generar un triángulo de equidad, entre arte, artesanías y diseño para así incorporarlo a la enseñanza, ya que es mucho el aporte que pueden hacer las artesanías y el arte en toda América Latina, hacia el Diseño.

(*) El equipo de coordinación está integrado por académicos y profesores regulares de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

Cierre del IX Plenario del Foro de Escuelas de Diseño

El cierre del X Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, que reúne a más de 300 instituciones de América y Europa, se realizó el día miércoles 27 de julio de 2016 en el Aula Magna de Mario Bravo 1050, Buenos Aires, Argentina, con la presencia de 150 autoridades académicas

y docentes de toda Latinoamérica y Europa. La mesa de coordinación del Plenario fue presidida por autoridades de la Facultad de Diseño y Comunicación: Oscar Echeverría, decano; Jorge Gaitto, secretario académico y Roberto Céspedes, coordinador de Investigación y Posgrados. El listado completo de las instituciones y autoridades adherentes del Foro de Escuelas de Diseño puede ser consultado en las páginas 243-253 en esta edición de Actas de Diseño.

Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño

Este año en el X Plenario del Foro de Escuelas de Diseño se entregó el VII Reconocimiento a la Trayectoria Académica Profesional en Diseño a Susana Machicao, Comunicadora visual, diseñadora y gestora cultural (Bolivia) y Ana Beatriz Pereira de Andrade, Diseñadora de la Universidade Estadual Paulista y Doctora en Psicología Social (Brasil). Este reconocimiento fue instaurado a partir del V Encuentro Latinoamericano de Diseño, por la Facultad de Diseño y Comunicación como coordinadora del Foro, el mismo se propone cada año homenajear a profesionales y/o académicos que con su producción, reflexión y creatividad contribuyeron y/o contribuyen significativamente con el desarrollo del diseño en su comunidad y país.

Susana Machicao fue presentada por Diego Bermudez Aguirre, docente de la Pontificia Universidad Javeriana Cali (Colombia), mientras que Ana Beatriz Pereira de Andrade la presentó Almir Mirabeau, de la Universidade Estácio de Sá, Brasil.

En las ediciones anteriores fueron reconocidos: Lucia Acar, Universidade Estácio de Sá - UNESA (Brasil); Santiago Aránguiz Sánchez, Universidad del Pacífico (Chile); Arturo Tejada Tejada, Escuela de Diseño y Mercadeo de Moda Arturo Tejada Cano (Colombia); Franca Rosi, Universidad de la Empresa, Uruguay, (2013); Luz del Carmen Vilchis Esquivel, ENAP-UNAM, México (2013); Enrique Saavedra Kuri (2012), Universidad La Salle, México; José Korn Bruzzone (2011) Universidad Tecnológica de Chile INACAP, Chile, y Gustavo Wojciechowski "Maca" (2010), de la Universidad Ort, Uruguay.

4. Presentación de las ediciones 20 y 21 de Actas de Diseño

Durante el VII Congreso de Enseñanza del Diseño se presentaron las ediciones 20 y 21 de la única publicación académica periódica de Diseño en Latinoamérica: Actas de Diseño. Esta se edita semestralmente desde agosto de 2006 (ISSN 1850-2032). Para Actas 20 se incluyeron tanto los resúmenes de las Conferencias dictadas en el X Encuentro Latinoamericano de Diseño, como en el VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, además contiene una selección (previa edición) de artículos enviados por profesionales, académicos e investigadores de Iberoamérica que han sido aceptados por el Comité Editorial para su publicación. Para la edición de Actas de Diseño 21 se incluyen comunicaciones IV Congreso (2013) y V Congreso (2015).

Actas de Diseño se edita bajo la convalidación del CAICYT- Centro Argentino de Información Científica y Tecnológica / CONICET. Está registrada con el código ISSN 1850-2032. Además esta publicación se encuentra incluida en el Catálogo de Latindex, en el Nivel 1 (Nivel Superior de Excelencia).

5. Cierre del Congreso

El cierre del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, se llevó a cabo en el Aula Magna de Mario Bravo 1050, el día miércoles 27 de julio con la presencia de más de 150 asistentes, entre autoridades académicas, investigadores y docentes del área. Durante el Acto de cierre los coordinadores de cada Comisión expusieron las conclusiones, a las que arribaron el día anterior, plasmando en síntesis el trabajo realizado por cada una de los grupos de trabajo. [ver Conclusiones en pp. 83-104]

6. Comité Académico del VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

El Comité Académico estuvo conformado por autoridades académicas y docentes de instituciones adheridas al Foro de Escuelas de Diseño que participaron como conferencistas del VII Congreso. Además colaboraron, junto con los miembros del equipo de coordinación, en la organización de la dinámica, la presentación de los papers, la reflexión de los participantes y la elaboración de las conclusiones de las Comisiones del Congreso.

Miembros del Comité Académico del Congreso (organizado por orden alfabético):

- Lucia Acar Instituto Zuzu Angel /Universidad Estacio de Sa, Brasil
- Sebastian Javier Aguirre, Colegio Universitario IES, Argentina
- Roberto Paolo Arévalo Ortiz, Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador
- Amilton Arruda, Universidad Federal de Pernambuco, Brasil
- Santiago Barriga, Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador
- Fabian Bautista Saucedo, CETYS Universidad, México
- Olga Lucia Castellanos Marin, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN, Colombia
- Jorge Manuel Castro Falero, Universidad de la Empresa, Uruguay
- André de F. Ramos, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil
- Renato Echegaray, Instituto Superior Santo Domingo, Argentina
- Claudio Enriquez, Instituto Superior del Sudeste, Argentina
- Taña Escobar, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador
- Rocio Lecca, Chio Lecca Fashion EIRL, Perú
- Maria Patricia Lopera Calle, Institución Universitaria Pascual Bravo, Colombia
- Teresa Lopes, Universidade Federal de Pernambuco, Brasil
- Rebeca Isadora Lozano Castro, Universidad Autónoma de Tamaulipas, Argentina
- Carlos Manuel Luna Maldonado, Universidad de Pamplona, Colombia
- Mariela Alejandra Marchisio, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina
- Alejandra Marín, Universidad Autónoma de Nuevo León, México
- Alban Martínez Gueyraud, Universidad Columbia del Paraguay, Paraguay
- Yvan Alexander Mendívez Espinoza, Universidad Señor de Sipán, Perú
- Juan Diego Moreno Arango,

Instituto Tecnológico Metropolitano, Colombia • Lucía Naranjo, Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador • Sandra Navarrete, Universidad de Mendoza, Argentina • Letícia Pedruzzi Fonseca, Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil • Ana Beatriz Pereira de Andrade, FAAC/UNESP, Brasil • Catalina Petric, INACAP, Chile • Rodrigo Antônio Queiroz Costa, UNIBH - Centro Universitario de Belo Horizonte, Brasil • Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza, Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú • María Cecilia Ribeco, Escuela Provincial de Artes Visuales N° 3031, Argentina • Cesar Guillermo Rubio, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN, Colombia • Edgar Saavedra Torres, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Colombia • Liliana Salvo de Mendoza, Escuela de Diseño en el Hábitat, Argentina • José Guilherme Santa Rosa UFRN - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil • Victoria Solis, Universidad Blas Pascal - Córdoba, Argentina • Carlos Roberto Soto Mancipe, Corporación Universitaria UNITEC, Colombia • Luis Jorge Soto Walls, Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, México • Sergio Sudsilowsky, UNIGRANRIO, Brasil • Luis Fernando Téllez Jerez, Fundación Universitaria San Mateo, Colombia • Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel, Universidad Nacional Autónoma de México, México.

7. Equipo de Coordinación del VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

El Equipo de Coordinación del Congreso estuvo integrado por docentes regulares y académicos de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Los miembros de este equipo participaron activamente en la coordinación de las Comisiones, presentación de las conferencias, debate, en el registro de las opiniones y aportes de los participantes y en la elaboración de las conclusiones. Sus integrantes fueron organizados por orden alfabético:

• Stella Maris Aguirre • Eugenia Álvarez del Valle • Verónica Barzola • Inés Bermejo • Lorena Bidegain • Diego Bresler • Carlos Caram • Rosa Chalkho • Marisa Cuervo • Daniela Di Bella • José María Doldan • Patricia Doria • Alejo García de la Cárcova • Martín Isidoro • Patricia Iurcovich • Fabiola Knop • Natalia Lescano • Andrea Mardikian • Andrea Marrazzi • Mercedes Massafra • Marina Matarrese • Marina Mendoza • Alejandra Niedermaier • María Elena Onofre • José Luis Pérez Larrea • Mercedes Pombo • Andrea Pontoriero • Sonia Sahal-zky • Mara Steiner • Eleonora Vallaza • Daniel Wolf • Wenceslao Zavala • Mariela Segura.

8. Índices del VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

En esta sección se presenta la información básica de las comisiones, comunicaciones y sus autores organizado en índices que facilitan su acceso.

a. El índice de autores se organiza alfabéticamente, junto al título de la comunicación presentada (identificando el

número del resumen para su fácil localización en esta edición) y la comisión en la que fue expuesta. (pp. 106-117)

b. El índice por Comunicación se organiza alfabéticamente por el título de la misma (identificando el número del resumen de la comunicación), señalando la comisión en la que fue expuesta y su autor. (pp. 117-126)

c. El índice por Comisión presenta la organización básica del Congreso identificando las comunicaciones expuestas en cada una de ellas por sus autores. (pp. 126-134)

a) Índice de Autores que presentaron ponencias en la VII edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

Acar, Lucía: Estilistas artesanos: intersecciones entre artesanal e industrial en el Diseño de Moda (C326) [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 81

Agadía, Karina: Formación docente universitaria: hacia una configuración didáctica más viva y más vital (C068) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 44

Aguilera Posligua, María del Carmen: Diseño vs el código de programación en el aprendizaje (C158) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 57

Aguirre, José María: La historia como proceso personal (C001) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35

Aguirre, José María: La incertidumbre como llave a la innovación (C018) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37

Aguirre, Sebastián Javier: Educar hoy desde y para el diseño es una misión posible. Una mirada sobre la mutación del rol docente y el perfil del alumno de diseño (C074) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 45

Albrecht, María del Carmen: Diseño de experiencias de participación ciudadana (C203) [Innovación Cultural (C)] p. 64

Álvarez del Valle, Eugenia: ¿Nos encontramos en la biblioteca? (C164) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (B)] p. 58

Alvarez Franco, Leonardo: Experiências do Laboratório de Design Solidário. Projeto de Extensão Universitária em Design (C189) [Innovación Cultural (A)] p. 62

Alvarez Franco, Leonardo: Dáwólé Yorubá: desenvolvimento de jogo eletrônico inspirado na mitologia iorubá (C319) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 80

Alvarez Zúñiga, Aarón: La influencia del nacionalismo en la publicidad peruana del 2010 al 2015 (C107) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 50

Amenábar Figueroa, Alejandra: Base, diseño e innovación, encuentro entre la academia, empresa y gobierno (C145) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 55

Andorní, Silvia: Identidad corporativa y marketing sensorial (C123) [Mercado y Gestión del Diseño] p. 52

Andrada, Martín: Fenomenología senso-perceptiva: "Espacio Sensorial del vino" (C302) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78

Andrade Ojeda, Camilo Andrés: Metodología de diseño para lograr inversión en las MIPYMES (C134) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 54

Angulo, Camilo: Seminarios como una figura catalizadora en los estudios de doctorado (C042) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40

- Angulo, Camilo: Transferencia del pensamiento espacial desde el diseño industrial hacia fisioterapia (C194) [Innovación Cultural (B)] p. 63
- Antamba, Tanya: Análisis de la representación gráfica en el diseño de infografías del diario El Telégrafo - Ecuador, periodo 1990-2015 (C253) [Doctorado en Diseño] p. 71
- Arévalo Ortiz, Paolo: Formación académica en la industria gráfica de Riobamba - Ecuador (C176) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- Arévalo Ortiz, Paolo: Estructura gráfica y significado de la iconografía en los textiles de la nacionalidad Puruhá (C327) [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 82
- Argüelles, María Fernanda: Comunicación institucional y diseño en contexto patagónico (C092) [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 48
- Arruda, Amilton: Inovação de startups do porto digital como referência (C129) [Mercado y Gestión del Diseño] p. 53
- Arruda, Amilton: City Branding como modelo de análise para cidades contemporâneas (C232) [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 68
- Ascuntar Rivera, María Cristina: Dibujos híbridos: un nuevo paradigma en la enseñanza del diseño (C153) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 57
- Atúncar Guzmán, Daniel Eduardo: Neuronas espejo, insights y creatividad en los proyectos académicos (C008) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Avelar Moreira, Luiza: Memória gráfica capixaba através da Revista Chanaan (C314) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Avila, Andrea: Caso de proyecto de alumnos de diseño, implementado en empresa portuaria Chilena (C136) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 54
- Azpiroz, María Alejandra: Las prácticas evaluativas en la enseñanza- aprendizaje del Lenguaje Proyectual (C103) [Calidad Educativa y Evaluación (B)] p. 49
- Bachilieri, María Fernanda: Comunicación institucional y diseño en contexto patagónico (C092) [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 48
- Baêta, Marcelo: Implementação de Escritório Modelo de Design Gráfico (C139) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 55
- Barata, Tomás Queiroz Ferreira: Experiências projetivas e ensino: design de protótipos de mobiliários públicos (C266) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Barata, Tomás Queiroz Ferreira: Projeto não canônico em práticas sociais e sustentáveis: experiência pedagógica interdisciplinar (C272) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Barbosa Olimpio, Ricardo José: O ensino do design com design (C088) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 47
- Bariani, Julio: Marcas, frutas y diseño. Identidad en la Patagonia Norte (C315) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Baron, Gabriela Nuri: Experiencias de Taller de Diseño de Espacio Público y Movilidad Sostenible (C273) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74
- Barra, Daniela: La gráfica de las tapas de los discos de la música popular ecuatoriana en la década de los sesentas como exotismo (C309) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 79
- Barriga, Santiago: Institucionalización de la carrera de Diseño Gráfico UNACH (C025) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38
- Barriga, Santiago: Formación académica en la industria gráfica de Riobamba - Ecuador (C176) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- Barros, Fabián: "Influencia Recíproca": Una experiencia de co-creación artística (C053) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Barros, Isabel: Criterios y competencias para la participación ciudadana en la enseñanza del diseño: eje comunicacional en la formación del diseñador (C060) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 43
- Barros, Roberta: Design e responsabilidade social: uma tema para a sala de aula (C195) [Innovación Cultural (B)] p. 63
- Barzola, Verónica: Cromática cronológica y su aplicación didáctica en el diseño gráfico y la comunicación visual. El Diseño Latino en perspectiva (C048) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 41
- Barzola, Tatiana: Fenomenología sensorio-perceptiva: "Espacio Sensorial del vino" (C302) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- Bautista Saucedo, Fabián: Gamificación en la enseñanza del diseño (C002) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Bavoleo, Mariana: La comunicación hipermediatizada, pistas hacia la alfabetización mediática (C165) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (B)] p. 58
- Bedoya, Andres: Progra-amando (C166) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (B)] p. 58
- Beltrán, Sandra: Modelos de gestión para diseño de autor en Quito, Ecuador (C243) [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura)] p. 69
- Bergomi, Paolo I.G.: Aprender en un aula interdisciplinar: saber pensar y trabajar juntos (C097) [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 49
- Bergomi, Paolo I.G.: Inteligencia perceptiva aplicada al proyecto de diseño (C184) [Innovación Cultural (A)] p. 61
- Bezzati, Hugo: Síndrome de la hoja en blanco: hacia una didáctica de la creatividad (C019) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Bidegain, Lorena: Cuando la institución siembra interés a los docentes (C069) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Blumberg, Silvia Rosa: Design, sustentabilidade e empreendedorismo (C267) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Botache Rugeles, Viviana: El Diseño en la Enseñanza del Arte (C216) [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Brancoli Poblete, Bernardita: Base, diseño e innovación, encuentro entre la academia, empresa y gobierno (C145) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 55
- Brancoli Poblete, Bernardita: Diseños, colores, combinaciones en la pintura rupestre del de Atacama, Chile (C303) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- Bravo, Úrsula: Diseño para el desarrollo: entre la cultura y la innovación (C199) [Innovación Cultural (B)] p. 63
- Bravo, Úrsula: Enseñar a investigar para y desde el diseño (C222) [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Brum, Daniela: Alfaiataria de Vanguarda (C286) [Observatorio de Tendencias] p. 76

- Brum, Daniela: Estampa de engenharia no Design de Moda: possibilidades de aplicação (C292) [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Buitrago López, Yesid Camilo: Prácticas pedagógicas de los docentes de diseño gráfico (C081) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 46
- Busato, Sérgio: Investigação da percepção visual apoiada na teoria da split-fovea com aplicação das categorias de configuração visual na linguagem e no design (C170) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 59
- Cabanilla, Catherine: La conformación del Diseño de Interiores como campo disciplinar en Ecuador (Período 1970-2015) (C036) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Cabello, Diego: Parolibro: dispositivo editorial paratextual (C054) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Calmet, Héctor: El diseño de escenografía e iluminación teatral con tecnología digital (C210) [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- Camargo Luque, Hernán David: Deconstrucción y renovación del entimema educativo tradicional (C089) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 47
- Campos Guzmán, Valentina Ignacia: Cómo generar proyectos no convencionales en el campo del diseño / experiencia en aula (C233) [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 68
- Capriel, Lula: La innovación es cuestión de diseño (C146) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Caram, Carlos: La evaluación en los talleres de diseño (C093) [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 48
- Cardoso, Gabriela: Imágenes para una soberanía alimentaria. Aportes a la construcción de un imaginario visual (C204) [Innovación Cultural (C)] p. 64
- Cardoso, Michel: Alfaiataria de vanguardia (C286) [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Cardozo Rivera, Ismael: Actividades en didáctica activa para fortalecer el aprendizaje significativo del montaje audiovisual (C003) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Carrara Domiciano, Cassia Leticia: Projeto de sinalização inclusiva em espaço universitário (C186) [Innovación Cultural (A)] p. 61
- Carrara Domiciano, Cassia Leticia: Design gráfico inclusivo: conceitos e projetos (C206) [Innovación Cultural (C)] p. 64
- Castaño Zapata, Juliana: El proyecto en la enseñanza del diseño visual: una reflexión crítica acerca de su suficiencia pedagógica (C070) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Castellanos, Alexis: Contribuciones del pensamiento visual a proyectos de gestión de diseño (C130) [Mercado y Gestión del Diseño] p. 53
- Castellanos Marin, Olga Lucía: Paralelo del uso de los elementos conceptuales del diseño (C013) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 36
- Castello, Alicia Monica: Aportes del coaching ontológico en los procesos de creación, realización y logro de objetivos (C082) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 46
- Castresana, Andrea Cristina: La Transformación. Una experiencia de diseño totalizadora enmarcada en un curso introductorio (C004) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Castro, Lednara: Economía Criativa: A gestão do Design e os novos modelos de negócio (C124) [Mercado y Gestión del Diseño] p. 52
- Castro Cárdenas, Yajahira: El impacto de los personal shopper y blogger en la comunicación de la indumentaria femenina en Colombia en la actualidad (C118) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 52
- Castro Falero, Jorge Manuel: Responsabilidad Social para un diseño sustentable (C278) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 74
- Cerda, María de la Luz: El aprendizaje no está en el aula (C026) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38
- Cerrito, Héctor Egídio: La clase permanente (C055) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Chagas Ferrari, Nina Roberta: A impulsão do aprendizado da equipe de design instrucional e a melhoria na qualidade do material produzido para o ensino a distância através da gestão do design (C147) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Chalkho, Rosa: Tópicos musicales en el discurso audiovisual. La música y la representación de lo nacional en el cine argentino clásico (C223) [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Chavez, Roger: El Bloggerismo y la comunicación de las nuevas masculinidades en el campo de la moda indumentaria de Colombia (C108) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 50
- Chávez, Carlos: Co-diseñando ciudadanía: diseño participativo para escala barrial (C190) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Ciravegna, Erik: Design Theatre: dramatización del diseño como metodología de enseñanza person-centered (C063) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 44
- Ciravegna, Erik: The Good Packaging. El envase como mass-medium para la sensibilización social y la sustentabilidad (C274) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74
- Cislaghi, Anabella E.: El taller como dispositivo didáctico (C037) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Cisterna Quilaqueo, Camila: Diseño con identidad y rescate de la indumentaria indígena (C310) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 79
- Cochetti, Andrea: Mapeos visuales de diseño como estrategia didáctica (C024) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38
- Contino, Joana: Alfaiataria de vanguardia (C286) [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Contino, Joana: Estampa de engenharia no Design de Moda: possibilidades de aplicação (C292) [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Cortés Fandiño, Jaime Enrique: La problemática de la enseñanza del diseño web incluyente (C185) [Innovación Cultural (A)] p. 61
- Costa Avendaño, Luis Emiliano: Design e Marketing - uma tênue divisão, uma necessidade de integração (C125) [Mercado y Gestión del Diseño] p. 53
- Costa Jr, Hely: Implementação de Escritório Modelo de Design Gráfico (C139) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 55

- Costa Pereira, Giulliano Kenzo: A impulsão do aprendizado da equipe de design instrucional e a melhoria na qualidade do material produzido para o ensino a distância através da gestão do design (C147) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Cravino, Ana María: Releyendo a Umberto Eco (C234) [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 68
- Cristofani, María Alejandra: Un proceso de pensamiento creativo en Diseño: ¿cantamos? (C075) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 45
- Cuadrado, María Verónica: Constelaciones desde lo conceptual al diseño arquitectónico (C049) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 41
- Cuervo, Marisa: Los eventos académicos en las carreras de grado. El Foro de Investigación como espacio de visibilidad de los avances del Proyecto de Graduación (C154) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 57
- D'Angelo, Mariela: Diseño de experiencias áulicas (C009) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- David Lopez, Kelly: Hacia una marca ciudad: caso centro histórico de Pasto, Colombia (C244) [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura)] p. 70
- De Abreu Rio Tinto de Matos, Manuela: Crítica de moda - sob um novo olhar (C293) [Observatorio de Tendencias] p. 77
- de F. Ramos, André: Os Zeladores do Tempo - Uma história em quadinhos transmídia (C167) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (B)] p. 59
- de F. Ramos, André: Digital Comics - As histórias em quadinhos e o paradigma digital (C177) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- de la Fuente, Federico: Historia, génesis y producción (C014) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- de la Sotta Iazzerini, Paola: Mapa de la tejuela chilota (C320) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- de Lima Vichy, Paola: O aproveitamento de resíduos de lona vinílica para o desenvolvimento de acessórios de Moda (C282) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 75
- Del Re Filippo, Denise: Perspectivas do aprendizado de programação para ensino de design de interação (C168) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (B)] p. 59
- Di Bella, Daniela: Experiencia Diseño en Perspectiva (C245) [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura)] p. 70
- Doldan, José María: Argentina: Escenario de fusión de culturas (C333) [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 82
- Domingues, Pablo: Desarrollo intuitivo de perfiles de consumidores, basados en comportamientos arquetípicos (C126) [Mercado y Gestión del Diseño] p. 53
- Donoso, Sergio: Desarrollo intuitivo de perfiles de consumidores, basados en comportamientos arquetípicos (C126) [Mercado y Gestión del Diseño] p. 53
- Doria, Patricia: Interculturalidad: miradas múltiples. Desafío Creativo Cooperativo (C287) [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Dorochesi, Mario: Trayectorias emprendedoras y procesos relacionales, factores que gatillan el desarrollo de emprendimientos de base tecnológica, Ingeniería en Diseño de Productos, Universidad Técnica Federico Santa María Valparaíso, Chile (2006-2015) (C138) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 54
- dos Santos Cipriano, Gleisson: Projeto de sinalização inclusiva em espaço universitário (C186) [Innovación Cultural (A)] p. 61
- dos Santos Cipriano, Gleisson: Design gráfico inclusivo: conceitos e projetos (C206) [Innovación Cultural (C)] p. 64
- Dotor Robayo, Ángela Liliana: Dinámicas productivas de la industria *jeans wear* en Colombia, análisis de tecnología, crecimiento y sustentabilidad (C259) [Doctorado en Diseño] p. 72
- Duarte, Leticia: El tejido de punto como escultura viva (C288) [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Duran, Carlota: La cerámica y la eficiencia energética (C328) [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 82
- Echegaray, Renato: Innovación en diseño didáctico: formulación de un modelo centrado en el usuario (C171) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 59
- Echeverry, Leidy: El cuerpo y sus estereotipos a través de la indumentaria femenina en Medellín Colombia (C119) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 52
- Enriquez, Claudio: Habilidades comunicacionales (C137) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 54
- Escobar, Taña: Programas de posgrado en diseño de indumentaria. Un caso de estudio en Ecuador (C169) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (B)] p. 59
- Escobar, Taña: Narrativas visuales: indumentaria femenina de Quito en el siglo XIX (C316) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Escobar Ramirez, Carmen Aida: La caminabilidad en el diseño urbano y los sistemas adaptativos: enseñanza de una realidad compleja (C191) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Espinosa, Claudia: Técnicas mixtas: el croquis a pulso y las herramientas digitales (C160) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 58
- Estela, Mariana: El diseño de escenografía e iluminación teatral con tecnología digital (C210) [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- Estévez, Fernando Gabriel: Espacio introductorio al DG (C015) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Estrella Eldredge, Karla Elizabeth: Los espacios gubernamentales patrimoniales en Quito y su modificación con el paso del tiempo. Caso de estudio: Plaza Grande y Palacio de Carondelet (C109) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 50
- Etse, Melanie: Gestión de diseño en campañas antibacso en Buenos Aires (C246) [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura)] p. 70
- Fantini, Estefanía Alicia: Poéticas de lucha y confrontación: identidades de género en Argentina (C321) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Federico, Marcelo: Diseño centrado en las personas: la innovación social/sustentable en carreras de grado (C196) [Innovación Cultural (B)] p. 63
- Ferrero Ibarguen, María José: Descarte industrial y su aplicación en el diseño de vivienda social (C283) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 75

- Flores, Diana: La Fiesta de la Fruta y de las Flores y su correspondencia en el "Diseño" (C254) [Doctorado en Diseño] p. 71
- Folga, Alejandro: Dibujo a mano alzada y medios gráficos digitales (C155) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 57
- Fonseca, Letícia Pedruzzi: A impulsão do aprendizado da equipe de design instrucional e a melhoria na qualidade do material produzido para o ensino a distância através da gestão do design (C147) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Fonseca, Letícia Pedruzzi: Memória gráfica capixaba através da Revista Chanaan (C314) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Fontana, Martín Francisco: Gamification como estrategia de enseñanza a los nativos digitales. Experiencias académicas (C083) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Forero, Sandra: El rol docente y su proximidad con el aprendizaje autónomo (C084) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Franco, María Belen: El desarrollo de capacidades propositivas en disciplinas proyectuales (C038) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Franco Andrade, Beatriz: Estampa de engenharia no Design de Moda: possibilidades de aplicação (C292) [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Freire de Oliveira, Ana Karla: Matéria do Design: análise de plataformas digitais como ferramentas para seleção de materiais no design (C172) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 59
- Frias, Marcela: Paralibro: dispositivo editorial paratextual (C054) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Fuentes, Fernando: El Motion Graphics y la cultura visual en las producciones audiovisuales de Guatemala (C255) [Doctorado en Diseño] p. 71
- Gadotti, Marcella: Cor e sinalização para um ambiente acessível: o design inclusivo como prática de pesquisa, extensão e ensino (C187) [Innovación Cultural (A)] p. 61
- García de la Cárcova, Alejo: Proyecto - Grupo Facebook: Art Deco en Buenos Aires (C311) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 79
- Gari Jonneret, Denise: Experiencia educativa: recorrer las relaciones entre sujeto/objeto/ambiente a través de la cultura regional (C301) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- Garrido Mantilla, Daniel Alejandro: La asociación de diseñadores de interiores: fundamentación y motivación de su existencia (C120) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 52
- Gibezzi, Vanina: Actualización continua del docente y de las prácticas pre-profesionales de las/os alumnas/os como estrategias en la formación educativa (C094) [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 48
- Girelli, María Inés: La Enseñanza de la Movilidad Sustentable (C205) [Innovación Cultural (C)] p. 64
- Godoy, Gandhi: El discurso visual de los signos de identidad corporativa de las organizaciones políticas nacionales del Ecuador (C260) [Doctorado en Diseño] p. 72
- Gómez Mura, Rodrigo Eduardo: Cognados: diseño audiovisual y video experimental, entre academia y ruptura (C156) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 57
- Gonzalez, Daniela: El Diseño Gráfico chileno problematiza en y para la cultura regional (C304) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- González Flórez, Angélica María: Recuperar pigmentos orgánicos a través del binomio diseño+artesanía (C334) [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- González Maldonado, Caridad: Marca País Ecuador y Rafael Correa: imagen y construcciones discursivas (C322) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Gray, Christian: Seminario de Expresión: innovación pedagógica en el área de expresión visual (C050) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Gutiérrez, Carlos Mario: Desarrollo de competencias en procesos de enseñanza del diseño jugando y aprendiendo (C051) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Gutierrez, María: En la cima del Pacaya; en búsqueda del insight personal (C071) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Gutiérrez Ferreira, Carolina: Mobiliario objeto de consumo: caso IKEA (C247) [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura)] p. 70
- Hartkopf, Celso: City Branding como modelo de análisis para ciudades contemporáneas (C232) [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 68
- Henriques, Fernanda: Cor e sinalização para um ambiente acessível: o design inclusivo como prática de pesquisa, extensão e ensino (C187) [Innovación Cultural (A)] p. 61
- Henriques, Fernanda: Design gráfico inclusivo: conceitos e projetos (C206) [Innovación Cultural (C)] p. 64
- Herrera Guerra, Cristin: Gráfica popular contemporánea en la ciudad de Barranquilla como elemento de intervención en la identidad de la ciudad (C110) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 50
- Higuera Marin, José Miguel Enrique: DfS, posicionamiento de marca y permanencia en el mercado (C148) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Hoare, Martín Eduardo: Diseño de experiencias áulicas (C009) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Horta, Anderson: Olhe para o céu: o design criando interfaces para a divulgação da astronomia (C056) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- Iamaguti, Mariana Shizue: Projeto de sinalização inclusiva em espaço universitário (C186) [Innovación Cultural (A)] p. 61
- Iamaguti, Mariana Shizue: Cor e sinalização para um ambiente acessível: o design inclusivo como prática de pesquisa, extensão e ensino (C187) [Innovación Cultural (A)] p. 61
- Igansi Nunes, João Fernando: Escrita e Cidade: tipografia nos prédios históricos de Pelotas/RS, Brasil (C312) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 79
- Islas Muñoz, Juan Antonio: Aplicaciones tecnológicas para la enseñanza del dibujo para Diseño Industrial (C076) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 46
- Iurcovich, Patricia: El Diseño en las marcas sustentables. Del branding corporativo al diseño (C140) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 55
- Jacobo, Marcela: Diseño de una instalación: neurona experimental de cartón (C279) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- Jaureguiberry, Nicolás: Desafíos y oportunidades de enseñanza en diseño de experiencia en Argentina (C159)

- [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 58
- Jeria, Sebastián: Cognados: diseño audiovisual y video experimental, entre academia y ruptura (C156) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 57
- Jimenez, Hugo: Diseño de transporte y alternativas de movilidad urbana en Latinoamérica (C284) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 75
- Jimenez Sánchez, María Victoria: El diseño gráfico frente a la crisis ambiental. El papel del docente dentro del proceso creativo (C268) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Joaqui Galindo, Sandra: Transferencia del pensamiento espacial desde el diseño industrial hacia fisioterapia (C194) [Innovación Cultural (B)] p. 63
- Jonson Gonçalves, Juliana Aparecida: Saguí Lab: Um experimento educacional híbrido. Um espaço de abertura, trabalho colaborativo, cocriação e Open Design (C178) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- Juani, Gabriel: Imágenes para una soberanía alimentaria. Aportes a la construcción de un imaginario visual (C204) [Innovación Cultural (C)] p. 64
- Kim, Eliana: La Historia del Diseño como praxis: reflexiones sobre la situación actual de la historia del diseño como disciplina académica (C104) [Calidad Educativa y Evaluación (B)] p. 50
- Knop, Fabiola: Estímulo y difusión de la producción académica institucional a través de la política editorial de la Facultad (C235) [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 68
- Kuschnir, Gabriel Alejandro: La Transformación. Una experiencia de diseño totalizadora enmarcada en un curso introductorio (C004) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Langone Leal, Roger: Escrita e Cidade: tipografia nos prédios históricos de Pelotas/RS, Brasil (C312) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 79
- Lanuque, Alejandro: Competencias profesionales en entornos digitales, ¿Cómo liderar una agencia de diseño? (C131) [Mercado y Gestión del Diseño] p. 53
- Lanuque, Alejandro: Headhunting en la industria del Diseño, detectando emprendedores de alto potencial (C149) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Lara, Lucila Daniela: Libro de artista: relato de una experiencia didáctica (C027) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38
- Lares, Lorna: Metadiseño, redefiniendo el rol del futuro diseñador para un desarrollo sustentable (C275) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74
- Lares, Lorna: Mapa de la tejuela chilota (C320) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Larrea Solorzano, Andrea Daniela: Características visuales de las etnias de Tungurahua a través del diseño (C323) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Larrea Solorzano, Andrea Daniela: Arte, artesanía, diseño. Relación dialéctica en los ejes de formación (C335) [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Latosinski, María Victoria: Actualización de estrategias docentes en la revolución informacional (C077) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 46
- Lecca, Rocío: Etno Marketing. En busca de nuestra identidad en el Consumo de la Moda (C305) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- Leguizamón, Francisco Miguel: Espacio introductorio al DG (C015) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Lemgruber, Leila: Produção de saberes sobre sustentabilidade e inovação no design (C276) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74
- Lescano, Natalia: ¿Nuevas respuestas a viejas preguntas de la enseñanza? Las posibilidades que brinda la tecnología educativa (C085) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Levy, Carolina: Los espacios, lumínicamente, se transforman (C121) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 52
- Lombide, Nayle: Cultura de los objetos en Cuba (C248) [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura)] p. 70
- Loor Rosales, Joffre Bernardo: Programa Cátedra aplicado en último año de Carrera Diseño Gráfico (C157) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 57
- Loor Rosales, Joffre Bernardo: La relación que asume entre las artesanías y representación cultural de la Comuna Valdivia durante periodo 1989-2016 (C261) [Doctorado en Diseño] p. 72
- Lopes, Teresa: A formação do olhar por meio do design (C078) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 46
- Lopes, Teresa: Design de moda e inovação: o caso do Agreste Pernambucano (C294) [Observatorio de Tendencias] p. 77
- Lopes Domiciano, Marcus Aurelius: Infogame - edutreinamento para a orientação profissional (C161) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 58
- López, Cristina Amalia: Aprender en un aula interdisciplinar: saber pensar y trabajar juntos (C097) [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 49
- Lopez, Cristina Amalia: Inteligencia perceptiva aplicada al Proyecto de Diseño (C184) [Innovación Cultural (A)] p. 61
- Lopez Jubin, Luis: Aprendiendo a dibujar con tablet - 3 etapa (C179) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- Lozada, Silvia: La marca país "Ecuador ama la vida" en la producción artesanal de exportación cuencana, y su vinculación en mercados internacionales en el periodo del 2010-2015 (C111) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 51
- Lozada, Tatiana: Imagen comunicacional del turismo en Ecuador. Una mirada desde las políticas públicas durante el periodo Correista. 2007-2015 (C262) [Doctorado en Diseño] p. 72
- Lozano Castro, Rebeca Isadora: Hibridaciones culturales en la gráfica corporativa de microempresas ante una influencia hegemónica estadounidense en la ciudad de Tampico-México de 1994 a 2016 (C127) [Mercado y Gestión del Diseño] p. 53
- Luna, Marcela: Libro de artista: relato de una experiencia didáctica (C027) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38

- Luna Maldonado, Carlos Manuel: La investigación como herramienta de re-significación de los objetos (C224) [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Machuca, Jorge Virgilio: Espacio introductorio al DG (C015) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Madureira Ferreira, Lia: O lugar do place branding nas identidades territoriais (C324) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Maillo Puente, Lucía Constanza: ¿Qué competencias docentes necesitamos en el taller de Diseño? (C079) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 46
- Malacchini Soto, Simoné: The Good Packaging. El envase como mass-medium para la sensibilización social y la sustentabilidad (C274) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74
- Malaguti de Sousa, Cyntia S.: Estudos de futuro e premiações em design: observatório de mudanças na cultura material (C227) [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Malo Torres, Juan Santiago: Rol activo del videomapping como proceso de expansión en Ecuador (2005-2016) (C162) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 58
- Mancuso, Cecilia: Experiencia educativa: recorrer las relaciones entre sujeto/objeto/ambiente a través de la cultura regional (C301) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- Marchisio, Mariela Alejandra: Abrir las (j)aulas. El desafío de la interdisciplina (C039) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Marchisio, Mariela Alejandra: Tiempo de evaluar los tiempos. Reflexiones en torno a las estrategias pedagógicas (C105) [Calidad Educativa y Evaluación (B)] p. 50
- Mardikian, Andrea: El uso de la impresión y la expresión como estrategias pedagógicas para el actor. Dos asuntos fundantes de la actuación (C211) [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- Mariconde, María Marta: Constelaciones desde lo conceptual al diseño arquitectónico (C049) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 41
- Mariconde, María Marta: Aprendizaje experiencial en la ciudad (C163) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 58
- Marín, Adriana: Estrategias y metodologías para innovar. Diseño hospitalario (C202) [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Marín, Alejandra: Enfoque educativo de la gestión del diseño en entornos productivos (C150) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Marrazzi, Andrea: Abordajes a la escena teatral (C217) [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Martí, Sandra Amelia: Espacio Diseño, antes boletín ahora revista, más de 20 años de vida. (C095) [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 48
- Martí, Sandra Amelia: Diseño y Arte Contemporáneo, análisis crítico desde la perspectiva feminista (C215) [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Martínez González, Mercedes: La antropología del diseño en la solución de problemas locales (C336) [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Martínez Gueyraud, Alban: Butaca Kururú. Diseño con valor de origen (C329) [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 82
- Marturet, Virginia: Cuando las expectativas superan las necesidades, diseño con impacto social (C277) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74
- Massafrá, Mercedes: Los eventos académicos en las carreras de grado. El Foro de Investigación como espacio de visibilidad de los avances del Proyecto de Graduación (C040) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Mazzilli, Julio: Historia y Diseño: una propuesta académica (C028) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38
- Medina, Aylén: Indumentaria y política. Mujer chibuleo 1990-2014 (C317) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Melamed, Stephen: What - So What - Now What (C180) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- Mendivez Espinoza, Yvan Alexander: Consolidación del ejercicio profesional en comunicación: necesidad de la creación del colegio profesional (C132) [Mercado y Gestión del Diseño] p. 54
- Mendivil Gastelum, Carlos Ubaldo: La concepción del diseño gráfico en México y su relación con la enseñanza a través de su devenir histórico (C020) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Mendivil Gastelum, Carlos Ubaldo: Revista Caféina: emprendimiento, la inclusión y lo interdisciplinar (C151) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Mendoza, Marina: El Diseño Latino en perspectiva (C010) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Menteguiga, Clarisa: Investigación en proyectos de diseño (C236) [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 68
- Mirabeau, Almir: Implementação de Escritório Modelo de Design Gráfico (C139) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 55
- Mirabeau, Almir: Infografía como matéria jornalística, uma abordagem para o ensino do design de informação (C173) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 59
- Miranda, Tatiana: Diseñando para niños y niñas de primera infancia. Pautas conceptuales y metodológicas (C207) [Innovación Cultural (C)] p. 64
- Miranda Orozco, Ketty: Diseñando para niños y niñas de primera infancia. Pautas conceptuales y metodológicas (C207) [Innovación Cultural (C)] p. 64
- Mitri, Emiliano: Tiempo de evaluar los tiempos. Reflexiones en torno a las estrategias pedagógicas (C105) [Calidad Educativa y Evaluación (B)] p. 50
- Mocci, Silvana: La enseñanza de la movilidad sustentable (C205) [Innovación Cultural (C)] p. 64
- Moisset De Espanés, Estela: Gamification como estrategia de enseñanza a los nativos digitales. Experiencias académicas (C083) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Molina González, Marta Nydia: Filosofía del diseño como punto de partida para evaluarlo (C098) [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 49
- Molina González, Marta Nydia: Los "yo" y la identidad colectiva: autorreferencia y morfogénesis. Una propuesta metodológica de diseño (C237) [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 69

- Molinas, Isabel: Diseño de experiencias de participación ciudadana (C203) [Innovación Cultural (C)] p. 64
- Monteiro, Gisela: Acepções do termo estilo para o campo do Design (C209) [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- Monteiro, Gisela: Estampa de engenharia no Design de Moda: possibilidades de aplicação (C292) [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Morales, Ovidio: La institucionalización del Diseño Industrial en Guatemala durante la década de los años 80 (C062) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 43
- Moreno, Cristóbal: Plataformas de la educación y la comunicación visual (C181) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- Moreno Arango, Juan Diego: Inclusión: mezclada, no agitada por favor (C198) [Innovación Cultural (B)] p. 63
- Moreno Rojas, Cesar Augusto: Neocosmología: experiencia multidisciplinar de creación para el diseño de moda (C330) [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 82
- Moroni, Jorge: Ideas rápidas y estratégicas (C072) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Moroni, Yazmín: Ideas rápidas y estratégicas (C072) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Moroni, Isabela: Inovação de startups do porto digital como referência (C129) [Mercado y Gestión del Diseño] p. 53
- Moroni, Isabela: City Branding como modelo de análise para cidades contemporâneas (C232) [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 68
- Moura, Monica: Memórias, criação e autoria no Design Contemporâneo (C005) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Moura, Monica: Design brasileiro contemporâneo: inter-relações culturais e econômicas (C239) [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Müller, María Sara: Las posibilidades pedagógicas del videoarte (C218) [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Müller da Silva, Bruno: Experiências do Laboratório de Design Solidário. Projeto de Extensão Universitária em Design (C189) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Müller da Silva, Bruno: Nhanderyke y kuery: figurinos e adereços teatrais inspirados na cultura Guarani-Mbya (C212) [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- Múnera Álvarez, Gloria Mercedes: La educación: construcción reflexiva de las experiencias (C016) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Muñoz Peralta, Osvaldo: La importancia del plegado en el taller de iniciación (C043) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Muñoz Reyes Benitez, Carolina: Identidad del Diseño Gráfico Paceño entre 1930 a 1940 (C306) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- Murillo Jaramillo, Paula Andrea: "Papial" una historia regional. Exposición itinerante de los discos giratorios protopastos (C297) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 77
- Murillo Jaramillo, Paula Andrea: Transferencia de conocimiento, una minga de saberes (C337) [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Murillo Villamar, Ana Lucía: Asimetrías comunicativas en torno al diseño iconográfico primigenio ecuatoriano (C331) [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 82
- Naranjo, Lucía: Las gráficas de pequeños comercios en Cotopaxi Ecuador y la cultura visual en sectores populares (C256) [Doctorado en Diseño] p. 71
- Naranjo Delgado, Cristina Satyavati: Análisis de la narrativa y diseño audiovisual de los documentales ecuatorianos que reposan como patrimonio en la Cinemateca de la Casa de la Cultura Ecuatoriana (C219) [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Navarrete, Sandra: Validación empírica de estudios fenomenológicos (C225) [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Negreira, Eugenia Verónica: La importancia de la formación pedagógica en los docente de Diseño. Investigación y propuesta pedagógica didáctica (C080) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 46
- Niedermaier, Alejandra: Componentes del diseño audiovisual experimental (C029) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Norambuena, Luis: "Agentes de Cambio" La fotografía como medio de expresión y superación en escuelas vulnerables (C208) [Innovación Cultural (C)] p. 65
- Oblitas, Daniel: Murales tras las rejas: la marca del diseño (C188) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Odetti, Jimena: "Estudio cromático de la ciudad de Puerto Vallarta: color construido, color imaginado, 1990-2016" (C263) [Doctorado en Diseño] p. 72
- Oliveira, Janara Monnera: Moda-praia e Design: aspectos relacionados com identidades culturais, mercado e a inovação (C289) [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Oliveira da Cunha Lima, Ricardo: Infografía como matéria jornalística, uma abordagem para o ensino do design de informação (C173) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 59
- Oliveira de Araujo, Carlos Roberto: Modelando moda praia - Técnica das três linhas (C295) [Observatorio de Tendencias] p. 77
- Olvera Vera, Luis Amilcar: Diseño vs el código de programación en el aprendizaje (C158) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 57
- Onofre, María Elena: Incubadora de Emprendimientos Creativos en la Universidad de Palermo. Emprendedorismo y Gestión del Diseño (C128) [Mercado y Gestión del Diseño] p. 53
- Orazzi, Pedro: Modalidades de enseñanza con base de tecnología digital en la carrera de diseño (C182) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- Ortega, David: Drap-Art, cuando la consigna no es vender (C249) [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura)] p. 70
- Osnaya, Santiago: La contribución de la teoría semiótica de Charles Sanders Peirce y Ferdinand de Saussure en la enseñanza del diseño industrial (C057) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- Osses Rivera, John Rene: Repensar el diseño desde las necesidades y las realidades (C192) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Otoni, Cora: Os Zeladores do Tempo - Uma história em quadrinhos transmídia (C167) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (B)] p. 59
- Pagani, Gabriela: Prácticas profesionales, una ventana al mundo laboral (C141) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 55
- Páliz, Lorena: Arquetipo en generación morfológica. Metodología de diseño (C011) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36

- Papini, Carlos N.: La evolución de la innovación: conectando a Darwin con los mercados (C142) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 55
- Parga, Humberto: Creencias de los profesores sobre conocimiento/conocer en Diseño (C064) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 44
- Paz y Miño Ferri, María Belén: Antropo Diseño, hacia una nueva metodología para nuevas propuestas de Diseño (C296) [Observatorio de Tendencias] p. 77
- Pedrerros Balta, Jaime José: Publicidad con responsabilidad social (C058) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- Peña, Carol Bibiana: Transferencia del pensamiento espacial desde el diseño industrial hacia fisioterapia (C194) [Innovación Cultural (B)] p. 63
- Perazzi de Aquino, Henrique: Instantâneos de realidades. A fotografia como instrumento de registro de movimentos sociais e políticos (C213) [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- Perazzi de Aquino, Henrique: Memórias traduzidas em objetos: Museo Che Guevara, preservando objetos com amor (C338) [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Pereira, Celina: Interface entre teoria e pratica em uma proposta interdisciplinar no campo da moda (C290) [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz: Memórias, criação e autoria no Design Contemporâneo (C005) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Pereira de Andrade, Ana Beatriz: Projeto não canônico em práticas sociais e sustentáveis: experiência pedagógica interdisciplinar (C272) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Pereira Weber, Karina: Construindo uma memória visual do Design a partir do trabalho de alunos (C030) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Pereyra, Julio Manuel: Diseños didáctico-ergonómicos para la Educación Inclusiva (C044) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Pérez Larrea, José Luis: ¿Somos buenos docentes? (C021) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Petric, Catalina: Formando a los diseñadores del siglo XXI (C143) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 55
- Pineda Almanza, Alma: Diseño interior sustentable: identidad, naturaleza y regionalidad (C280) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- Pino, Andrea: Diseño inspirado en la naturaleza y sus ciclos: alternativas para potencializar proyectos económicos y sostenibles desde aula (C269) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Pino, Andrea: Ecomueble “sostenible por naturaleza” (C285) [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 75
- Piñeros, Erika Marcela: Aportes medio ambientales con aprendizaje sociales (C281) [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- Pizarro, Lilyan Soledad: Tecnologías en la “Revolución Pinguina” (2006-2011) (C112) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 51
- Plaza, Esteban: Diseño y comunicación web universitaria en Ecuador (C122) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 52
- Podrabinek, Fabián: Facultad de Diseño siga derecho, para la facultad de Arte doble a la derecha (C090) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 48
- Pokropek, Jorge Eduardo: Releyendo a Umberto Eco (C234) [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 68
- Polanco de Luca, Mónica Margarita: Sellos postales ecuatorianos: el relato oficial de sus imágenes (C298) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 77
- Polo Villota, Nohora Elizabeth: Evolución del diseño en Nariño y sus precedentes sociales y culturales (C022) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38
- Pombo, Mercedes: Estudiar arte, estudiar diseño: un proyecto multidisciplinar (C299) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 77
- Ponce Pérez, Celinda: Artistas tejedores (C257) [Doctorado en Diseño] p. 71
- Pontoriero, Andrea: Arte y Diseño: simulacro, performance y sociedad (C250) [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestion del Diseño y Licenciatura)] p. 70
- Porello, Diego: La esquemática como instrumento pedagógico en el diseño de programas de cátedras y enunciado de sus respectivos Trabajos Teóricos/Prácticos (C031) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Portillo, Marina: Actualización de estrategias docentes en la revolución informacional (C077) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 46
- Queiroz Costa, Rodrigo Antônio: O impacto da práxis do design em sua gestão ensino e mercado (C133) [Mercado y Gestión del Diseño] p. 54
- Quezada, Marcelo: Espacios de aprendizaje para la enseñanza del proceso proyectual (C091) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 48
- Quinche, Yvonne Dorelly: Con afecto latino. Comunicación, diseño y consumo de tarjetas de expresión social en Colombia (C200) [Innovación Cultural (B)] p. 63
- Quintana, Mauro: Aprendizaje del diseño y creatividad: las motivaciones como agentes determinantes (C065) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 44
- Radulescu de Barrio de Mendoza, Mihaela: Interacciones semióticas en el libro gráfico (C045) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Ramírez Jefferson, María Margarita: Intervención de las artes gráficas en la construcción de los imaginarios sociales y culturales, en la nueva clase media peruana de inicios del siglo XX, a través del análisis de la publicidad gráfica en la revista variedades durante los años 1908-1931 (C264) [Doctorado en Diseño] p. 72
- Rebellato, Gabriela del Valle: Cuando las expectativas superan las necesidades, diseño con impacto social (C277) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74
- Rebello, Lucia: Interface entre teoria e pratica em uma proposta interdisciplinar no campo da moda (C290) [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Reiszel Pereira, Fernando: Perspectivas do aprendizagem de programação para ensino de design de interação (C168) [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (B)] p. 59
- Retamozo, Elizabeth: Pensando en voz alta: la temática ambiental en la currícula de la carrera de Diseño Industrial marplatense (C270) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73

- Ribecco, María Cecilia: Gestión de emprendimientos de diseño como proyecto educativo (C152) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Ribeiro, Rita Aparecida da C.: Olhe para o céu: o design criando interfaces para a divulgação da astronomia (C056) [Currícula, Estratégias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- Ricciardi Moyano, María Alejandra: ¿Diseño estratégico Vs. Globalización? Artesanos emprendedores del microcentro de Mendoza (C318) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Ricco, Júlio: Linguagem fotográfica: estratégias no ensino de design de superfícies (C220) [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Ricco, Júlio: Estado atual da arte sobre o ensino da linguagem fotográfica (C226) [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Rivas, Victoria: La investigación desde el proyecto arquitectónico (C228) [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Rivera Castillo, Sonia Guadalupe: La caminabilidad en el diseño urbano y los sistemas adaptativos: enseñanza de una realidad compleja (C191) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Roberto, Mara Martha: Uma linha de análise semiótica: abordagem prática da teoria peirceana (C023) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38
- Roberto y Goya, Claudio: Experiências do Laboratório de Design Solidário. Projeto de Extensão Universitária em Design (C189) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Roberto y Goya, Claudio: Dáwólé Yorubá: desenvolvimento de jogo eletrônico inspirado na mitologia iorubá (C319) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 80
- Rodriguez, Facundo: La Transformacion. Una experiencia de diseño totalizadora enmarcada en un curso introductorio (C004) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Rodriguez, Marcelo: La enseñanza del Diseño en Chile. Escuela de Diseño, herencia y presente (C032) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Rodríguez, Juan Carlos: La formación en diseño dentro del modelo de economía neoliberal (C099) [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 49
- Rojas, Tania: Actividades de extensión institucionales para conocer la realidad laboral del diseño patagónico (C135) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 54
- Rojo, Gustavo: Desarrollo de habilidades creativas en estudiantes de Ingeniería en Diseño (C046) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Rolando, Fernando: "To be or not to be smart". La revolución de la comunicación oral y escrita en la era de la internet de las cosas (C100) [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 49
- Romero, Edissa: Revista Cafeína: emprendimiento, la inclusión y lo interdisciplinar (C151) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Rosellini, Fernando: Abrir las (j)aulas. El desafío de la interdisciplina (C039) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Rosellini, Fernando: El dictado de las materias troncales de Diseño Industrial (C061) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 43
- Rosero, Ricardo Emilio: Significación y resignificación del diseño urbano en Avenida de Mayo, Buenos Aires, Argentina (C113) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 51
- Rossi, Dorival Campos: Sagui Lab: Um experimento educacional híbrido. Um espaço de abertura, trabalho colaborativo, cocriação e Open Design (C178) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- Ruales Bastidas, Danny Alexander: Diseño de una aplicación multimedial que transmita la identidad del Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto como patrimonio cultural por salvaguardar (C307) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Rubio, Cesar Guillermo: La comunicación visual en el aula (C086) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Ruiz, José Manuel: La clase permanente (C055) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Ruiz, José Manuel: Diseño centrado en las personas: la innovación social/sustentable en carreras de grado (C196) [Innovación Cultural (B)] p. 63
- Ruiz Joya, Willam Bernardo: Un museo virtual proyecto inspirador para descubrir y aprender con investigación a través del diseño (C240) [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Ruiz Liberato, Germán Alexander: Proyectos integradores de aula (C241) [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Ruiz Naranjo, Elvis Augusto: Formación académica en la industria gráfica de Riobamba - Ecuador (C176) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- Saavedra Torres, Edgar: Revolución industrial y diseño social desde Hobsbawn, Mijailov y Ashton (C332) [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 82
- Sabater, Ezequiel: La esquemática como instrumento pedagógico en el diseño de programas de cátedras y enunciado de sus respectivos Trabajos Teóricos/Prácticos (C031) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Salcedo, Pedro: El boceto (sketch) como herramienta creativa para la formación del pensamiento de diseño en ingeniería (C012) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Salvo de Mendoza, Liliana: Actividades de extensión institucionales para conocer la realidad laboral del diseño patagónico (C135) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 54
- Samudio, José: Los programas televisivos en Argentina y el papel que juegan para la constante violencia en el fútbol (C114) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 51
- Sánchez, María Guadalupe: Mapeos visuales de diseño como estrategia didáctica (C024) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38
- Sánchez, Gabriela: La clase permanente (C055) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Sánchez Arteabaro, Juan Emilio: El "papel de la hoja" en la enseñanza del Diseño del Paisaje (C033) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Sánchez Royo, Yolima: Patrones de color: métodos de captura cromática contextual como estrategia didáctica (C041) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Sande, Axel: Critérios de avaliação acadêmica de projetos de design para mídias digitais (C106) [Calidad Educativa y Evaluación (B)] p. 50

- Santa Rosa, José Guilherme: Aspectos da ergonomia cognitiva no projeto e avaliação de interfaces para aplicativos mobile (C201) [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Santamaría Aguirre, Jorge: El diseño como vehículo de desarrollo del sector artesanal (C339) [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Santamaría Salas, Sasha: El discurso creativo del Movimiento Maker: artesanía y digitalidad (C251) [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura)] p. 70
- Santana, Javier: Revista Caféina: emprendimiento, la inclusión y lo interdisciplinar (C151) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Schmiedel, Ana Paula: Adopta un Briefing - Practica Profesional y Servicio Social (C144) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 55
- Segura, Adriana: Plan de estudios e inserción laboral del diseñador (C059) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- Segura, Adriana: Uso de plataformas digitales de comunicación en jóvenes universitarios (C174) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- Selmini, Marcelo: Experiências do Laboratório de Design Solidário. Projeto de Extensão Universitária em Design (C189) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Semilla, Valeria: Mapeos visuales de diseño como estrategia didáctica (C024) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38
- Sifon, Milagros Josefina: La interdisciplina en la construcción del marco teórico de tesis de grado (C229) [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Silva, Caio Henrique: Projeto de sinalização inclusiva em espaço universitário (C186) [Innovación Cultural (A)] p. 61
- Silva, Caio Henrique: Cor e sinalização para um ambiente acessível: o design inclusivo como prática de pesquisa, extensão e ensino (C187) [Innovación Cultural (A)] p. 61
- Silva, Paula: Faces da escrita no Brasil: uma história de resistência indígena (C300) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- Soares de Souza, Juliana: Experiências do Laboratório de Design Solidário. Projeto de Extensão Universitária em Design (C189) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Sosa, Liliana: La caminabilidad en el diseño urbano y los sistemas adaptativos: enseñanza de una realidad compleja (C191) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Sosa, Liliana: Los “yo” y la identidad colectiva: autorreferencia y morfogénesis. Una propuesta metodológica de diseño (C237) [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Soto Mancipe, Carlos Roberto: La poética del paisaje (C230) [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- Soto Walls, Luis Jorge: Aportación de valor del diseñador en el trabajo transdisciplinario (C096) [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 48
- Sousa Azerêdo, Júlia: Memória gráfica capixaba através da Revista Chanaan (C314) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Steinberg, Lorena: Cómo trabajar el análisis de las remisiones intertextuales en el discurso publicitario, desde un abordaje sociosemiótico (C006) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Stivale, Silvia: El ecodiseño y el start up como estrategias de innovación (C271) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Stortoni, Martín: Otra forma de estudiar publicidad en Palermo (C101) [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 49
- Strasser, David: Análisis icónico, iconográfico e iconológico y lingüístico de la caricatura de Juan Pueblo en Guayaquil - Ecuador desde 1992 hasta la actualidad (C265) [Doctorado en Diseño] p. 72
- Streckwall, Germán: Síndrome de la hoja en blanco: hacia una didáctica de la creatividad (C019) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Suárez, Diego: La optimización del aprendizaje de la historia a partir de un personaje animado (C115) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 51
- Suárez Torrico, Mauro Germán: Lo incapturable en el Taller de Arquitectura (C087) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Sudsilowsky, Sergio: Acepções do termo estilo para o campo do Design (C209) [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- Tejerina, D. Raquel: Las artesanías regionales como fuente de inspiración para un diseño (C313) [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 79
- Téllez Jerez, Luis Fernando: Didáctica del diseño TIC en ambientes extracurriculares (C034) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Téllez Jerez, Luis Fernando: Aplicación modelo ABP para estudiantes del área TIC de Diseño y Comunicación (C066) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 44
- Tinoco, Agata: Uma linha de análise semiótica: abordagem prática da teoria peirceana (C023) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38
- Tirado, Angélica: Técnicas ancestrales y artesanías contemporáneas en la provincia de Chimborazo (C258) [Doctorado en Diseño] p. 71
- Torres Fragoso, Ana María: Enfoque educativo de la gestión del diseño en entornos productivos (C150) [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Torres Fragoso, Ana María: Tecnologías de la educación y diseño instruccional para la enseñanzas y la comprensión del Diseño (C183) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- Torres García, Francisco Emigdio: Citación de fuentes: una competencia TIC para diseñadores (C047) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Torres Luyo, Silvia: Conceptos operativos para el diseño de juegos de mesa (C052) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Torres Luyo, Silvia: Imágenes para una soberanía alimentaria. Aportes a la construcción de un imaginario visual (C204) [Innovación Cultural (C)] p. 64
- Torres Luyo, Mariana: Retórica fotográfica. La construcción de la imagen a partir del fotomontaje (C221) [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Tovar Polo, Paola Andrea: Modelo de marketing para el posicionamiento de marca de productos (C238) [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Trindade, Denise: Rastros culturais da América Latina: comunicação e estética do desaparecimento (C214) [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- Trocha, Paola: La interculturalidad como estrategia comercial. Caso de estudio: artesanías elaboradas en “caña flecha”. Etnia Zenú, Córdoba, Colombia (C116) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 51

- Ulin Alberto, María José: La configuración del ser creador, perspectiva mitológica del diseñador (C193) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Uribo, María Alejandra: Estrategias y metodologías para innovar. Diseño hospitalario (C202) [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Uscátegui, Mireya: La formación del espíritu científico como competencia clave del diseñador (C007) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Vallazza, Eleonora: El cine argentino y la representación del niño (C325) [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Vallejo Bejarano, Jaime Andrés: Campamentos creativos de diseño (C067) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 44
- Vargas, Rodrigo: La formación en diseño dentro del modelo de economía neoliberal (C099) [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 49
- Vasconez, Paola: Diseño de material lúdico-didáctico en la enseñanza de lenguaje oral a niños con deficiencia auditiva (C117) [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 51
- Vasques, Rosana Aparecida: Projutando para a economia do compartilhamento: contribuições de designers e estudantes de design latino-americanos (C231) [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- Vásquez Castro, Silvia Cristina: Formación por proyectos: un reto para el diseño gráfico (C017) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Vazquez, Cristian Eduardo: Educación experiencial. Prácticas de extensión en diseño en comunicación visual (C035) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Venero, Edward: Moda, marca y entorno (C291) [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Vilchis Esquivel, Luz del Carmen A.: Enseñanza de la semiótica aplicada al diseño (C073) [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Villalobos, Sergio: DI-Integra: elevando la calidad académica del Diseño Industrial en México (C102) [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 49
- Villamil Turga, Luz Amanda: Diseñar para una persona con discapacidad motora profunda (C197) [Innovación Cultural (B)] p. 63
- Weymar, Lucia: Projeto Barbaridades e o ensino do design de identidade (C308) [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Wilkomirsky, Michele: Co-diseñando ciudadanía: diseño participativo para escala barrial (C190) [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Zanuttini, Luisina: Historia, génesis y producción (C014) [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Zanuttini, Luisina: Investigación social en diseño (C242) [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Zavala, Wenceslao: Motivación = Participación (C175) [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- Zerené Harcha, Joaquin: La Historia del Diseño como praxis: reflexiones sobre la situación actual de la historia del diseño como disciplina académica (C104) [Calidad Educativa y Evaluación (B)] p. 50
- Zimmermann, Mercedes: El ecodiseño y el start up como estrategias de innovación (C271) [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Zurita, Sofía: Diseño inclusivo en Ecuador (C252) [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestion del Diseño y Licenciatura)] p. 71

b) Índice de ponencias presentadas en la VII edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

- A formação do olhar por meio do design. (C078). Teresa Lopes [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 46
- A impulsão do aprendizado da equipe de design instrucional e a melhoria na qualidade do material produzido para o ensino a distância através da gestão do design. (C147). Nina Roberta Chagas Ferrari, Giulliano Kenzo Costa Pereira e Letícia Pedruzzi Fonseca [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Abordajes a la escena teatral. (C217). Andrea Marrazzi [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Abri las (j)aulas. El desafío de la interdisciplina. (C039). Mariela Alejandra Marchisio y Fernando Rosellini [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Acepções do termo estilo para o campo do Design. (C209). Gisela Monteiro y Sergio Sudsilowsky [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- Actividades de extensión institucionales para conocer la realidad laboral del diseño patagónico. (C135). Tania Rojas y Liliana Salvo de Mendoza [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 54
- Actividades en didáctica activa para fortalecer el aprendizaje significativo del montaje audiovisual. (C003). Ismael Cardozo Rivera [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Actualización continua del docente y de las prácticas profesionales de las/os alumnas/os como estrategias en la formación educativa. (C094). Vanina Gibezi [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 48
- Actualización de estrategias docentes en la revolución informacional. (C077). María Victoria Latosinski y Marina Portillo [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 46
- Adopta un Briefing - Practica Profesional y Servicio Social. (C144). Ana Paula Schmiedel [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 55
- “Agentes de Cambio”. La fotografía como medio de expresión y superación en escuelas vulnerables. (C208). Luis Norambuena [Innovación Cultural (C)] p. 65
- Alfaiataria de vanguarda. (C286). Daniela Brum, Michel Cardoso y Joana Contino [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Análisis de la narrativa y diseño audiovisual de los documentales ecuatorianos que reposan como patrimonio en la Cinemateca de la Casa de la Cultura Ecuatoriana. (C219). Cristina Satyavati Naranjo Delgado [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Análisis de la representación gráfica en el diseño de infografías del diario El Telégrafo - Ecuador, periodo 1990-2015. (C253). Tanya Antamba [Doctorado en Diseño] p. 71
- Análisis icónico, iconográfico e iconológico y lingüístico de la caricatura de Juan Pueblo en Guayaquil - Ecuador desde

- 1992 hasta la actualidad. (C265). David Strasser [Doctorado en Diseño] p. 72
- Antropo Diseño, hacia una nueva metodología para nuevas propuestas de Diseño. (C296). María Belén Paz y Miño Ferri [Observatorio de Tendencias] p. 77
- Aplicación modelo ABP para estudiantes del área TIC de Diseño y Comunicación. (C066). Luis Fernando Téllez Jerez [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 44
- Aplicaciones tecnológicas para la enseñanza del dibujo para Diseño Industrial. (C076). Juan Antonio Islas Muñoz [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 46
- Aportación de valor del diseñador en el trabajo transdisciplinario. (C096). Luis Jorge Soto Walls [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 28
- Aportes del coaching ontológico en los procesos de creación, realización y logro de objetivos. (C082). Alicia Mónica Castello [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 46
- Aportes medio ambientales con aprendizaje sociales. (C281). Erika Marcela Piñeros [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- Aprender en un aula interdisciplinar: saber pensar y trabajar juntos. (C097). Paolo I. G. Bergomi y Cristina Amalia López [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 49
- Aprendiendo a dibujar con tablet - 3 etapa. (C179). Luis Lopez Jubin [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- Aprendizaje del diseño y creatividad: las motivaciones como agentes determinantes. (C065). Mauro Quintana [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 44
- Aprendizaje experiencial en la ciudad. (C163). María Marta Mariconde [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 58
- Argentina: escenario de fusión de culturas. (C333). José María Doldan [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 82
- Arquetipo en generación morfológica. Metodología de diseño. (C011). Lorena Páiz [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Arte y Diseño: simulacro, performance y sociedad. (C250). Andrea Pontoriero [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestion del Diseño y Licenciatura)] p. 70
- Arte, artesanía, diseño. Relación dialéctica en los ejes de formación. (C335). Andrea Daniela Larrea Solorzano [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Artistas tejedores. (C257). Celinda Ponce Pérez [Doctorado en Diseño] p. 71
- Asimetrías comunicativas en torno al diseño iconográfico primigenio ecuatoriano. (C331). Ana Lucia Murillo Villamar [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 82
- Aspectos da ergonomia cognitiva no projeto e avaliação de interfaces para aplicativos mobile. (C201). José Guilherme Santa Rosa [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Base, diseño e innovación, encuentro entre la academia, empresa y gobierno. (C145). Alejandra Amenábar Figueroa y Bernardita Brancoli Poblete [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 55
- Butaca Kururú. Diseño con valor de origen. (C329). Alban Martínez Gueyraud [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 82
- Campamentos creativos de diseño. (C067). Jaime Andrés Vallejo Bejarano [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 44
- Características visuales de las etnias de Tungurahua a través del diseño. (C323). Andrea Daniela Larrea Solorzano [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Caso de proyecto de alumnos de diseño, implementado en empresa portuaria Chilena. (C136). Andrea Avila [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 54
- Citación de fuentes: una competencia TIC para diseñadores. (C047). Francisco Emigdio Torres García [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- City Branding como modelo de análisis para ciudades contemporáneas. (C232). Amilton Arruda, Celso Hartkopf e Isabela Moroni [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 68
- Co-diseñando ciudadanía: diseño participativo para escala barrial. (C190). Carlos Chávez y Michele Wilkomirsky [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Cognados: diseño audiovisual y video experimental, entre academia y ruptura. (C156). Rodrigo Eduardo Gómez Mura y Sebastián Jeria [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 57
- Como generar proyectos no convencionales en el campo del diseño / experiencia en aula. (C233). Valentina Ignacia Campos Guzmán [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 68
- Cómo trabajar el análisis de las remisiones intertextuales en el discurso publicitario, desde un abordaje sociosemiótico. (C006). Lorena Steinberg [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Competencias profesionales en entornos digitales, ¿Cómo liderar una agencia de diseño? (C131). Alejandro Lanuque [Mercado y Gestión del Diseño] p. 53
- Componentes del diseño audiovisual experimental. (C029). Alejandra Niedermaier [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Comunicación institucional y diseño en contexto patagónico. (C092). María Fernanda Argüelles y María Fernanda Bachilieri [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 48
- Con afecto latino. Comunicación, diseño y consumo de tarjetas de expresión social en Colombia. (C200). Yvonne Dorelly Quinche [Innovación Cultural (B)] p. 63
- Conceptos operativos para el diseño de juegos de mesa. (C051). Silvia Torres Luyo [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Consolidación del ejercicio profesional en comunicación: necesidad de la creación del colegio profesional. (C132). Yvan Alexander Mendivez Espinoza [Mercado y Gestión del Diseño] p. 54
- Constelaciones desde lo conceptual al diseño arquitectónico. (C049). María Verónica Cuadrado y María Marta Mariconde [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 41
- Construindo uma memória visual do Design a partir do trabalho de alunos. (C030). Karina Pereira Weber [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Contribuciones del pensamiento visual a proyectos de gestión de diseño. (C130). Alexis Castellanos [Mercado y Gestión del Diseño] p. 53
- Cor e sinalização para um ambiente acessível: o design inclusivo como prática de pesquisa, extensão e ensino. (C187). Marcella Gadotti, Fernanda Henriques, Mariana

- Shizue Imaguti y Caio Henrique Silva [Innovación Cultural (A)] p. 61
- Creencias de los profesores sobre conocimiento/conocer en Diseño. (C064). Humberto Parga [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 44
- Crítérios de avaliação acadêmica de projetos de design para mídias digitais. (C106). Axel Sande [Calidad Educativa y Evaluación (B)] p. 50
- Criterios y competencias para la participación ciudadana en la enseñanza del diseño: eje comunicacional en la formación del diseñador. (C060). Isabel Barros [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 43
- Crítica de moda - sob um novo olhar. (C293). Manuela De Abreu Rio Tinto de Matos [Observatorio de Tendencias] p. 77
- Cronología cronológica y su aplicación didáctica en el diseño gráfico y la comunicación visual. El Diseño Latino en perspectiva. (C048). Verónica Barzola [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 41
- Cuando la institución siembra interés a los docentes. (C069). Lorena Bidegain [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Cuando las expectativas superan las necesidades, diseño con impacto social. (C277). Virginia Marturet y Gabriela del Valle Rebellato [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74
- Cultura de los objetos en Cuba. (C248). Nayle Lombide [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura)] p. 70
- Dáwólé Yorubá: desenvolvimento de jogo eletrônico inspirado na mitologia iorubá. (C319). Leonardo Alvarez Franco y Claudio Roberto y Goya [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 80
- Deconstrucción y renovación del entimema educativo tradicional. (C089). Hernán David Camargo Luque [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 47
- Desafíos y oportunidades de enseñanza en diseño de experiencia en Argentina. (C159). Nicolás Jaureguiberry [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 58
- Desarrollo de competencias en procesos de enseñanza del diseño jugando y aprendiendo. (C051). Carlos Mario Gutiérrez [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Desarrollo de habilidades creativas en estudiantes de Ingeniería en Diseño. (C046). Gustavo Rojo [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Desarrollo intuitivo de perfiles de consumidores, basados en comportamientos arquetípicos. (C126). Pablo Domingues y Sergio Donoso [Mercado y Gestión del Diseño] p. 53
- Descarte industrial y su aplicación en el diseño de vivienda social. (C283). María José Ferrero Ibarquen [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 75
- Design brasileiro contemporâneo: inter-relações culturais e econômicas. (C239). Monica Moura [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Design de moda e inovação: o caso do Agreste Pernambucano. (C294). Teresa Lopes [Observatorio de Tendencias] p. 77
- Design e Marketing - uma tênue divisão, uma necessidade de integração. (C125). Luis Emiliano Costa Avendaño [Mercado y Gestión del Diseño] p. 53
- Design e responsabilidade social: uma tema para a sala de aula. (C195). Roberta Barros [Innovación Cultural (B)] p. 63
- Design gráfico inclusivo: conceitos e projetos. (C206). Cassia Leticia Carrara Domiciano, Gleisson dos Santos Cipriano y Fernanda Henriques [Innovación Cultural (C)] p. 64
- Design Theatre: dramatización del diseño como metodología de enseñanza person-centered. (C063). Erik Ciravegna [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 44
- Design, sustentabilidade e empreendedorismo. (C267). Silvia Rosa Blumberg [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Dfs, posicionamiento de marca y permanencia en el mercado. (C148). José Miguel Enrique Higuera Marin [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Dibujo a mano alzada y medios gráficos digitales. (C155). Alejandro Folga [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 57
- Dibujos híbridos: un nuevo paradigma en la enseñanza del diseño. (C153). María Cristina Ascuntar Rivera [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 57
- Didáctica del diseño TIC en ambientes extracurriculares. (C034). Luis Fernando Téllez Jerez [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Digital Comics - As histórias em quadrinhos e o paradigma digital. (C177). André de F. Ramos [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- DI-Integra: elevando la calidad académica del Diseño Industrial en México. (C102). Sergio Villalobos [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 49
- Dinámicas productivas de la Industria *jeans wear* en Colombia, análisis de tecnología, crecimiento y sustentabilidad. (C259). Ángela Liliana Dotor Robayo [Doctorado en Diseño] p. 72
- Diseñando para niños y niñas de primera infancia. Pautas conceptuales y metodológicas. (C207). Tatiana Miranda y Ketty Miranda Orozco [Innovación Cultural (C)] p. 64
- Diseñar para una persona con discapacidad motora profunda. (C197). Luz Amanda Villamil Turga [Innovación Cultural (B)] p. 63
- Diseño centrado en las personas: la innovación social/sustentable en carreras de grado. (C196). Marcelo Federico y José Manuel Ruiz [Innovación Cultural (B)] p. 63
- Diseño con identidad y rescate de la indumentaria indígena. (C310). Camila Cisterna Quilaqueo [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 79
- Diseño de experiencias áulicas. (C009). Mariela D'Angelo y Martín Eduardo Hoare [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Diseño de experiencias de participación ciudadana. (C203). María del Carmen Albrecht e Isabel Molinas [Innovación Cultural (C)] p. 64
- Diseño de material lúdico-didáctico en la enseñanza de lenguaje oral a niños con deficiencia auditiva. (C117). Paola Vasconez [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 51
- Diseño de transporte y alternativas de movilidad urbana en Latinoamérica. (C284). Hugo Jimenez [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 75
- Diseño de una aplicación multimedial que transmita la identidad del Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto como patrimonio cultural por salvaguardar. (C307). Danny Alexander Ruales Bastidas [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79

- Diseño de una instalación: neurona experimental de cartón. (C279). Marcela Jacobo [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- ¿Diseño estratégico Vs. Globalización? Artesanos emprendedores del microcentro de Mendoza. (C318). María Alejandra Ricciardi Moyano [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Diseño inclusivo en Ecuador. (C252). Sofía Zurita [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura)] p. 71
- Diseño inspirado en la naturaleza y sus ciclos: alternativas para potencializar proyectos económicos y sostenibles desde aula. (C269). Andrea Pino [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Diseño interior sustentable: identidad, naturaleza y regionalidad. (C280). Alma Pineda Almanza [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 75
- Diseño para el desarrollo: entre la cultura y la innovación. (C199). Úrsula Bravo [Innovación Cultural (B)] p. 63
- Diseño vs el código de programación en el aprendizaje. (C158). María del Carmen Aguilera Posluga y Luis Amílcar Olvera Vera [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 57
- Diseño y Arte Contemporáneo, análisis crítico desde la perspectiva feminista. (C215). Sandra Amelia Martí [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Diseño y comunicación web universitaria en Ecuador. (C122). Esteban Plaza [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 52
- Diseños didáctico-ergonómicos para la educación inclusiva. (C044). Julio Manuel Pereyra [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Diseños, colores, combinaciones en la pintura rupestre del de Atacama, Chile. (C303). Bernardita Brancoli Poblete [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- Drap-Art, cuando la consigna no es vender. (C249). David Ortega [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura)] p. 70
- Ecomueble "sostenible por naturaleza". (C285). Andrea Pino [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 75
- Economía criativa: a gestão do design e os novos modelos de negócio. (C124). Lednara Castro [Mercado y Gestión del Diseño] p. 52
- Educación experiencial. Prácticas de extensión en diseño en comunicación visual. (C035). Cristian Eduardo Vazquez [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- Educar hoy desde y para el diseño es una misión posible. Una mirada sobre la mutación del rol docente y el perfil del alumno de diseño. (C074). Sebastián Javier Aguirre [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 45
- El "papel de la hoja" en la enseñanza del Diseño del Paisaje. (C033). Juan Emilio Sánchez Arteabaro [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- El aprendizaje no está en el aula. (C026). María de la Luz Cerda [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38
- El Bloggerismo y la comunicación de las nuevas masculinidades en el campo de la moda indumentaria de Colombia. (C108). Roger Chavez [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 50
- El boceto (sketch) como herramienta creativa para la formación del pensamiento de diseño en ingeniería. (C012). Pedro Salcedo [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- El cine argentino y la representación del niño. (C325). Eleonora Vallazza [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- El cuerpo y sus estereotipos a través de la indumentaria femenina en Medellín Colombia. (C119). Leidy Echeverry [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 52
- El desarrollo de capacidades propositivas en disciplinas proyectuales. (C038). María Belén Franco [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- El dictado de las materias troncales de Diseño Industrial. (C061). Fernando Rosellini [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 43
- El discurso creativo del Movimiento Maker: artesanía y digitalidad. (C251). Sasha Santamaría Salas [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura)] p. 70
- El discurso visual de los signos de identidad corporativa de las organizaciones políticas nacionales del Ecuador. (C260). Gandhi Godoy [Doctorado en Diseño] p. 72
- El diseño como vehículo de desarrollo del sector artesanal. (C339). Jorge Santamaría Aguirre [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- El diseño de escenografía e iluminación teatral con tecnología digital. (C210). Héctor Calmet y Mariana Estela [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- El Diseño en la Enseñanza del Arte. (C216). Viviana Botache Rugeles [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- El Diseño en las marcas sustentables. Del branding corporativo al diseño. (C140). Patricia Iurcovich [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 55
- El Diseño Gráfico chileno problematiza en y para la cultura regional. (C304). Daniela Gonzalez [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- El diseño gráfico frente a la crisis ambiental. El papel del docente dentro del proceso creativo. (C268). María Victoria Jimenez Sánchez [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- El Diseño Latino en perspectiva. (C010). Marina Mendoza [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 36
- El ecodiseño y el start up como estrategias de innovación. (C271). Silvia Stivale y Mercedes Zimmermann [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- El impacto de los personal shopper y blogger en la comunicación de la indumentaria femenina en Colombia en la actualidad. (C118). Yajahira Castro Cárdenas [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 52
- El Motion Graphics y la cultura visual en las producciones audiovisuales de Guatemala. (C255). Fernando Fuentes [Doctorado en Diseño] p. 71
- El proyecto en la enseñanza del diseño visual: una reflexión crítica acerca de su suficiencia pedagógica. (C070). Juliana Castaño Zapata [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- El rol docente y su proximidad con el aprendizaje autónomo. (C084). Sandra Forero [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- El taller como dispositivo didáctico. (C037). Anabella E. Cislighi [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40

- El tejido de punto como escultura viva. (C288). Leticia Duarte [Observatorio de Tendencias] p. 76
- El uso de la impresión y la expresión como estrategias pedagógicas para el actor. Dos asuntos fundantes de la actuación. (C211). Andrea Mardikian [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- En la cima del Pacaya; en búsqueda del insight personal. (C071). María Gutiérrez [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Enfoque educativo de la gestión del diseño en entornos productivos. (C150). Alejandra Marín y Ana María Torres Frago [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Enseñanza de la semiótica aplicada al diseño. (C073). Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Enseñar a investigar para y desde el diseño. (C222). Úrsula Bravo [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Escrita e Cidade: tipografia nos prédios históricos de Pelotas/RS, Brasil. (C312). João Fernando Igansi Nunes y Roger Langone Leal [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 79
- Espacio Diseño, antes boletín ahora revista, más de 20 años de vida. (C095). Sandra Amelia Martí [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 48
- Espacio introductorio al DG. (C015). Fernando Gabriel Estévez, Francisco Miguel Leguizamon y Jorge Virgilio Machuca [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Espacios de aprendizaje para la enseñanza del proceso proyectual. (C091). Marcelo Quezada [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 48
- Estado atual da arte sobre o ensino da linguagem fotográfica. (C226). Júlio Ricco [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Estampa de engenharia no Design de Moda: possibilidades de aplicação. (C291). Daniela Brum, Joana Contino, Beatriz Franco Andrade y Gisela Monteiro [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Estilistas artesanos: intersecciones entre artesanal e industrial en el Diseño de Moda. (C326). Lucia Acar [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 81
- Estímulo y difusión de la producción académica institucional a través de la política editorial de la Facultad. (C235). Fabiola Knop [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 68
- Estrategias y metodologías para innovar. Diseño hospitalario. (C202). Adriana Marín y María Alejandra Uribe [Innovación Cultural (B)] p. 64
- Estructura gráfica y significado de la iconografía en los textiles de la nacionalidad Puruhá. (C327). Paolo Arévalo Ortiz [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 82
- Estudiar arte, estudiar diseño: un proyecto multidisciplinar. (C299). Mercedes Pombo [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 77
- “Estudio cromático de la ciudad de Puerto Vallarta: color construido, color imaginado, 1990-2016”. (C263). Jimena Odetti [Doctorado en Diseño] p. 72
- Estudos de futuro e premiações em design: observatório de mudanças na cultura material. (C227). Cyntia S. Malaguti de Sousa [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- Etno Marketing. En busca de nuestra identidad en el consumo de la moda. (C305). Rocío Lecca [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- Evolución del diseño en Nariño y sus precedentes sociales y culturales. (C022). Nohora Elizabeth Polo Villota [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38
- Experiencia Diseño en Perspectiva. (C245). Daniela Di Bella [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura)] p. 70
- Experiencia educativa: recorrer las relaciones entre sujeto/objeto/ambiente a través de la cultura regional. (C301). Denise Gari Jonneret y Cecilia Mancuso [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- Experiencias de Taller de Diseño de Espacio Público y Movilidad Sostenible. (C273). Gabriela Nuri Baron [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74
- Experiências do Laboratório de Design Solidário. Projeto de Extensão Universitária em Design. (C189). Leonardo Alvarez Franco, Bruno Müller da Silva, Claudio Roberto y Goya, Marcelo Selmini y Juliana Soares de Souza [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Experiências projetivas e ensino: Design de protótipos de mobiliários públicos. (C266). Tomás Queiroz Ferreira Barata [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Faces da escrita no Brasil: uma história de resistência indígena. (C300). Paula Silva [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- Facultad de Diseño siga derecho, para la facultad de Arte doble a la derecha. (C090). Fabián Podrabinek [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 48
- Fenomenología sensorial: “Espacio Sensorial del vino”. (C302). Martín Andrada y Tatiana Barzola [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- Filosofía del diseño como punto de partida para evaluarlo. (C098). Marta Nydia Molina González [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 49
- Formación académica en la industria gráfica de Riobamba - Ecuador. (C176). Paolo Arévalo Ortiz, Santiago Barriga y Elvis Augusto Ruiz Naranjo [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- Formación docente universitaria: hacia una configuración didáctica más viva y más vital. (C068). Karina Agadia [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 44
- Formación por proyectos: un reto para el diseño gráfico. (C017). Silvia Cristina Vásquez Castro [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Formando a los diseñadores del siglo XXI. (C143). Catalina Petric [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 55
- Gamificación en la enseñanza del diseño. (C002). Fabián Bautista Saucedo [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Gamification como estrategia de enseñanza a los nativos digitales. Experiencias académicas. (C083). Martín Francisco Fontana y Estela Moisset De Espanés [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Gestión de diseño en campañas antitabaco en Buenos Aires. (C246). Melanie Etse [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura)] p. 70
- Gestión de emprendimientos de diseño como proyecto educativo. (C152). María Cecilia Ribeco [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Gráfica popular contemporánea en la ciudad de Barranquilla como elemento de intervención en la identidad de la

- ciudad. (C110). Cristin Herrera Guerra [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 50
- Habilidades comunicacionales. (C137). Claudio Enriquez [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 54
- Hacia una marca ciudad: caso centro histórico de Pasto, Colombia. (C244). Kelly David Lopez [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura)] p. 70
- Headhunting en la industria del Diseño, detectando emprendedores de alto potencial. (C149). Alejandro Lanuque [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Hibridaciones culturales en la gráfica corporativa de microempresas ante una influencia hegemónica estadounidense en la ciudad de Tampico-México de 1994 a 2016. (C127). Rebeca Isadora Lozano Castro [Mercado y Gestión del Diseño] p. 53
- Historia y Diseño: una propuesta académica. (C028). Julio Mazzilli [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38
- Historia, génesis y producción. (C014). Federico de la Fuente y Luisina Zanuttini [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- Ideas rápidas y estratégicas. (C072). Jorge Moroni y Yazmín Moroni [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (A)] p. 45
- Identidad corporativa y marketing sensorial. (C123). Silvia Andorní [Mercado y Gestión del Diseño] p. 52
- Identidad del Diseño Gráfico Paceño entre 1930 a 1940. (C306). Carolina Muñoz Reyes Benitez [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 78
- Imagen comunicacional del turismo en Ecuador. Una mirada desde las políticas públicas durante el periodo Correista. 2007-2015. (C262). Tatiana Lozada [Doctorado en Diseño] p. 72
- Imágenes para una soberanía alimentaria. Aportes a la construcción de un imaginario visual. (C204). Gabriela Cardoso, Gabriel Juani y Silvia Torres Luyo [Innovación Cultural (C)] p. 64
- Implementação de Escritório Modelo de Design Gráfico. (C139). Marcelo Baêta, Hely Costa Jr y Almir Mirabeau [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 55
- Inclusión: mezclada, no agitada por favor. (C198). Juan Diego Moreno Arango [Innovación Cultural (B)] p. 63
- Incubadora de Emprendimientos Creativos en la Universidad de Palermo. Emprendedorismo y Gestión del Diseño. (C128). María Elena Onofre [Mercado y Gestión del Diseño] p. 53
- Indumentaria y política. Mujer chibuleo 1990-2014. (C317). Aylen Medina [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- “Influencia Recíproca”: una experiencia de co-creación artística. (C053). Fabián Barros [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Infogame - edutretenimento para a orientação profissional. (C161). Marcus Aurelius Lopes Domiciano [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 58
- Infografía como matéria jornalística, uma abordagem para o ensino do design de informação. (C173). Almir Mirabeau y Ricardo Oliveira da Cunha Lima [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 59
- Innovación en diseño didáctico: formulación de un modelo centrado en el usuario. (C171). Renato Echegaray [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 59
- Inovação de startups do porto digital com referência. (C129). Amilton Arruda e Isabela Moroni [Mercado y Gestión del Diseño] p. 53
- Instantâneos de realidades. A fotografia como instrumento de registro de movimentos sociais e políticos. (C213). Henrique Perazzi de Aquino [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- Institucionalización de la carrera de Diseño Gráfico UNACH. (C025). Santiago Barriga [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38
- Inteligencia perceptiva aplicada al proyecto de diseño. (C184). Paolo I. G. Bergomi y Cristina Amalia López [Innovación Cultural (A)] p. 61
- Interacciones semióticas en el libro gráfico. (C045). Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- Interculturalidad: miradas múltiples. Desafío Creativo Cooperativo. (C287). Patricia Doria [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Interface entre teoria e pratica em uma proposta interdisciplinar no campo da moda. (C290). Celina Pereira y Lucia Rebello [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Intervención de las artes gráficas en la construcción de los imaginarios sociales y culturales, en la nueva clase media peruana de inicios del siglo XX, a través del análisis de la publicidad gráfica en la revista variedades durante los años 1908-1931. (C264). María Margarita Ramírez Jefferson [Doctorado en Diseño] p. 72
- Investigação da percepção visual apoiada na teoria da splitfovea com aplicação das categorias de configuração visual na linguagem e no design. (C170). Sérgio Busato [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 59
- Investigación en proyectos de diseño. (C236). Clarisa Menteguiaga [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 68
- Investigación social en diseño. (C242). Luisina Zanuttini [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- La antropología del diseño en la solución de problemas locales. (C336). Mercedes Martínez González [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- La asociación de diseñadores de interiores: fundamentación y motivación de su existencia. (C120). Daniel Alejandro Garrido Mantilla [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 52
- La caminabilidad en el diseño urbano y los sistemas adaptativos: enseñanza de una realidad compleja. (C191). Carmen Aida Escobar Ramirez, Sonia Guadalupe Rivera y Liliana Sosa [Innovación Cultural (A)] p. 62
- La cerámica y la eficiencia energética. (C328). Carlota Duran [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 82
- La clase permanente. (C055). Héctor Egidio Cerrito, José Manuel Ruiz y Gabriela Sánchez [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- La comunicación hipermediatizada, pistas hacia la alfabetización mediática. (C165). Mariana Bavoleo [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (B)] p. 58
- La comunicación visual en el aula. (C086). Cesar Guillermo Rubio [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47

- La concepción del diseño gráfico en México y su relación con la enseñanza a través de su devenir histórico. (C020). Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- La configuración del ser creador, perspectiva mitológica del diseñador. (C193). María José Ulin Alberto [Innovación Cultural (A)] p. 62
- La conformación del Diseño de Interiores como campo disciplinar en Ecuador (Período 1970-2015). (C036). Catherine Cabanilla [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- La contribución de la teoría semiótica de Charles Sanders Peirce y Ferdinand de Saussure en la enseñanza del diseño industrial. (C057). Santiago Osnaya [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- La educación: construcción reflexiva de las experiencias. (C016). Gloria Mercedes Múnera Álvarez [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- La enseñanza de la movilidad sustentable. (C205). María Inés Girelli [Innovación y Silvina Mocci [Innovación Cultural (C)] p. 64
- La enseñanza del Diseño en Chile. Escuela de Diseño, herencia y presente. (C032). Marcelo Rodríguez [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- La esquemática como instrumento pedagógico en el diseño de programas de cátedras y enunciado de sus respectivos Trabajos Teóricos/Prácticos. (C031). Diego Porello y Ezequiel Sabater [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 39
- La evaluación en los talleres de diseño. (C093). Carlos Caram [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 48
- La evolución de la innovación: conectando a Darwin con los mercados. (C142). Carlos N. Papini [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 55
- La Fiesta de la Fruta y de las Flores y su correspondencia en el "Diseño". (C254). Diana Flores [Doctorado en Diseño] p. 71
- La formación del espíritu científico como competencia clave del diseñador. (C007). Mireya Uscátegui [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- La formación en diseño dentro del modelo de economía neoliberal. (C099). Juan Carlos Rodríguez y Rodrigo Vargas [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 49
- La gráfica de las tapas de los discos de la música popular ecuatoriana en la década de los sesentas como exotismo. (C309). Daniela Barra [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 79
- La historia como proceso personal. (C001). José María Aguirre [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- La Historia del Diseño como praxis: reflexiones sobre la situación actual de la historia del diseño como disciplina académica. (C104). Eliana Kim y Joaquín Zerené Harcha [Calidad Educativa y Evaluación (B)] p. 50
- La importancia de la formación pedagógica en los docente de Diseño. Investigación y propuesta pedagógica didáctica. (C080). Eugenia Verónica Negreira [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 46
- La importancia del plegado en el taller de iniciación. (C043). Osvaldo Muñoz Peralta [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 41
- La incertidumbre como llave a la innovación. (C018). José María Aguirre [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37
- La influencia del nacionalismo en la publicidad peruana del 2010 al 2015. (C107). Aarón Álvarez Zúñiga [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 50
- La innovación es cuestión de diseño. (C146). Lula Capriel [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- La institucionalización del Diseño Industrial en Guatemala durante la década de los años 80. (C062). Ovidio Morales [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (F)] p. 43
- La interculturalidad como estrategia comercial. Caso de estudio: artesanías elaboradas en "caña flecha". Etnia Zenú, Córdoba, Colombia. (C116). Paola Trocha [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 51
- La interdisciplina en la construcción del marco teórico de tesis de grado. (C229). Milagros Josefina Sifon [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- La investigación como herramienta de re-significación de los objetos. (C224). Carlos Manuel Luna Maldonado [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- La investigación desde el proyecto arquitectónico. (C228). Victoria Rivas [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 67
- La marca país "Ecuador ama la vida" en la producción artesanal de exportación cuencana, y su vinculación en mercados internacionales en el periodo del 2010-2015. (C111). Silvia Lozada [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 51
- La optimización del aprendizaje de la historia a partir de un personaje animado. (C115). Diego Suárez [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 51
- La poética del paisaje. (C230). Carlos Roberto Soto Mancipe [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- La problemática de la enseñanza del diseño web incluyente. (C185). Jaime Enrique Cortés Fandiño [Innovación Cultural (A)] p. 61
- La relación que asume entre las artesanías y representación cultural de la Comuna Valdivia durante periodo 1989-2016. (C261). Joffre Bernardo Llor Rosales [Doctorado en Diseño] p. 72
- La Transformación. Una experiencia de diseño totalizadora enmarcada en un curso introductorio. (C004). Andrea Cristina Castresana, Gabriel Alejandro Kuschnir y Facundo Rodríguez [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Las artesanías regionales como fuente de inspiración para un diseño. (C313). D. Raquel Tejerina [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 79
- Las gráficas de pequeños comercios en Cotopaxi Ecuador y la cultura visual en sectores populares. (C256). Lucía Naranjo [Doctorado en Diseño] p. 71
- Las posibilidades pedagógicas del videoarte. (C218). María Sara Müller [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Las prácticas evaluativas en la enseñanza- aprendizaje del Lenguaje Proyectual. (C103). María Alejandra Azpiroz [Calidad Educativa y Evaluación (B)] p. 49
- Libro de artista: relato de una experiencia didáctica. (C027). Lucila Daniela Lara y Marcela Luna [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (C)] p. 38
- Linguagem fotográfica: estratégias no ensino de design de superfícies. (C220). Júlio Ricco [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66

- Lo incapturable en el Taller de Arquitectura. (C087). Mauro Germán Suárez Torrico [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- Los "yo" y la identidad colectiva: autorreferencia y morfogénesis. Una propuesta metodológica de diseño. (C237). Marta Nydia Molina González y Liliana Sosa [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Los espacios gubernamentales patrimoniales en Quito y su modificación con el paso del tiempo. Caso de estudio: Plaza Grande y Palacio de Carondelet. (C109). Karla Elizabeth Estrella Eldredge [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 50
- Los espacios, lumínicamente, se transforman. (C121). Carolina Levy [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (B)] p. 52
- Los eventos académicos en las carreras de grado. El Foro de Investigación como espacio de visibilidad de los avances del Proyecto de Graduación. (C154). Marisa Cuervo [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 57
- Los eventos académicos en las carreras de grado. El Foro de Investigación como espacio de visibilidad de los avances del Proyecto de Graduación. (C040). Mercedes Massafra [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Los programas televisivos en Argentina y el papel que juegan para la constante violencia en el fútbol. (C114). José Samudio [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 51
- Mapa de la tejuela chilota. (C320). Paola de la Sotta lazzzerini y Lorna Lares [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Mapeos visuales de diseño como estrategia didáctica. (C024). Andrea Cochetti, María Guadalupe Sánchez y Valeria Semilla [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38
- Marca País Ecuador y Rafael Correa: imagen y construcciones discursivas. (C322). Caridad González Maldonado [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Marcas, frutas y diseño. Identidad en la Patagonia Norte. (C315). Julio Bariani [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Matéria do Design: análise de plataformas digitais como ferramentas para seleção de materiais no design. (C172). Ana Karla Freire de Oliveira [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 59
- Memória gráfica capixaba através da Revista Chanaan. (C314). Luiza Avelar Moreira, Letícia Pedruzzi Fonseca y Júlia Sousa Azerêdo [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Memórias traduzidas em objetos: Museo Che Guevara, preservando objetos con amor. (C338). Henrique Perazzi de Aquino [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Memórias, criação e autoria no Design Contemporâneo. (C005). Monica Moura y Ana Beatriz Pereira de Andrade [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 35
- Metadiseño, redefiniendo el rol del futuro diseñador para un desarrollo sustentable. (C275). Lorna Lares [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74
- Metodología de diseño para lograr inversión en las MIPYMES. (C134). Camilo Andrés Andrade Ojeda [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 54
- Mobiliario objeto de consumo: caso IKEA. (C247). Carolina Gutiérrez Ferreira [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestion del Diseño y Licenciatura)] p. 70
- Moda, Marca y Entorno. (C292). Edward Venero [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Modalidades de enseñanza con base de tecnología digital en la carrera de diseño. (C182). Pedro Orazzi [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- Moda-praia e Design: aspectos relacionados com identidades culturais, mercado e a inovação. (C289). Janara Monnera Oliveira [Observatorio de Tendencias] p. 76
- Modelando moda praia - Técnica das três linhas. (C295). Carlos Roberto Oliveira de Araujo [Observatorio de Tendencias] p. 77
- Modelo de marketing para el posicionamiento de marca de productos. (C238). Paola Andrea Tovar Polo [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Modelos de gestión para diseño de autor en Quito, Ecuador. (C243). Sandra Beltrán [Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestion del Diseño y Licenciatura)] p. 69
- Motivación = Participación. (C175). Wenceslao Zavala [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- Murales tras las rejas: la marca del diseño. (C188). Daniel Oblitas [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Narrativas visuales: indumentaria femenina de Quito en el siglo XIX. (C316). Taña Escobar [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 80
- Neocosmología: experiencia multidisciplinar de creación para el diseño de moda. (C330). Cesar Augusto Moreno Rojas [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 82
- Neuronas espejo, insights y creatividad en los proyectos académicos. (C008). Daniel Eduardo Atúncar Guzmán [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (A)] p. 36
- Nhanderyke y kuery: figurinos e adereços teatrais inspirados na cultura Guarani-Mbya. (C212). Bruno Müller da Silva [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- ¿Nos encontramos en la biblioteca? (C164). Eugenia Álvarez del Valle [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (B)] p. 58
- ¿Nuevas respuestas a viejas preguntas de la enseñanza? Las posibilidades que brinda la Tecnología Educativa. (C085). Natalia Lescano [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 47
- O aproveitamento de resíduos de lona vinílica para o desenvolvimento de acessórios de Moda. (C282). Paola de Lima Vichy [Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje] p. 75
- O ensino do design com design. (C088). Ricardo José Barbosa Olimpio [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (C)] p. 47
- O impacto da práxis do design em sua gestão ensino e mercado. (C133). Rodrigo Antônio Queiroz Costa [Mercado y Gestión del Diseño] p. 54
- O lugar do place branding nas identidades territoriais. (C324). Lia Madureira Ferreira [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Olhe para o céu: o design criando interfaces para a divulgação da astronomia. (C056). Anderson Horta y Rita Aparecida da C Ribeiro [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- Os Zeladores do Tempo - Uma história em quadrinhos transmídia. (C167). André de F. Ramos y Cora Ottoni [Nuevas

- Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (B)] p. 59
- Otra forma de estudiar publicidad en Palermo. (C101). Martín Stortoni [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 49
- “Papial” una historia regional. Exposición itinerante de los discos giratorios protopastos. (C297). Paula Andrea Muriello Jaramillo [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 77
- Paralelo del uso de los elementos conceptuales del diseño. (C013). Olga Lucia Castellanos Marin [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 36
- Paralibro: dispositivo editorial paratextual. (C054). Diego Cabello y Marcela Frias [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Patrones de color: métodos de captura cromática contextual como estrategia didáctica. (C041). Yolima Sánchez Royo [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40
- Pensando en voz alta: la temática ambiental en la currícula de la carrera de Diseño Industrial marplatense. (C270). Elizabeth Retamozo [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Perspectivas do aprendizagem de programação para ensino de design de interação. (C168). Denise Del Re Filippo y Fernando Reiszal Pereira [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (B)] p. 59
- Plan de estudios e inserción laboral del diseñador. (C059). Adriana Segura [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- Plataformas de la educación y la comunicación visual. (C181). Cristóbal Moreno [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61
- Poéticas de lucha y confrontación: identidades de género en Argentina. (C321). Estefanía Alicia Fantini [Identidades Locales y Regionales (C)] p. 81
- Prácticas pedagógicas de los docentes de diseño gráfico. (C081). Yesid Camilo Buitrago López [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 46
- Prácticas profesionales, una ventana al mundo laboral. (C141). Gabriela Pagani [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 55
- Produção de saberes sobre sustentabilidade e inovação no design. (C276). Leila Lemgruber [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74
- Progra-amando. (C166). Andrés Bedoya [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (B)] p. 58
- Programa Cátedra aplicado en último año de Carrera Diseño Gráfico. (C157). Joffre Bernardo Loo Rosales [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 57
- Programas de posgrado en diseño de indumentaria. Un caso de estudio en Ecuador. (C169). Taña Escobar [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (B)] p. 59
- Projetando para a economia do compartilhamento: contribuições de designers e estudantes de design latino-americanos. (C231). Rosana Aparecida Vasques [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 68
- Projeto Barbaridades e o ensino do design de identidade. (C308). Lucia Weymar [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 79
- Projeto de sinalização inclusiva em espaço universitário. (C186). Cassia Leticia Carrara Domiciano, Gleisson dos Santos Cipriano, Mariana Shizue Yamaguti y Caio Henrique Silva [Innovación Cultural (A)] p. 61
- Projeto não canônico em práticas sociais e sustentáveis: experiência pedagógica interdisciplinar. (C272). Tomás Queiroz Ferreira Barata y Ana Beatriz Pereira de Andrade [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 73
- Proyecto - Grupo Facebook: Art Deco en Buenos Aires. (C311). Alejo García de la Cárcova [Identidades Locales y Regionales (B)] p. 79
- Proyectos integradores de aula. (C241). Germán Alexander Ruiz Liberato [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 69
- Publicidad con responsabilidad social. (C058). Jaime José Pedreros Balta [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 43
- ¿Qué competencias docentes necesitamos en el taller de Diseño? (C079). Lucía Constanza Maillo Puente [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 46
- Rastros culturais da América Latina: comunicação e estética do desaparecimento. (C214). Denise Trindade [Estudios Artísticos y Creativos (A)] p. 65
- Recuperar pigmentos orgánicos a través del binomio diseño+artesanía. (C334). Angélica María González Flórez [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 83
- Releyendo a Umberto Eco. (C234). Ana María Cravino y Jorge Eduardo Pokropek [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 68
- Repensar el diseño desde las necesidades y las realidades. (C192). John Rene Osses Rivera [Innovación Cultural (A)] p. 62
- Responsabilidad Social para un diseño sustentable. (C278). Jorge Manuel Castro Falero [Diseño, Medioambiente y Ecología (B)] p. 74
- Retórica fotográfica. La construcción de la imagen a partir del fotomontaje. (C221). Mariana Torres Luyo [Estudios Artísticos y Creativos (B)] p. 66
- Revista Cafeína: emprendimiento, la inclusión y lo interdisciplinar. (C151). Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum, Edissa Romeroy Javier Santana [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (B)] p. 56
- Revolución industrial y diseño social desde Hobsbawn, Mijailov y Ashton. (C332). Edgar Saavedra Torres [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 82
- Rol activo del videomapping como proceso de expansión en Ecuador (2005-2016). (C162). Juan Santiago Malo Torres [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 58
- Sagui Lab: Um experimento educacional híbrido. Um espaço de abertura, trabalho colaborativo, cocriação e Open Design. (C178). Juliana Aparecida Jonson Gonçalves y Dorival Campos Rossi [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60
- Sellos postales ecuatorianos: el relato oficial de sus imágenes. (C298). Mónica Margarita Polanco de Luca [Identidades Locales y Regionales (A)] p. 77
- Seminario de Expresión: innovación pedagógica en el área de expresión visual. (C050). Christian Gray [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (E)] p. 42
- Seminarios como una figura catalizadora en los estudios de doctorado. (C042). Camilo Angulo [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (D)] p. 40

Significación y resignificación del diseño urbano en Avenida de Mayo, Buenos Aires, Argentina. (C113). Ricardo Emilio Rosero [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 51

Síndrome de la hoja en blanco: hacia una didáctica de la creatividad. (C019). Hugo Bezzati y Germán Streckwall [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37

¿Somos buenos docentes?. (C021). José Luis Pérez Larrea [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 37

Técnicas ancestrales y artesanías contemporáneas en la provincia de Chimborazo. (C258). Angélica Tirado [Doctorado en Diseño] p. 71

Técnicas mixtas: el croquis a pulso y las herramientas digitales. (C160). Claudia Espinosa [Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales (A)] p. 58

Tecnologías de la educación y diseño instruccional para la enseñanzas y la comprensión del Diseño. (C183). Ana María Torres Frago [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 61

Tecnologías en la “Revolución Pingüina” (2006-2011). (C112). Lilyan Soledad Pizarro [Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) (A)] p. 51

The Good Packaging. El envase como mass-medium para la sensibilización social y la sustentabilidad. (C274). Erik Ciravegna y Simón Malacchini Soto [Diseño, Medioambiente y Ecología (A)] p. 74

Tiempo de evaluar los tiempos. Reflexiones en torno a las estrategias pedagógicas. (C105). Mariela Alejandra Marchisio y Emiliano Mitri [Calidad Educativa y Evaluación (B)] p. 50

“To be or not to be smart”. La revolución de la comunicación oral y escrita en la era de la internet de las cosas. (C100). Fernando Rolando [Calidad Educativa y Evaluación (A)] p. 49

Tópicos musicales en el discurso audiovisual. La música y la representación de lo nacional en el cine argentino clásico. (C223). Rosa Chalkho [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 67

Transferencia de conocimiento, una minga de saberes. (C337). Paula Andrea Murillo Jaramillo [Relación entre Diseño, Arte y Artesanía] p. 83

Transferencia del pensamiento espacial desde el diseño industrial hacia fisioterapia. (C194). Camilo Angulo, Sandra Joaquín Galindo y Carol Bibiana Peña [Innovación Cultural (B)] p. 63

Trayectorias emprendedoras y procesos relacionales, factores que gatillan el desarrollo de emprendimientos de base tecnológica, Ingeniería en Diseño de Productos, Universidad Técnica Federico Santa María Valparaíso, Chile (2006-2015). (C138). Mario Doroche [Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos (A)] p. 54

Uma linha de análise semiótica: abordagem prática da teoria peirceana. (C023). Mara Martha Roberto y Agata Tinoco [Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos (B)] p. 38

Un museo virtual proyecto inspirador para descubrir y aprender con investigación a través del diseño. (C240). Willam Bernardo Ruiz Joya [Investigación. Metodología y Técnicas (B)] p. 69

Un proceso de pensamiento creativo en Diseño: ¿cantamos?. (C075). María Alejandra Cristofani [Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes (B)] p. 45

Uso de plataformas digitales de comunicación en jóvenes universitarios. (C174). Adriana Segura [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60

Validación empírica de estudios fenomenológicos. (C225). Sandra Navarrete [Investigación. Metodología y Técnicas (A)] p. 67

What - So What - Now What. (C180). Stephen Melamed [Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales] p. 60

c) Índice de Comisiones de la VII edición del Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

1) Pedagogía del Diseño

Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [A] (mañana)

La historia como proceso personal. (C001). José María Aguirre, p. 35

Gamificación en la enseñanza del diseño. (C002). Fabián Bautista Saucedo, p. 35

Actividades en didáctica activa para fortalecer el aprendizaje significativo del montaje audiovisual. (C003). Ismael Cardozo Rivera, p. 35

La Transformación. Una experiencia de diseño totalizadora enmarcada en un curso introductorio. (C004). Andrea Cristina Castresana, Gabriel Alejandro Kuschnir y Facundo Rodríguez, p. 35

Memórias, criação e autoria no Design Contemporâneo. (C005). Monica Moura y Ana Beatriz Pereira de Andrade, p. 35

Cómo trabajar el análisis de las remisiones intertextuales en el discurso publicitario, desde un abordaje sociosemiótico. (C006). Lorena Steinberg, p. 35

La formación del espíritu científico como competencia clave del diseñador. (C007). Mireya Uscátegui, p. 36

Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [A] (tarde)

Neuronas espejo, insights y creatividad en los proyectos académicos. (C008). Daniel Eduardo Atúnca Guzmán, p. 36

Diseño de experiencias áulicas. (C009). Mariela D'Angelo y Martín Eduardo Hoare, p. 36

El Diseño Latino en perspectiva. (C010). Marina Mendoza, p. 36

Arquetipo en generación morfológica. Metodología de diseño. (C011). Lorena Páliz, p. 36

El boceto (sketch) como herramienta creativa para la formación del pensamiento de diseño en ingeniería. (C012). Pedro Salcedo, p. 36

Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [B] (mañana)

Paralelo del uso de los elementos conceptuales del diseño. (C013). Olga Lucía Castellanos Marin, p. 36

Historia, génesis y producción. (C014). Federico de la Fuente y Luisina Zanuttini, p. 37

Espacio introductorio al DG. (C015). Fernando Gabriel Estévez, Francisco Miguel Leguizamón y Jorge Virgilio Machuca, p. 37

La educación: construcción reflexiva de las experiencias. (C016). Gloria Mercedes Múnera Álvarez, p. 37

Formación por proyectos: un reto para el diseño gráfico. (C017). Silvia Cristina Vásquez Castro, p. 37

Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [B] (tarde)

La incertidumbre como llave a la innovación. (C018). José María Aguirre, p. 37

Síndrome de la hoja en blanco: hacia una didáctica de la creatividad. (C019). Hugo Bezzati y Germán Streckwall, p. 37

La concepción del diseño gráfico en México y su relación con la enseñanza a través de su devenir histórico. (C020). Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum, p. 37

¿Somos buenos docentes?. (C021). José Luis Pérez Larrea, p. 37

Evolución del diseño en Nariño y sus precedentes sociales y culturales. (C022). Nohora Elizabeth Polo Villota, p. 38

Uma linha de análise semiótica: abordagem prática da teoria peirceana. (C023). Mara Martha Roberto y Agata Tinoco, p. 38

Mapeos visuales de diseño como estrategia didáctica. (C024). Andrea Cochetti, María Guadalupe Sánchez y Valeria Semilla, p. 38

Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [C] (mañana)

Institucionalización de la carrera de Diseño Gráfico UNACH. (C025). Santiago Barriga, p. 38

El aprendizaje no está en el aula. (C026). María de la Luz Cerda, p. 38

Libro de artista: relato de una experiencia didáctica. (C027). Lucila Daniela Lara y Marcela Luna, p. 38

Historia y Diseño: una propuesta académica. (C028). Julio Mazzilli, p. 38

Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [C] (tarde)

Componentes del diseño audiovisual experimental. (C029). Alejandra Niedermaier, p. 39

Construindo uma memória visual do Design a partir do trabalho de alunos. (C030). Karina Pereira Weber, p. 39

La esquemática como instrumento pedagógico en el diseño de programas de cátedras y enunciado de sus respectivos Trabajos Teóricos/Prácticos. (C031). Diego Porello y Ezequiel Sabater, p. 39

La enseñanza del Diseño en Chile. Escuela de Diseño, herencia y presente. (C032). Marcelo Rodríguez, p. 39

El "papel de la hoja" en la enseñanza del Diseño del Paisaje. (C033). Juan Emilio Sánchez Arteabaro, p. 39

Didáctica del diseño TIC en ambientes extracurriculares. (C034). Luis Fernando Téllez Jerez, p. 39

Educación experiencial. Prácticas de extensión en diseño en comunicación visual. (C035). Cristian Eduardo Vazquez, p. 39

Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [D] (mañana)

La conformación del Diseño de Interiores como campo disciplinar en Ecuador (Período 1970-2015). (C036). Catherine Cabanilla, p. 40

El taller como dispositivo didáctico. (C037). Anabella E. Cislighi, p. 40

El desarrollo de capacidades propositivas en disciplinas proyectuales. (C038). María Belén Franco, p. 40

Abrir las (j)aulas. El desafío de la interdisciplina. (C039). Mariela Alejandra Marchisio y Fernando Rosellini, p. 40

Los eventos académicos en las carreras de grado. El Foro de Investigación como espacio de visibilidad de los avances del Proyecto de Graduación. (C040). Mercedes Massafra, p. 40

Patrones de color: métodos de captura cromática contextual como estrategia didáctica. (C041). Yolima Sánchez Royo, p. 40

Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [D] (tarde)

Seminarios como una figura catalizadora en los estudios de doctorado. (C042). Camilo Angulo, p. 40

La importancia del plegado en el taller de iniciación. (C043). Osvaldo Muñoz Peralta, p. 41

Diseños didáctico-ergonómicos para la educación inclusiva. (C044). Julio Manuel Pereyra, p. 41

Interacciones semióticas en el libro gráfico. (C045). Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza, p. 41

Desarrollo de habilidades creativas en estudiantes de Ingeniería en Diseño. (C046). Gustavo Rojo, p. 41

Citación de fuentes: una competencia TIC para diseñadores. (C047). Francisco Emigdio Torres García, p. 41

Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [E] (mañana)

Cromática cronológica y su aplicación didáctica en el diseño gráfico y la comunicación visual. El Diseño Latino en perspectiva. (C048). Verónica Barzola, p. 41

Constelaciones desde lo conceptual al diseño arquitectónico. (C049). María Verónica Cuadrado y María Marta Mariconde, p. 41

Seminario de Expresión: innovación pedagógica en el área de expresión visual. (C050). Christian Gray, p. 42

Desarrollo de competencias en procesos de enseñanza del diseño jugando y aprendiendo. (C051). Carlos Mario Gutiérrez, p. 42

Conceptos operativos para el diseño de juegos de mesa. (C052). Silvia Torres Luyo, p. 42

"Influencia Recíproca": una experiencia de co-creación artística. (C053). Fabián Barros, p. 42

Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [E] (tarde)

Paralibro: dispositivo editorial paratextual. (C054). Diego Cabello y Marcela Frias, p. 42

La clase permanente. (C055). Héctor Egidio Cerrito, José Manuel Ruiz y Gabriela Sánchez, p. 42

Olhe para o céu: o design criando interfaces para a divulgação da astronomia. (C056). Anderson Horta y Rita Aparecida da C. Ribeiro, p. 43

La contribución de la teoría semiótica de Charles Sanders Peirce y Ferdinand de Saussure en la enseñanza del diseño industrial. (C057). Santiago Osnaya, p. 43

Publicidad con responsabilidad social. (C058). Jaime José Pedreros Balta, p. 43

Plan de estudios e inserción laboral del diseñador. (C059). Adriana Segura, p. 43

Currícula, Estrategias Pedagógicas y Recursos Didácticos [F] (tarde)

- Criterios y competencias para la participación ciudadana en la enseñanza del diseño: eje comunicacional en la formación del diseñador. (C060). Isabel Barros, p. 43
- El dictado de las materias troncales de Diseño Industrial. (C061). Fernando Rosellini, p. 43
- La institucionalización del Diseño Industrial en Guatemala durante la década de los años 80. (C062). Ovidio Morales, p. 43

Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [A] (mañana)

- Design Theatre: dramatización del diseño como metodología de enseñanza person-centered. (C063). Erik Ciravegna, p. 44
- Creencias de los profesores sobre conocimiento/conocer en Diseño. (C064). Humberto Parga, p. 44
- Aprendizaje del diseño y creatividad: las motivaciones como agentes determinantes. (C065). Mauro Quintana, p. 44
- Aplicación modelo ABP para estudiantes del área TIC de Diseño y Comunicación. (C066). Luis Fernando Téllez Jerez, p. 44
- Campamentos creativos de diseño. (C067). Jaime Andrés Vallejo Bejarano, p. 44

Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [A] (tarde)

- Formación docente universitaria: hacia una configuración didáctica más viva y más vital. (C068). Karina Agadia, p. 44
- Cuando la institución siembra interés a los docentes. (C069). Lorena Bidegain, p. 45
- El proyecto en la enseñanza del diseño visual: una reflexión crítica acerca de su suficiencia pedagógica. (C070). Juliana Castaño Zapata, p. 45
- En la cima del Pacaya; en búsqueda del insight personal. (C071). María Gutiérrez, p. 45
- Ideas rápidas y estratégicas. (C072). Jorge Moroni y Yazmín Moroni, p. 45
- Enseñanza de la semiótica aplicada al diseño. (C073). Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel, p. 45

Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [B] (mañana)

- Educación hoy desde y para el diseño es una misión posible. Una mirada sobre la mutación del rol docente y el perfil del alumno de diseño. (C074). Sebastián Javier Aguirre, p. 45
- Un proceso de pensamiento creativo en Diseño: ¿cantamos?. (C075). María Alejandra Cristofani, p. 45
- Aplicaciones tecnológicas para la enseñanza del dibujo para Diseño Industrial. (C076). Juan Antonio Islas Muñoz, p. 46
- Actualización de estrategias docentes en la revolución informacional. (C077). María Victoria Latosinski y Marina Portillo, p. 46
- A formação do olhar por meio do design. (C078). Teresa Lopes, p. 46
- ¿Qué competencias docentes necesitamos en el taller de Diseño? (C079). Lucía Constanza Maíllo Puente, p. 46
- La importancia de la formación pedagógica en los docentes de Diseño. Investigación y propuesta pedagógica didáctica. (C080). Eugenia Verónica Negreira, p. 46

Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [B] (tarde)

- Prácticas pedagógicas de los docentes de diseño gráfico. (C081). Yesid Camilo Buitrago López, p. 46
- Aportes del coaching ontológico en los procesos de creación, realización y logro de objetivos. (C082). Alicia Mónica Castello, p. 46
- Gamification como estrategia de enseñanza a los nativos digitales. Experiencias académicas. (C083). Martín Francisco Fontana y Estela Moisset De Espanés, p. 47
- El rol docente y su proximidad con el aprendizaje autónomo. (C084). Sandra Forero, p. 47
- ¿Nuevas respuestas a viejas preguntas de la enseñanza? Las posibilidades que brinda la tecnología educativa. (C085). Natalia Lescano, p. 47
- La comunicación visual en el aula. (C086). Cesar Guillermo Rubio, p. 47
- Lo incapturable en el Taller de Arquitectura. (C087). Mauro Germán Suárez Torrico, p. 47

Formación Docente. Nuevas Metodologías Docentes [C] (tarde)

- O ensino do design com design. (C088). Ricardo José Barbosa Olimpio, p. 47
- Deconstrucción y renovación del entimema educativo tradicional. (C089). Hernán David Camargo Luque, p. 47
- Facultad de Diseño siga derecho, para la facultad de Arte doble a la derecha. (C090). Fabián Podrabinek, p. 48
- Espacios de aprendizaje para la enseñanza del proceso proyectual. (C091). Marcelo Quezada, p. 48

Calidad Educativa y Evaluación [A] (mañana)

- Comunicación institucional y diseño en contexto patagónico. (C092). María Fernanda Argüelles y María Fernanda Bachilieri, p. 48
- La evaluación en los talleres de diseño. (C093). Carlos Carram, p. 48
- Actualización continua del docente y de las prácticas pre-profesionales de las/os alumnas/os como estrategias en la formación educativa. (C094). Vanina Gibezi, p. 48
- Espacio Diseño, antes boletín ahora revista, más de 20 años de vida. (C095). Sandra Amelia Martí, p. 48
- Aportación de valor del diseñador en el trabajo transdisciplinario. (C096). Luis Jorge Soto Walls, p. 48

Calidad Educativa y Evaluación [A] (tarde)

- Aprender en un aula interdisciplinar: saber pensar y trabajar juntos. (C097). Paolo I. G. Bergomi y Cristina Amalia López, p. 49
- Filosofía del diseño como punto de partida para evaluarlo. (C098). Marta Nydia Molina González, p. 49
- La formación en diseño dentro del modelo de economía neoliberal. (C099). Juan Carlos Rodríguez y Rodrigo Vargas, p. 49
- “To be or not to be smart”. La revolución de la comunicación oral y escrita en la era de la internet de las cosas. (C100). Fernando Rolando, p. 49
- Otra forma de estudiar publicidad en Palermo. (C101). Martín Stortoni, p.
- DI-Integra: elevando la calidad académica del Diseño Industrial en México. (C102). Sergio Villalobos, p. 49

Calidad Educativa y Evaluación [B] (tarde)

Las prácticas evaluativas en la enseñanza- aprendizaje del lenguaje proyectual. (C103). María Alejandra Azpiroz, p. 49

La Historia del Diseño como praxis: reflexiones sobre la situación actual de la historia del diseño como disciplina académica. (C104). Eliana Kim y Joaquin Zerené Harcha, p. 50

Tiempo de evaluar los tiempos. Reflexiones en torno a las estrategias pedagógicas. (C105). Mariela Alejandra Marchisio y Emiliano Mitri, p. 50

Crítérios de avaliação acadêmica de projetos de design para mídias digitais. (C106). Axel Sande, p. 50

2) Capacitación para Emprendimientos y Negocios**Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [A] (mañana)**

La influencia del nacionalismo en la publicidad peruana del 2010 al 2015. (C107). Aarón Alvarez Zúñiga, p. 50

El Bloggerismo y la comunicación de las nuevas masculinidades en el campo de la moda indumentaria de Colombia. (C108). Roger Chavez, p. 50

Los espacios gubernamentales patrimoniales en Quito y su modificación con el paso del tiempo. Caso de estudio: Plaza Grande y Palacio de Carondelet. (C109). Karla Elizabeth Estrella Eldredge, p. 50

Gráfica popular contemporánea en la ciudad de Barranquilla como elemento de intervención en la identidad de la ciudad. (C110). Cristin Herrera Guerra, p. 50

La marca país "Ecuador ama la vida" en la producción artesanal de exportación cuencana, y su vinculación en mercados internacionales en el periodo del 2010-2015. (C111). Silvia Lozada, p. 51

Tecnologías en la "Revolución Pingüina" (2006-2011). (C112). Lilyan Soledad Pizarro, p. 51

Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [A] (tarde)

Significación y resignificación del diseño urbano en Avenida de Mayo, Buenos Aires, Argentina. (C113). Ricardo Emilio Rosero, p. 51

Los programas televisivos en Argentina y el papel que juegan para la constante violencia en el fútbol. (C114). José Samudio, p. 51

La optimización del aprendizaje de la historia a partir de un personaje animado. (C115). Diego Suárez, p. 51

La interculturalidad como estrategia comercial. Caso de estudio: artesanías elaboradas en "caña flecha". Etnia Zenú, Córdoba, Colombia. (C116). Paola Trocha, p. 51

Diseño de material lúdico-didáctico en la enseñanza de lenguaje oral a niños con deficiencia auditiva. (C117). Paola Vasconez, p. 51

Gestión del Diseño (Licenciatura en Diseño y Maestría) [B] (mañana)

El impacto de los personal shopper y blogger en la comunicación de la indumentaria femenina en Colombia en la actualidad. (C118). Yajahira Castro Cárdenas, p. 52

El cuerpo y sus estereotipos a través de la indumentaria femenina en Medellín Colombia. (C119). Leidy Echeverry, p. 52

La asociación de diseñadores de interiores: fundamentación y motivación de su existencia. (C120). Daniel Alejandro Garrido Mantilla, p. 52

Los espacios, lumínicamente, se transforman. (C121). Carolina Levy, p. 52

Diseño y comunicación web universitaria en Ecuador. (C122). Esteban Plaza, p. 52

Mercado y Gestión del Diseño (mañana)

Identidad corporativa y marketing sensorial. (C123). Silvia Andorní, p. 52

Economía criativa: a gestão do design e os novos modelos de negócio. (C124). Lednara Castro, p. 52

Design e Marketing - uma tênue divisão, uma necessidade de integração. (C125). Luis Emiliano Costa Avendaño, p. 53

Desarrollo intuitivo de perfiles de consumidores, basados en comportamientos arquetípicos. (C126). Pablo Domingues y Sergio Donoso, p. 53

Hibridaciones culturales en la gráfica corporativa de microempresas ante una influencia hegemónica estadounidense en la ciudad de Tampico-México de 1994 a 2016. (C127). Rebeca Isadora Lozano Castro, p. 53

Incubadora de Emprendimientos Creativos en la Universidad de Palermo. Emprendedorismo y Gestión del Diseño. (C128). María Elena Onofre, p. 53

Mercado y Gestión del Diseño (tarde)

Inovação de startups do porto digital como referência. (C129). Amilton Arruda e Isabela Moroni, p. 53

Contribuciones del pensamiento visual a proyectos de gestión de diseño. (C130). Alexis Castellanos, p. 53

Competencias profesionales en entornos digitales, ¿Cómo liderar una agencia de diseño? (C131). Alejandro Lanuque, p. 53

Consolidación del ejercicio profesional en comunicación: necesidad de la creación del colegio profesional. (C132). Yvan Alexander Mendivez Espinoza, p. 54

O impacto da práxis do design em sua gestão ensino e mercado. (C133). Rodrigo Antônio Queiroz Costa, p. 54

Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [A] (mañana)

Metodología de diseño para lograr inversión en las MIPYMES. (C134). Camilo Andrés Andrade Ojeda, p. 54

Actividades de extensión institucionales para conocer la realidad laboral del diseño patagónico. (C135). Tania Rojas y Liliana Salvo de Mendoza, p. 54

Caso de proyecto de alumnos de diseño, implementado en empresa portuaria Chilena. (C136). Andrea Avila, p. 54

Habilidades comunicacionales. (C137). Claudio Enriquez, p. 54

Trayectorias emprendedoras y procesos relacionales, factores que gatillan el desarrollo de emprendimientos de base tecnológica, Ingeniería en Diseño de Productos, Universidad Técnica Federico Santa María Valparaíso, Chile (2006-2015). (C138). Mario Dorochesi, p. 54

Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [A] (tarde)

Implementação de Escritório Modelo de Design Gráfico. (C139). Marcelo Baêta, Hely Costa Jr y Almir Mirabeau, p. 55

El Diseño en las marcas sustentables. Del branding corporativo al diseño. (C140). Patricia Iurcovich, p. 55

Prácticas profesionales, una ventana al mundo laboral. (C141). Gabriela Pagani, p. 55
 La evolución de la innovación: conectando a Darwin con los mercados. (C142). Carlos N. Papini, p. 55
 Formando a los diseñadores del siglo XXI. (C143). Catalina Petric, p. 55
 Adopta un Briefing - Practica Profesional y Servicio Social. (C144). Ana Paula Schmiedel, p. 55

Vinculación con Empresas, Profesionales y Emprendimientos [B] (mañana)

Base, diseño e innovación, encuentro entre la academia, empresa y gobierno. (C145). Alejandra Amenábar Figueroa y Bernardita Brancoli Poblete, p. 55
 La innovación es cuestión de diseño. (C146). Lula Capriel, p. 56
 A impulsão do aprendizado da equipe de design instrucional e a melhoria na qualidade do material produzido para o ensino a distância através da gestão do design. (C147). Nina Roberta Chagas Ferrari, Giulliano Kenzo Costa Pereira y Letícia Pedruzzi Fonseca, p. 56
 DfS, posicionamiento de marca y permanencia en el mercado. (C148). José Miguel Enrique Higuera Marin, p. 56
 Headhunting en la industria del Diseño, detectando emprendedores de alto potencial. (C149). Alejandro Lanuque, p. 56
 Enfoque educativo de la gestión del diseño en entornos productivos. (C150). Alejandra Marín y Ana María Torres Frago, p. 56
 Revista Caféina: emprendimiento, la inclusión y lo interdisciplinar. (C151). Carlos Ubaldo Mendivil Gastelum, Edissa Romero y Javier Santana, p. 56
 Gestión de emprendimientos de diseño como proyecto educativo. (C152). María Cecilia Ribecco, p. 56

3) Formación para un Diseño Innovador y Creativo

Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [A] (turno mañana)

Dibujos híbridos: un nuevo paradigma en la enseñanza del diseño. (C153). María Cristina Ascuntar Rivera, p. 57
 Los eventos académicos en las carreras de grado. El Foro de Investigación como espacio de visibilidad de los avances del Proyecto de Graduación. (C154). Marisa Cuervo, p. 57
 Dibujo a mano alzada y medios gráficos digitales. (C155). Alejandro Folga, p. 57
 Cognados: diseño audiovisual y video experimental, entre academia y ruptura. (C156). Rodrigo Eduardo Gómez Mura y Sebastián Jeria, p. 57
 Programa Cátedra aplicado en último año de Carrera Diseño Gráfico. (C157). Joffre Bernardo Llor Rosales, p. 57

Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [A] (turno tarde)

Diseño vs el código de programación en el aprendizaje. (C158). María del Carmen Aguilera Posligna y Luis Amílcar Olvera Vera, p. 57
 Desafíos y oportunidades de enseñanza en diseño de experiencia en Argentina. (C159). Nicolás Jaureguiberry, p. 58
 Técnicas mixtas: el croquis a pulso y las herramientas digitales. (C160). Claudia Espinosa, p. 58

Infogame - edutretenimento para a orientação profissional. (C161). Marcus Aurelius Lopes Domiciano, p. 58
 Rol activo del videomapping como proceso de expansión en Ecuador (2005-2016). (C162). Juan Santiago Malo Torres, p. 58
 Aprendizaje experiencial en la ciudad. (C163). María Marta Mariconde, p. 58

Nuevas Carreras, Nuevos Campos Profesionales y Entornos Digitales [B] (mañana)

¿Nos encontramos en la biblioteca?. (C164). Eugenia Álvarez del Valle, p. 58
 La comunicación hipermediatizada, pistas hacia la alfabetización mediática. (C165). Mariana Bavoleo, p. 58
 Progra-amando. (C166). Andrés Bedoya, p. 58
 Os Zeladores do Tempo - Uma história em quadrinhos transmídia. (C167). André de F. Ramos y Cora Ottoni, p. 59
 Perspectivas do aprendizado de programação para ensino de design de interação. (C168). Denise Del Re Filippo y Fernando Reizel Pereira, p. 59
 Programas de posgrado en diseño de indumentaria. Un caso de estudio en Ecuador. (C169). Taña Escobar, p. 59

Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales (mañana)

Investigação da percepção visual apoiada na teoria da splitfovea com aplicação das categorias de configuração visual na linguagem e no design. (C170). Sérgio Busato, p. 59
 Innovación en diseño didáctico: formulación de un modelo centrado en el usuario. (C171). Renato Echegaray, p. 59
 Matéria do Design: análise de plataformas digitais como ferramentas para seleção de materiais no design. (C172). Ana Karla Freire de Oliveira, p. 59
 Infografía como matéria jornalística, uma abordagem para o ensino do design de informação. (C173). Almir Mirabeau e Ricardo Oliveira da Cunha Lima, p. 59
 Uso de plataformas digitales de comunicación en jóvenes universitarios. (C174). Adriana Segura, p. 60
 Motivación = Participación. (C175). Wenceslao Zavala, p. 60

Nuevas Formas de Producción, Tecnologías y Materiales (tarde)

Formación académica en la industria gráfica de Riobamba - Ecuador. (C176). Paolo Arévalo Ortiz, Santiago Barriga y Elvis Augusto Ruiz Naranjo, p. 60
 Digital Comics - As histórias em quadrinhos e o paradigma digital. (C177). André de F. Ramos, p. 60
 Saguí Lab: um experimento educacional híbrido. Um espaço de abertura, trabalho colaborativo, cocriação e Open Design. (C178). Juliana Aparecida Jonson Gonçalves y Dorival Campos Rossi, p. 60
 Aprendiendo a dibujar con tablet - 3 etapa. (C179). Luis Lopez Jubin, p. 60
 What - So What - Now What. (C180). Stephen Melamed, p. 60
 Plataformas de la educación y la comunicación visual. (C181). Cristóbal Moreno, p. 61
 Modalidades de enseñanza con base de tecnología digital en la carrera de diseño. (C182). Pedro Orazzi, p. 61
 Tecnologías de la educación y diseño instruccional para la enseñanzas y la comprensión del Diseño. (C183). Ana María Torres Frago, p. 61

Innovación Cultural [A] (mañana)

- Inteligencia perceptiva aplicada al proyecto de diseño. (C184). Paolo I. G. Bergomi y Cristina Amalia López, p. 61
- La problemática de la enseñanza del diseño web incluyente. (C185). Jaime Enrique Cortés Fandiño, p. 61
- Projeto de sinalização inclusiva em espaço universitário. (C186). Cassia Leticia Carrara Domiciano, Gleisson dos Santos Cipriano, Mariana Shizue Iamaguti y Caio Henrique Silva, p. 61
- Cor e sinalização para um ambiente acessível: o design inclusivo como prática de pesquisa, extensão e ensino. (C187). Marcella Gadotti, Fernanda Henriques, Mariana Shizue Iamaguti y Caio Henrique Silva, p. 61
- Murales tras las rejas: la marca del diseño. (C188). Daniel Oblitas, p. 62

Innovación Cultural [A] (tarde)

- Experiências do Laboratório de Design Solidário. Projeto de Extensão Universitária em Design. (C189). Leonardo Alvarez Franco, Bruno Müller da Silva, Claudio Roberto y Goya, Marcelo Selmini y Juliana Soares de Souza, p. 62
- Co-diseñando ciudadanía: diseño participativo para escala barrial. (C190). Carlos Chávez y Michele Wilkomirsky, p. 62
- La caminabilidad en el diseño urbano y los sistemas adaptativos: enseñanza de una realidad compleja. (C191). Carmen Aida Escobar Ramirez, Sonia Guadalupe Rivera Castillo y Liliana Sosa, p. 62
- Repensar el diseño desde las necesidades y las realidades. (C192). John Rene Osses Rivera, p. 62
- La configuración del ser creador, perspectiva mitológica del diseñador. (C193). María José Ulin Alberto, p. 62

Innovación Cultural [B] (mañana)

- Transferencia del pensamiento espacial desde el diseño industrial hacia fisioterapia. (C194). Camilo Angulo, Sandra Joaqui Galindo y Carol Bibiana Peña, p. 63
- Design e responsabilidade social: uma tema para a sala de aula. (C195). Roberta Barros, p. 63
- Diseño centrado en las personas: la innovación social/sustentable en carreras de grado. (C196). Marcelo Federico y Jose Manuel Ruiz, p. 63
- Diseñar para una persona con discapacidad motora profunda. (C197). Luz Amanda Villamil Turga, p. 63
- Inclusión: mezclada, no agitada por favor. (C198). Juan Diego Moreno Arango, p. 63

[Innovación Cultural [B] (tarde)

- Diseño para el desarrollo: entre la cultura y la innovación. (C199). Úrsula Bravo, p. 63
- Con afecto latino. Comunicación, diseño y consumo de tarjetas de expresión social en Colombia. (C200). Yvonne Dorelly Quinche, p. 63
- Aspectos da Ergonomia Cognitiva no Projeto e Avaliação de Interfaces para Aplicativos Mobile. (C201). José Guilherme Santa Rosa, p. 64
- Estrategias y metodologías para innovar. Diseño hospitalario. (C202). Adriana Marín y María Alejandra Uribe, p. 64

Innovación Cultural [C] (tarde)

- Diseño de experiencias de participación ciudadana. (C203). María del Carmen Albrecht e Isabel Molinas, p. 64

- Imágenes para una soberanía alimentaria. Aportes a la construcción de un imaginario visual. (C204). Gabriela Cardoso, Gabriel Juani y Silvia Torres Luyo, p. 64
- La enseñanza de la movilidad sustentable. (C205). María Inés Girelli y Silvina Mocci, p. 64
- Design gráfico inclusivo: conceitos e projetos. (C206). Cassia Leticia Carrara Domiciano, Gleisson dos Santos Cipriano y Fernanda Henriques, p. 64
- Diseñando para niños y niñas de primera infancia. Pautas conceptuales y metodológicas. (C207). Tatiana Miranda y Ketty Miranda Orozco, p. 64
- “Agentes de Cambio” La fotografía como medio de expresión y superación en escuelas vulnerables. (C208). Luis Norambuena, p. 65

Estudios Artísticos y Creativos [A] (mañana)

- Acepções do termo estilo para o campo do Design. (C209). Gisela Monteiro y Sergio Sudsilowsky, p. 65
- El diseño de escenografía e iluminación teatral con tecnología digital. (C210). Héctor Calmet y Mariana Estela, p. 65
- El uso de la impresión y la expresión como estrategias pedagógicas para el actor. Dos asuntos fundantes de la actuación. (C211). Andrea Mardikian, p. 65
- Nhanderyke y kuery: figurinos e adereços teatrais inspirados na cultura Guarani-Mbya. (C212). Bruno Müller da Silva, p. 65
- Instantâneos de realidades. A fotografia como instrumento de registro de movimentos sociais e políticos. (C213). Henrique Perazzi de Aquino, p. 65
- Rastros culturais da América Latina: comunicação e estética do desaparecimento. (C214). Denise Trindade, p. 65

Estudios Artísticos y Creativos [B] (tarde)

- Diseño y Arte Contemporáneo, análisis crítico desde la perspectiva feminista. (C215). Sandra Amelia Martí, p. 66
- El Diseño en la enseñanza del Arte. (C216). Viviana Botache Rugeles, p. 66
- Abordajes a la escena teatral. (C217). Andrea Marrazzi, p. 66
- Las posibilidades pedagógicas del videoarte. (C218). María Sara Müller, p. 66
- Análisis de la narrativa y diseño audiovisual de los documentales ecuatorianos que reposan como patrimonio en la Cinemateca de la Casa de la Cultura Ecuatoriana. (C219). Cristina Satyavati Naranjo Delgado, p. 66
- Linguagem fotográfica: estratégias no ensino de design de superfícies. (C220). Júlio Ricco, p. 66
- Retórica fotográfica. La construcción de la imagen a partir del fotomontaje. (C221). Mariana Torres Luyo, p. 66

4) Investigación y Política Editorial**Investigación. Metodología y Técnicas [A] (mañana)**

- Enseñar a investigar para y desde el diseño. (C222). Úrsula Bravo, p. 67
- Tópicos musicales en el discurso audiovisual. La música y la representación de lo nacional en el cine argentino clásico. (C223). Rosa Chalkho, p. 67
- La investigación como herramienta de re-significación de los objetos. (C224). Carlos Manuel Luna Maldonado, p. 67
- Validación empírica de estudios fenomenológicos. (C225). Sandra Navarrete, p. 67

Estado atual da arte sobre o ensino da linguagem fotográfica. (C226). Júlio Ricco, p. 67

Investigación. Metodología y Técnicas [A] (tarde)

Estudos de futuro e premiações em design: observatório de mudanças na cultura material. (C227). Cyntia S. Malaguti de Sousa, p. 67

La investigación desde el proyecto arquitectónico. (C228). Victoria Rivas, p. 67

La interdisciplina en la construcción del marco teórico de tesis de grado. (C229). Milagros Josefina Sifon, p. 67

La poética del paisaje. (C230). Carlos Roberto Soto Mancipe, p. 68

Projetando para a economia do compartilhamento: contribuições de designers e estudantes de design latino-americanos. (C231). Rosana Aparecida Vasques, p. 68

Investigación. Metodología y Técnicas [B] (mañana)

City Branding como modelo de análise para cidades contemporâneas. (C232). Amilton Arruda, Celso Hartkopf e Isabela Moroni, p. 68

Como generar proyectos no convencionales en el campo del diseño / experiencia en aula. (C233). Valentina Ignacia Campos Guzmán, p. 68

Releyendo a Umberto Eco. (C234). Ana María Cravino y Jorge Eduardo Pokropek, p. 68

Estímulo y difusión de la producción académica institucional a través de la política editorial de la Facultad. (C235). Fabiola Knop, p. 68

Investigación en Proyectos de Diseño. (C236). Clarisa Mentequiaga, p. 68

Los “yo” y la identidad colectiva: autorreferencia y morfogénesis. Una propuesta metodológica de diseño. (C237). Marta Nydia Molina González y Liliana Sosa, p. 69

Modelo de marketing para el posicionamiento de marca de productos. (C238). Paola Andrea Tovar Polo, p. 69

Investigación. Metodología y Técnicas [B] (tarde)

Design brasileiro contemporâneo: inter-relações culturais e econômicas. (C239). Monica Moura, p. 69

Un museo virtual proyecto inspirador para descubrir y aprender con investigación a través del diseño. (C240). Willam Bernardo Ruiz Joya, p. 69

Proyectos integradores de aula. (C241). Germán Alexander Ruiz Liberato, p. 69

Investigación social en diseño. (C242). Luisina Zanuttini, p. 69

Diseño en Perspectiva (Maestría en Gestión del Diseño y Licenciatura) (mañana)

Modelos de gestión para diseño de autor en Quito, Ecuador. (C243). Sandra Beltrán, p. 69

Hacia una marca ciudad: caso centro histórico de Pasto, Colombia. (C244). Kelly David Lopez, p. 70

Experiencia Diseño en Perspectiva. (C245). Daniela Di Bella, p. 70

Gestión de diseño en campañas antitabaco en Buenos Aires. (C246). Melanie Etse, p. 70

Mobiliario objeto de consumo: caso IKEA. (C247). Carolina Gutiérrez Ferreira, p. 70

Cultura de los objetos en Cuba. (C248). Nayle Lombide, p. 70

Drap-Art, cuando la consigna no es vender. (C249). David Ortega, p. 70

Arte y Diseño: simulacro, performance y sociedad. (C250). Andrea Pontoriero, p. 70

El discurso creativo del Movimiento Maker: artesanía y Digitalidad. (C251). Sasha Santamaría Salas, p. 70

Diseño inclusivo en Ecuador. (C252). Sofia Zurita, p. 71

Doctorado en Diseño (mañana)

Análisis de la representación gráfica en el diseño de infografías del diario El Telégrafo - Ecuador, periodo 1990-2015. (C253). Tanya Antamba, p. 71

La Fiesta de la Fruta y de las Flores y su correspondencia en el “Diseño”. (C254). Diana Flores, p. 71

El Motion Graphics y la cultura visual en las producciones audiovisuales de Guatemala. (C255). Fernando Fuentes, p. 71

Las gráficas de pequeños comercios en Cotopaxi Ecuador y la cultura visual en sectores populares. (C256). Lucía Naranjo, p. 71

Artistas tejedores. (C257). Celinda Ponce Pérez, p. 71

Técnicas ancestrales y artesanías contemporáneas en la provincia de Chimborazo. (C258). Angélica Tirado, p. 71

Doctorado en Diseño (tarde)

Dinámicas productivas de la Industria *jeans wear* en Colombia, análisis de tecnología, crecimiento y sustentabilidad. (C259). Ángela Liliana Dotor Robayo, p. 72

El discurso visual de los signos de identidad corporativa de las organizaciones políticas nacionales del Ecuador. (C260). Gandhy Godoy, p. 72

La relación que asume entre las artesanías y representación cultural de la Comuna Valdivia durante periodo 1989-2016. (C261). Joffre Bernardo Looz Rosales, p. 72

Imagen comunicacional del turismo en Ecuador. Una mirada desde las políticas públicas durante el periodo Correista. 2007-2015. (C262). Tatiana Lozada, p. 72

“Estudio cromático de la ciudad de Puerto Vallarta: color construido, color imaginado, 1990-2016”. (C263). Jimena Odetti, p. 72

Intervención de las artes gráficas en la construcción de los imaginarios sociales y culturales, en la nueva clase media peruana de inicios del siglo XX, a través del análisis de la publicidad gráfica en la revista variedades durante los años 1908-1931. (C264). María Margarita Ramírez Jefferson, p. 72

Análisis icónico, iconográfico e iconológico y lingüístico de la caricatura de Juan Pueblo en Guayaquil - Ecuador desde 1992 hasta la actualidad. (C265). David Strasser, p. 72

5. Sustentabilidad y Ecodiseño en la Enseñanza

Diseño, Medioambiente y Ecología [A] (mañana)

Experiências projetivas e ensino: design de protótipos de mobiliários públicos. (C266). Tomás Queiroz Ferreira Barata, p. 73

Design, sustentabilidade e empreendedorismo. (C267). Silvia Rosa Blumberg, p. 73

El diseño gráfico frente a la crisis ambiental. El papel del docente dentro del proceso creativo. (C268). María Victoria Jimenez Sánchez, p. 73

Diseño inspirado en la naturaleza y sus ciclos: alternativas para potencializar proyectos económicos y sostenibles desde aula. (C269). Andrea Pino, p. 73

Pensando en voz alta: la temática ambiental en la currícula de la carrera de Diseño Industrial marplatense. (C270). Elizabeth Retamozo, p. 73

El ecodiseño y el start up como estrategias de innovación. (C271). Silvia Stivale y Mercedes Zimmermann, p. 73

Diseño, Medioambiente y Ecología [A] (tarde)

Projeto não canônico em práticas sociais e sustentáveis: experiência pedagógica interdisciplinar. (C272). Tomás Queiroz Ferreira Barata y Ana Beatriz Pereira de Andrade, p. 73

Experiencias de Taller de Diseño de Espacio Público y Movilidad Sostenible. (C273). Gabriela Nuri Baron, p. 74

The Good Packaging. El envase como mass-medium para la sensibilización social y la sustentabilidad. (C274). Erik Ciravegna y Simoné Malacchini Soto, p. 74

Metadiseño, redefiniendo el rol del futuro diseñador para un desarrollo sustentable. (C275). Lorna Lares, p. 74

Produção de saberes sobre sustentabilidade e inovação no design. (C276). Leila Lemgruber, p. 74

Cuando las expectativas superan las necesidades, diseño con impacto social. (C277). Virginia Marturet y Gabriela del Valle Rebellato, p. 74

Diseño, Medioambiente y Ecología [B] (mañana)

Responsabilidad Social para un diseño sustentable. (C278). Jorge Manuel Castro Falero, p. 74

Diseño de una instalación: neurona experimental de cartón. (C279). Marcela Jacobo, p. 75

Diseño interior sustentable: identidad, naturaleza y regionalidad. (C280). Alma Pineda Almanza, p. 75

Aportes medio ambientales con aprendizaje sociales. (C281). Erika Marcela Piñeros, p. 75

Materiales, Tecnologías Sustentables y Reciclaje (tarde)

O aproveitamento de resíduos de lona vinílica para o desenvolvimento de acessórios de Moda. (C282). Paola de Lima Vichy, p. 75

Descarte industrial y su aplicación en el diseño de vivienda social. (C283). María José Ferrero Ibarguen, p. 75

Diseño de transporte y alternativas de movilidad urbana en Latinoamérica. (C284). Hugo Jimenez, p. 75

Ecomueble "sostenible por naturaleza". (C285). Andrea Pino, p. 75

6) Identidad, Cultura y Tendencias en Diseño

Observatorio de Tendencias (turno mañana)

Alfaiataria de vanguardia. (C286). Daniela Brum, Michel Cardoso y Joana Contino, p. 76

Interculturalidad: miradas múltiples. Desafío Creativo Cooperativo. (C287). Patricia Doría, p. 76

El tejido de punto como escultura viva. (C288). Leticia Duarte, p. 76

Moda-praia e Design: aspectos relacionados com identidades culturais, mercado e a inovação. (C289). Janara Monnera Oliveira, p. 76

Interface entre teoria e pratica em uma proposta interdisciplinar no campo da moda. (C290). Celina Pereira y Lucia Rebello, p. 76

Moda, marca y entorno. (C291). Edward Venero, p. 76

Observatorio de Tendencias (tarde)

Estampa de engenharia no Design de Moda: possibilidades de aplicação. (C292). Daniela Brum, Joana Contino, Beatriz Franco Andrade y Gisela Monteiro, p. 76

Crítica de moda - sob um novo olhar. (C293). Manuela De Abreu Rio Tinto de Matos, p. 77

Design de moda e inovação: o caso do Agreste Pernambucano. (C294). Teresa Lopes, p. 77

Modelando moda praia - Técnica das três linhas. (C295). Carlos Roberto Oliveira de Araujo, p. 77

Antropo Diseño, hacia una nueva metodología para nuevas propuestas de Diseño. (C296). María Belén Paz y Miño Ferri, p. 77

Identidades Locales y Regionales [A] (mañana)

"Papial" una historia regional. Exposición itinerante de los discos giratorios protopastos. (C297). Paula Andrea Murillo Jaramillo, p. 77

Sellos postales ecuatorianos: el relato oficial de sus imágenes. (C298). Mónica Margarita Polanco de Luca, p. 77

Estudiar arte, estudiar diseño: un proyecto multidisciplinar. (C299). Mercedes Pombo, p. 77

Faces da escrita no Brasil: uma história de resistência indígena. (C300). Paula Silva, p. 78

Experiencia educativa: recorrer las relaciones entre sujeto/objeto/ambiente a través de la cultura regional. (C301). Denise Gari Jonneret y Cecilia Mancuso, p. 78

Identidades Locales y Regionales [A] (tarde)

Fenomenología senso-perceptiva: "Espacio Sensorial del vino". (C302). Martín Andrada y Tatiana Barzola, p. 78

Diseños, colores, combinaciones en la pintura rupestre del de atacama, Chile. (C303). Bernardita Brancoli Poblete, p. 78

El Diseño Gráfico chileno problematiza en y para la cultura regional. (C304). Daniela Gonzalez, p. 78

Etno Marketing. En busca de nuestra identidad en el consumo de la moda. (C305). Rocío Lecca, p. 78

Identidad del Diseño Gráfico Paceño entre 1930 a 1940. (C306). Carolina Muñoz Reyes Benitez, p. 78

Diseño de una aplicación multimedial que transmita la identidad del Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto como patrimonio cultural por salvaguardar. (C307). Danny Alexander Ruales Bastidas, p. 79

Projeto Barbaridades e o ensino do design de identidade. (C308). Lucia Weymar, p. 79

Identidades Locales y Regionales [B] (mañana)

La gráfica de las tapas de los discos de la música popular ecuatoriana en la década de los sesentas como exotismo. (C309). Daniela Barra, p. 79

Diseño con identidad y rescate de la indumentaria indígena. (C310). Camila Cisterna Quilaqueo, p. 79

Proyecto - Grupo Facebook: Art Deco en Buenos Aires. (C311). Alejo García de la Cárcova, p. 79

Escrita e Cidade: tipografia nos prédios históricos de Pelotas/RS, Brasil. (C312). João Fernando Igansi Nunes y Roger Langone Leal, p. 79

Las artesanías regionales como fuente de inspiración para un diseño. (C313). D. Raquel Tejerina, p. 79

Identidades Locales y Regionales [B] (tarde)

- Memória gráfica capixaba através da Revista Chanaan. (C314). Luiza Avelar Moreira, Letícia Pedruzzi Fonseca y Júlia Sousa Azerêdo, p. 80
- Marcas, frutas y diseño. Identidad en la Patagonia Norte. (C315). Julio Bariani, p. 80
- Narrativas visuales: indumentaria femenina de Quito en el siglo XIX. (C316). Taña Escobar, p. 80
- Indumentaria y política. Mujer chibuleo 1990-2014. (C317). Aylen Medina, p. 80
- ¿Diseño estratégico Vs. Globalización? Artesanos emprendedores del microcentro de Mendoza. (C318). María Alejandra Ricciardi Moyano, p. 80

Identidades Locales y Regionales [C] (mañana)

- Dáwólé Yorubá: desenvolvimento de jogo eletrônico inspirado na mitologia iorubá. (C319). Leonardo Alvarez Franco y Claudio Roberto y Goya, p. 80
- Mapa de la tejuela chilota. (C320). Paola de la Sotta lazzarini y Lorna Lares, p. 81
- Poéticas de lucha y confrontación: identidades de género en Argentina. (C321). Estefanía Alicia Fantini, p. 81
- Marca País Ecuador y Rafael Correa: imagen y construcciones discursivas. (C322). Caridad González Maldonado, p. 81
- Características visuales de las etnias de tungurahua a través del diseño. (C323). Andrea Daniela Larrea Solorzano, p. 81
- O lugar do place branding nas identidades territoriais. (C324). Lia Madureira Ferreira, p. 81
- El cine argentino y la representación del niño. (C325). Eleonora Vallazza, p. 81

Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía (mañana)

- Estilistas artesanos: intersecciones entre artesanal e industrial en el Diseño de Moda. (C326). Lucia Acar, p. 81
- Estructura gráfica y significado de la iconografía en los textiles de la nacionalidad Puruhá. (C327). Paolo Arévalo Ortiz, p. 82
- La cerámica y la eficiencia energética. (C328). Carlota Duran, p. 82
- Butaca Kururú. Diseño con valor de origen. (C329). Alban Martínez Gueyraud, p. 82
- Neocosmología: experiencia multidisciplinar de creación para el diseño de moda. (C330). Cesar Augusto Moreno Rojas, p. 82
- Asimetrías comunicativas en torno al diseño iconográfico primigenio ecuatoriano. (C331). Ana Lucía Murillo Villar, p. 82
- Revolución industrial y diseño social desde Hobsbawn, Mijailov y Ashton. (C332). Edgar Saavedra Torres, p. 82

Relaciones entre: Diseño, Arte y Artesanía (tarde)

- Argentina: escenario de fusión de culturas. (C333). José María Doldan, p. 82
- Recuperar pigmentos orgánicos a través del binomio diseño+artesanía. (C334). Angélica María González Flórez, p. 83
- Arte, artesanía, diseño. Relación dialéctica en los ejes de formación. (C335). Andrea Daniela Larrea Solorzano, p. 83

- La antropología del diseño en la solución de problemas locales. (C336). Mercedes Martínez González, p. 83
- Transferencia de conocimiento, una minga de saberes. (C337). Paula Andrea Murillo Jaramillo, p. 83
- Memórias traduzidas em objetos: Museo Che Guevara, preservando objetos com amor. (C338). Henrique Perazzi de Aquino, p. 83
- El diseño como vehículo de desarrollo del sector artesanal. (C339). Jorge Santamaría Aguirre, p. 83

Abstract: The following writing is an approximation to the VII Edition of the Latin-American Congress of Education of the Design, event organized by the Faculty of Design and Communication of the University of Palermo, as coordinator of the Forum of Schools of Design, which was carried out the 25, 26 y 27 of July, 2016 in Buenos Aires, Argentina, into the XI Latin-American Meeting of Design.

The same one contains a brief introduction on the organization, dynamics and a description of the spaces of participation of this edition, there is a complete detailed Agenda of activities, and the same one includes the summaries of the conferences exposed in the Commissions by subject and the conclusions at which every commission reached. In addition it contains the list of the members of the Academic Committee and of the Team of Coordination of the Congress, and the complete list of the adherents to the Forum of Schools of Design. Finally, it includes a selection of communications and / or papers (articles) sent especially to be part of the publication Actas 22. The articles are alphabetically reported by author

Key words: Teaching Congress - Latin America - Design - Pedagogic Reflection - Actualizing and investigation - Interchange of experiences - Institutional entailment - Schools of Design - Academic-professional development - Postgraduates - Agreements - Inter institutional Projects.

Resumo: O seguinte escrito é uma aproximação à VII Edição do Congresso Latino-americano de Ensino do Design, evento organizado pela Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo, como coordenadora do Foro de Escolas de Design, que se realizou em 25, 26 y 27 de julho de 2016 em Buenos Aires, Argentina, no âmbito do XI Encontro Latino-americano de Design.

O mesmo contém uma breve introdução sobre a organização, dinâmica e uma descrição dos espaços de participação desta edição, detalha-se a Agenda cheia de atividades, a mesma inclui os resumos das conferências expostas nas Comissões por temática e as conclusões às que chegaram cada comissão. Ademais contém a listagem dos nomes dos membros do Comitê Acadêmico e da Equipe de Coordenação do Congresso, e a listagem completa dos aderentes do Foro de Escolas de Design. Finalmente, inclui-se uma seleção das comunicações e/ou papers (artigos) enviados especialmente para ser parte da publicação Atas do Design 22. Os artigos são apresentados em ordem alfabética pelo autor.

Palavras chave: Congresso de Ensino - América Latina - Design - Reflexão pedagógica - Atualização e Investigação - Troca de experiências - Vinculação institucional - Escolas de Design - Desenvolvimento Acadêmico-profissional - Pós-graduações - Acordos - Projetos interinstitucionais.

Encuentro Latinoamericano de Diseño - XI edición

Actas de Diseño (2016, marzo),
Vol. 22, pp. 135-180 ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: agosto 2016
Fecha de aceptación: septiembre 2016
Versión final: noviembre 2016

Resumen: El siguiente texto resume la organización, las actividades y los espacios de participación de la X Edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño, desarrollada entre el 26, 27 y 28 de julio de 2016 por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en Buenos Aires, Argentina.

Palabras clave: Diseño - Latinoamérica - Tecnología - Emprendedorismo, Tendencias - Creatividad - Conferencias - Talleres - Concursos - Feria - Negocios.

[Resúmenes en inglés y portugués en p. 180]

Introducción

“Diseño en Palermo” Encuentro Latinoamericano de Diseño es un evento anual, de carácter libre y gratuito, de capacitación, actualización y vinculación sobre todos los campos del diseño, organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en Buenos Aires, Argentina.

El Encuentro está dirigido a profesionales, académicos, estudiantes, empresas del campo del diseño y a público en general.

La XI Edición del Encuentro se realizó del 26 al 28 de julio de 2016, y contó con más de 300 actividades y la asistencia de más de 5000 estudiantes, profesionales y académicos de más de 25 países de América y Europa, que destacaron la heterogeneidad en el contenido de las actividades propuestas y dictadas por expositores llegados de toda América Latina. En esta edición, las principales temáticas fueron: Tecnología, multimedia, sustentabilidad, Marketing, emprendedorismo, negocios y gestión, nuevos formatos y entornos digitales, tendencias, creatividad y Diseño.

Organización y dinámica del Encuentro

El XI Encuentro Latinoamericano de Diseño tuvo como eje central, el desarrollo de diversas actividades en las modalidades de conferencias y talleres, además contó con otros espacios de participación como: Nuestra Feria de Diseño, La Nueva Generación Creativa en Palermo, Croma Latino, Stands de editoriales y revistas especializadas, Concursos y el VI Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño. El evento fue realizado en las diferentes sedes de la Universidad de Palermo.

A continuación se detallan las actividades que se desarrollaron en la Agenda de esta edición.

Agenda de actividades del XI Encuentro Latinoamericano de Diseño:

[Publicada en el boletín informativo: Hoja de Diseño en Palermo (2016, Julio). Buenos Aires: Facultad de Diseño

y Comunicación de la Universidad de Palermo, Vol. 18, pp. 4-42]

1. Actividades

Conferencias (ver p. 135)

Talleres (ver p. 136)

Croma Latino (ver p. 136)

Mi primera conferencia (ver p. 136)

Actividades de Invitados de Honor (ver p. 136)

Actividades presentadas (ver pp. 136-168)

2. Nuestra Feria de Diseño (ver p. 168)

3. Stands (ver p. 168)

4. Concursos (ver p. 168)

5. VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño / Foro de Escuelas de Diseño (ver p. 168)

6. La Nueva Generación Creativa (ver p. 168)

7. Croma Latino (ver p. 169)

8. Índices del XI Encuentro Latinoamericano de Diseño

a) Expositores que dictaron Conferencias (ver pp. 169-174)

b) Actividades presentadas (ver pp. 174-180)

En el XI Encuentro Latinoamericano de Diseño se realizaron más de 300 conferencias durante dos días intensivos de presentaciones (el martes 26 y miércoles 27 de julio). El tercer día (jueves 28 de julio) durante toda la jornada se desarrollaron las conferencias magistrales y mesas de Invitados de Honor del Encuentro.

El espacio de Actividades fue organizado en: Conferencias, Talleres, Croma Latino, Mi Primera Conferencia, Diseño sin Fronteras y Conferencias de Invitados de Honor.

1. Actividades

Conferencias

Dentro de este espacio se realizaron 241 conferencias con una duración de una hora y quince minutos cada una, en las sedes de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo: Mario Bravo y Jean Jaurès. Las Conferencias fueron dictadas por profesionales de las diferentes áreas del Diseño y la Comunicación de toda América.

Talleres

Dentro de este espacio se realizaron 23 talleres con una duración de dos horas y treinta minutos cada uno, en las sedes de Cabrera y Mario Bravo. Los talleres se diferenciaron de las conferencias porque tuvieron contenido teórico práctico, y su desarrollo estuvo planteado para que el asistente tenga una participación activa. Al igual que las conferencias fueron dictados por profesionales de las diferentes áreas (gráfico, indumentaria, industrial, packaging, editorial, ilustración, fotografía, textil, audiovisual, etc.).

Croma Latino

Dentro de este espacio se realizaron 39 talleres con una duración de tres horas cada uno, en la sede Cabrera. Los talleres de este espacio se caracterizaron por desarrollar temáticas de arte y diseño emergente como graffiti, carácter design y stencil, entre otras.

Mi Primera Conferencia

En la décimo primera edición del Encuentro los estudiantes y jóvenes profesionales de todas las áreas de la disciplina participaron activamente de diversos espacios de intercambio, exposición y consulta. Dentro de este ámbito, en la sede de Mario Bravo, se realizó "Mi primera conferencia" con 58 conferencias que tuvieron una duración de 20 minutos cada una.

Actividades de Invitados de Honor

Dentro de este espacio se realizaron conferencias, que tuvieron una duración de una hora y treinta minutos, y en el caso de los talleres, tres horas. Esto se realizó en las siguientes sedes: Jean Jaurès, Mario Bravo y Jerónimo Salguero (Palais Rouge). Además se realizaron mesas especiales con los invitados de honor divididos por temáticas. Los invitados además de exponer las conferencias tradicionales dictaron conferencias magistrales.

Esta edición contó con la presencia de: **Dolores Avendaño** (Argentina), **Guillermo Arduino** (Argentina), Gerardo Blumenkrantz (Argentino), **Esteban Brenman** (Argentina), **Diego Bresler** (Argentina), **Santiago Bustelo** (Argentina), **Pablo Capurro** (Argentina), **Norberto Chaves** (Argentina), **Luis Corbacho** (Argentina), **Alejandro Czerwacki** (Argentina), **Jimena Díaz Ferreira** (Argentina), **Michael Dorka** (Alemania), **Claudio Drescher** (Argentina), **Jorge Filippis** (Argentina), **Javier Furgang** (Argentina), **Martín Huberman** (Argentina), **Gabriel Lage** (Argentina), **Pablo Larguía** (Argentina), **Gaby Menta** (Argentina), **Rolando Meyer** (Argentin), **Jorge Piazza** (Argentina), **Silvina Rodríguez Pícaro** (Argentina), **Anabella Rondina** (Argentina), **Hugo Máximo Santarsiero** (Argentina), **Felipe Taborda** (Brasil), **Nancy Tag** (USA), **Martín Vivas** (Argentina), **Daniel Wolkowicz** (Argentina).

Resúmenes de las actividades presentadas

[En cada actividad se especifica el título, el tipo de actividad, los expositores y las empresas o instituciones a las que pertenecen. Se incluye una breve síntesis de los contenidos de cada actividad redactado por sus expositores.]

E001. Composición de planos para medios audiovisuales (Taller). Laura Hernández [Heart Of Ideas - Colombia]

Uno de los grandes encantos de las películas, es la forma en que se cuenta una historia. Existen innumerables formas de contar una historia, diferentes elementos que pueden variar. Entre ellos, de los más enriquecedores es el plano cinematográfico. La composición del plano cinematográfico, es una aplicación de saberes que van desde el arte a la fotografía, siempre con un especial cuidado de los detalles. A partir del análisis de casos y ejemplos de planos, se desglosan prácticas para tener en cuenta a la hora de comunicar en un medio audiovisual. Se desarrolla un storyboard como aplicación del aprendizaje.

E002. Diseño y humor (Taller). Sebastián Feinsilber y Patricia Roberta Cavanagh [Sebastián Feinsilber - Argentina]

Reflexiones y técnicas para incluir el humor como recurso proyectual en el discurso y praxis del diseño. Con estrategias como la frustración de la expectativa, la ironía, la sátira, la exageración al absurdo o la repetición mecánica, el humor nos conecta con el disfrute y el placer, pero también con la innovación y desarrollo al operar mediante la transgresión de normas, quebrando lo esperable.

E003. Food design e vivencias dos sentidos (Taller). Rita Engler, Bárbara Maria da Silva, Letícia Hilário Guimarães e Ana Carolina Godinho de Lacerda [UEMG - Brasil]

O design por experiência, a importância dos sentidos e o reconhecimento da atuação do designer. Através da experiência, busca-se explorar os sentidos e trazer à superfície novos conceitos que diariamente não tomamos consciência. Compreender a metodologia do design, desde o início da identificação e compreensão de um problema, a possíveis alternativas para solucionar o mesmo. Espera-se que os participantes tomem consciência da importância do tema abordado, e que através da metodologia desenvolvida, possam perceber como o Design pode ser um solucionador de problemas complexos no contexto atual mundial.

E004. Innovar, incluso en experiencias cotidianas (Taller). Lionel Fernández Roca y Nicolás Jaureguiberry [Globant - Argentina]

Desde la perspectiva del diseñador, resulta desafiante capturar la información necesaria para diseñar utilizando información que supere la propia representación de la realidad, entender qué cuestiones son necesarias para que la experiencia retenga su esencia, cuáles deben ser accionadas y cuáles no, quiénes intervienen en esta experiencia y qué actividades realizan. Bajo un enfoque en el aprendizaje basado en desafíos, este taller tiene como objetivo familiarizar a los participantes utilizando *Design Thinking* como método de abordaje para la solución de problemas. Los participantes recibirán una introducción al método, las premisas del proceso creativo, y ciertas técnicas a aplicar.

E005. Integración de circuitos electrónicos en textiles (Taller). Camila Andrea Rios [Universidad Católica de Chile - Chile]

Los estudiantes aprenderán a desarrollar un circuito electrónico simple integrado un producto textil, el cual

bajo la interacción con el cuerpo humano, responderá con una luz led. ¿Qué pasaría si los guantes de bicicleta pudieran encender una luz led al doblar en la calle? ¿O si un vestido de noche pudiera encender ciertos sectores? Esta y otras interrogantes responden los “textiles digitales” donde la materialidad textil y la fabricación digital se unen para generar nuevas soluciones que nacen de la experimentación y de la producción local.

E006. Taller de creación y experimentación pluri-sensorial (Taller). Juan Felipe Cabrera López [Independiente - Colombia]

Este taller busca dar pie al planteamiento de proyectos que trasladen la normalización de la visión a otras creaciones pluri-sensoriales. Se hará una revisión sobre el contexto en el que se sitúa el diseñador, se trabajará sobre la naturalización de lo multimedial y de la des-focalización. Se visualizarán algunos ejemplos de proyectos que entraron en el campo del diseño o arte pluri-sensorial. Y se iniciará el planteamiento individual o grupal de los proyectos, discutiendo sobre posibilidades y herramientas para la ejecución futura de los mismos.

E007. Taller de diseño gráfico de la información (Taller). Juliana Victoria Sarrouf y Emanuel Smargiassi [Fuxia Estudio - Argentina]

Se propone un abordaje del diseño con el enfoque puesto en la información. Luego de una introducción sobre la creciente presencia de dispositivos tecnológicos en nuestra vida cotidiana, su influencia en la información y nuestra interacción con ella, se desarrollará un taller para identificar formas de llevar este abordaje a la práctica. Se presentarán casos de estudio y consignas para que el participante descubra herramientas con el objetivo de tomar consciencia del volumen de información disponible y la necesidad de incorporarla como elemento estratégico en sus proyectos.

E008. Telar. Torsiones que diseñan (Taller). Teresa Delettieres [Teresita Delettieres Tejidos Artesanales - Argentina]

Cada vez es más amplio el mercado del Diseño que encuentra su inspiración en Culturas Antiguas. Se apropia de figuras, colores, técnicas y materiales que adapta y funde en el entorno actual. El ámbito textil tiene un rol activo y protagónico en ese proceso, toma piezas muchas veces antiquísimas, de las que intenta descubrir su estructura e interpretar su mensaje. Propongo en este taller tomar alguna de esas técnicas ancestrales y convertirla en un disparador creativo. Experimentaremos en el telar con materiales muy diversos en grosor, textura y naturaleza, sin cambiar la técnica inspiradora, que será “torsión de urdimbres”.

E009. Hackaton de Design Thinking: ¿Cómo podríamos rediseñar la enseñanza del Diseño? (Taller). Juan Manuel Carraro y Miguel Baeza [Argentina]

El Diseño se sigue enseñando casi exclusivamente en su concepción estilística. Sin embargo, como disciplina, tiene la capacidad de resolver problemas complejos dentro de áreas tan disímiles como salud, transporte, educación, desarrollo de productos o servicios. Para que

los profesionales formados en escuelas de diseño tengan las habilidades necesarias para resolver los problemas complejos del mundo actual, que exceden ampliamente lo estético, es necesario rediseñar la enseñanza del diseño. El objetivo de este hackaton entonces es que los participantes diseñen nuevas formas de enseñar Diseño, creen prototipos y puedan ponerlos a prueba mediante un proceso co-creativo y colaborativo de Design Thinking guiado por los facilitadores de la actividad. El workshop está dirigido a estudiantes y profesores de diseño, directivos de instituciones educativas y profesionales del campo.

E010. Branding para startups (Conferencia). Sergio Smirnoff, Natalia Aromi y Luciana Carlassara [e-moebius - Argentina]

El proceso de desarrollo de la imagen global de varios emprendimientos innovadores. Desde la idea hasta la ejecución. Casos concretos propios y de clientes donde la comunicación y el diseño juegan un papel fundamental en el éxito de una nueva empresa que busca romper paradigmas.

E011. Diseño de experiencias con los pies en la tierra (Conferencia). Mariela D'Angelo, Cristian Belloro e Ignacio Sbarra [UNLP - Inplace - Argentina]

Un modelo de abordaje proyectual en el área disciplinar del Diseño de Comunicación en el Entorno, que tiene base en la empatía y que se enmarca en el proceso del Diseño Centrado en Personas.

E012. El CV ha muerto, God save the perfil! (Conferencia). Carlos Carrascal [Workana - Colombia]

El trabajo remoto y las herramientas tecnológicas brindan herramientas para el desarrollo de los nuevos profesionales, el CV y el trabajo formal están quedando atrás, el perfil digital y el posicionamiento web son los nuevos reyes.

E013. El dilema de la sustentabilidad (Conferencia). Maximiliano Zito [Universidad de Palermo / INTI Diseño Industrial - Argentina]

En la actualidad el concepto de Sustentabilidad ha permeado todos los ámbitos y se utiliza como atributo de venta en infinidad de productos. Asimismo, los problemas ambientales del planeta hacen imperioso que la sociedad se involucre activamente en un cambio de paradigma. En ese contexto surge el Desarrollo Sustentable. Pero, ¿cómo saber que es el exactamente este término? Y más importante, ¿qué implica para la sociedad y para el diseño como actividad? ¿Son suficientes las acciones que se llevan a cabo hoy en día?

E014. El matrimonio Millennial: redes sociales y diseño gráfico (Conferencia). Claudia González y César Duarte [Incanta S.A. - Paraguay]

En esta nueva década de comunicaciones, el elemento visual es el protagonista en todo, especialmente en la publicidad. El cerebro reacciona más rápidamente a las imágenes, por los estímulos que contienen, nos genera más deseo e interés de entenderlas, analizarlas y compartirlas. Un diseño que vaya de la mano con un buen plan de redes, garantiza que la marca se fije en la mente

del consumidor e incite a la compra en el momento en que se encuentre frente a ella.

E015. El omnipresente diseño de la información (Conferencia). Roberto Frutos y José Carlos Carignano [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

Un área profesional que cubre un amplio espectro de tipologías cuyo contenido asume un valor práctico, pedagógico o didáctico: de una especialidad que presta especial atención al tratamiento de los contenidos textuales (y gráficos) y su presentación visual para hacerlos accesibles perceptual y cognitivamente a sus destinatarios. No obstante, si entendemos que la gente es la razón de ser del diseño de la comunicación, podemos afirmar que la aplicación de los principios del Diseño de la información debe hacerse extensiva mucho más allá de sus fronteras.

E016. Escapando del valor hora: pricing en diseño (Conferencia). Esteban Mulki [A: BRA - Argentina]

Dado que el precio es la variable de mayor incidencia en la ganancia del estudio de diseño es clave encontrar la manera de escapar del “valor hora”, una medida que nos obliga a competir sobre el precio de un servicio genérico y nos impone un tope de ingresos reducido para una capacidad de producción dada. Considerando diversas alternativas para la fijación de precios en diseño y la configuración de productos y servicios podremos aumentar la ganancia entregando un valor equilibrado para el cliente.

E017. Ideas funcionales en el mercado. Impacto factible (Conferencia). Audrina Recalde [Designidi S.A - Ecuador]

El diseño gráfico ha generado ideas influyentes en el comportamiento humano y ha sido la respuesta a la necesidad social. El medio visual cada día propone ideas funcionales que promueven el desarrollo de la economía de un país, con el fin de evolucionar el estado financiero de una nación. El impacto visual y tangible, se difunde según la satisfacción que experimente el o los clientes. Esto genera un impacto positivo en la matriz productiva, generando así la cultura de la búsqueda de nuevas estrategias. Todos ellos trabajan por algo en común, abrir caminos que establezcan ideas para satisfacer estas necesidades.

E018. Innovacion (Conferencia). Álvaro Daza [Slaboom - Colombia]

A través de este concepto queremos explicar los diversos factores de la innovación que nace desde la acción propia. La importancia de tener proyectos y verlos como posibilidades, no colocarle término de fracaso sino más bien término de éxito. Su importancia como herramienta para conformar esquemas de trabajo valiosos y con alto nivel de compromiso. La importancia de conectarse con personas y conocer otras culturas y formas de ver el mundo. Su importancia como método para llevar a cabo proyectos conjuntos de colaboración. La importancia de ser auténtico y adquirir valor a través de mostrarse tal cual se es. La importancia de ser constante y no rendirse a pesar de los retos.

E019. La Dirección de Arte en Argentina (Conferencia).

Gabriela Chistik [Dirección de Arte Cursos - Argentina]
La tarea del Director de Arte como un trabajo integral de desarrollo creativo, proyectual y técnico; considerando nuestras particularidades, así como las modalidades y posibilidades de trabajo y producción específicas de cada Medio.

E020. No hay libro sin tapa (Conferencia). Máximo Sánchez Luna y Lucrecia Rampoldi [rompo - Argentina]

El proceso de diseño de una tapa. ¿Qué camino transitamos hasta que llega a la librería? ¿Qué pensamos cuando pensamos una portada? El equilibrio entre explicar y sugerir. ¿Comunicar una idea, contar una historia, o proponer un debate? El mundo editorial por dentro: el trabajo con editores, el ida y vuelta de bocetos e ideas, los sellos y sus estilos. El autor; divino tesoro. Una mirada dinámica sobre la práctica diaria de un universo creativo específico y poco conocido. ¿Cómo llegamos a la tapa final? Las herramientas productivas: tipografías, fotos, ilustraciones, procesos productivos. Historias reales y anécdotas en primera persona, por el Departamento de Arte de la editorial más grandes de Argentina.

E021. Ceremonial y Protocolo Social. De la teoría a la práctica (Mi Primera Conferencia). Daiana Szewczuk [Independiente - Organización de Eventos - Argentina]

Tradiciones, tendencias y nuevas ideas, para ir desde la teoría de los libros a la práctica contemporánea del ceremonial y protocolo social. Veremos el rol fundamental del anfitrión como diseñador y planificador del evento, como así también las conductas que debe presentar un buen comensal. Orientado a quienes suelen ser invitados a cenas de gala o almuerzos de trabajo, o bien, a quienes sienten placer al agasajar a amigos o familiares en sus hogares.

E022. Cómo crear contenido mediante el uso del infográfico (Mi Primera Conferencia). Susana Alvino [Brasil]

En el mundo digital las personas absorben informaciones con una velocidad muy grande. Largos y complejos textos han dado lugar a maneras mucho más dinámicas y de presentarse una información. Un estudio con respecto al uso de los infográficos para presentaciones de contenido debe mostrar como la interacción entre imágenes y palabras es un mejor recurso para los diseñadores y creadores cuando necesitan presentar argumentos. Es posible tornar informaciones mucho más comprensibles y atractivas tras el uso de los infográficos.

E023. Como diseñar una ceremonia de matrimonio alternativa (Mi Primera Conferencia). Maisa Giarrizzo Peisajovich [Argentina]

Hoy en día los casamientos han cambiado y se han modernizado adaptándose a lo que los novios desean, por eso las ceremonias laicas o alternativas han logrado imponerse en el mercado de bodas. Cómo ha evolucionado este servicio, todas las variantes que existen de rituales y todo el diseño que lleva la producción de la ceremonia. Cada detalle delineado será de gran importancia para lograr que sea una ceremonia significativa tal como la pareja se la imaginó y no una ceremonia más del montón.

E024. Diseño e innovación en el modelo de comercialización de joyería (Conferencia). Carmen Diez [Taller Diez - Chile]

Cómo generar un modelo de negocio altamente escalable, replicable en escalamiento productivo, donde la integración del emprendimiento, la innovación y el diseño como protagonista, logran conjugar en una plataforma la participación de diferentes actores. Se desarrollará el caso Aurea Design - Diseña tu Joya, desde la vivencia objetual hasta la experiencia virtual.

E025. El ABC de las marcas en México (Conferencia). Manuel Hidalgo [Arte, A.C. I Tecnológico de Monterrey - México]

Las marcas de México y sus comparativas mundiales. ¿Qué es una marca?, ¿A quién hay que contratar para desarrollar una marca?, ¿Qué es un registro de marca y qué beneficios nos da? ¿Qué elementos integra una imagen de marca?, ¿Cómo evoluciona una marca? y por último ¿De qué depende un éxito en la marca?.

E026. La ilustración como herramienta comunicativa (Mi Primera Conferencia). Santiago Edgar Gatti [Nin-guna - Argentina]

La ilustración como herramienta comunicativa en el diseño actual. La ejercitación del ojo al momento abstraer y bocetar rasgos reales/particulares, el desarrollo de la capacidad de síntesis para simplificar objetos y lograr una metodología gráfica más ágil. Todo orientado a estilos gráficos que se están usando hoy en las plataformas de experiencia de usuario e interfaces digitales.

E027. La Teoría de la Fragmentación (apta para ansiosos) (Mi Primera Conferencia). Natalia Goñi [Argentina]

¿Cómo enfrentarnos ante los grandes “monstruos” de nuestra vida? ¿Cómo usar esta misma técnica para un proyecto ambicioso de diseño? ¿Cómo no desesperar y bajar el estrés lo más posible, para convertir nuestros proyectos en realidad? ¿Por dónde empezar? ¿En qué consiste la Teoría de la Fragmentación? En desmenuzar el proyecto en la mayor cantidad de partes posible, e ir solucionando, poco a poco, cada sub problema. ¿Hay un orden establecido para esto? Para mí, no.

E028. Más allá del diploma: cómo ser un profesional independiente (Conferencia). María Elena Barrandeguy [Consultora Independiente - Argentina]

Los aspectos a considerar para desarrollar tu actividad independiente. A modo de guía rápida recorrerás el camino de la Planificación de tu negocio. Se abordarán esas cuestiones que te encienden la cabeza: ¿Solo o con un socio? ¿Oficina real o virtual? ¿Hay que trabajar duro para ganar dinero? ¿Cómo conseguir los primeros clientes? ¿Qué tener en cuenta a la hora de armar un presupuesto? ¿Me tengo que asignar un sueldo?

E029. Proyecta tu mejor versión: tipologías corporales. Elección de la ropa y elegancia en el vestir. (Mi Primera Conferencia). Gloria Susana Blanco [Argentina]

Vestirse para lo que se quiere lograr en la vida, proyectar elegancia, creatividad, educación y estilo. La buena presencia y ser agradable mejora los vínculos. Se comunica

más con el cuerpo, la vestimenta, gestos, que con las palabras. La imagen es nuestra carta de presentación, refleja un estilo de vida. Conocer las formas del cuerpo y las proporciones del mismo, permiten modificar aspectos negativos, enaltecer la apariencia y beneficiar la silueta. Potenciar ópticamente la imagen combinando las prendas. En el equilibrio radica el buen gusto. Lograr el camino trazado, convirtiendo la ropa en una aliada.

E030. Sin título: reflexión de un proceso creativo (Mi Primera Conferencia). Fabiana Parra y Andrea González [Venezuela]

Establecer el antes de un después e incentivar la reflexión del proceso creativo detrás de un producto final, en cualquier ámbito del diseño. La exposición de este conocimiento sin título, surge de la inquietud como creativos recién egresados en el campo de la arquitectura, donde se venera la estética de la imagen post-producida. Sin embargo, también se considera que los pasos para llegar a ella pueden ser un recurso muy valioso para la comprensión de las intenciones del autor; como piezas claves en la generación de nuevas ideas.

E031. Una nueva generación de Fanzines: del papel a la intriga virtual (Mi Primera Conferencia). Catalina Oyarzún, Martina Morgado y Flavia Sepúlveda Furtado [Stgo LabSpace - Chile]

Una nueva generación de Fanzines capaces de hacer interactuar lo tangible con lo virtual. Convirtiéndose en un contenedor informático, único y diverso, el cual permite el acceso a una plataforma exclusiva donde convergen los principales medios digitales con los cuales interactuamos cotidianamente. El acceso a la información que se desenvuelve en los Medios Digitales es un reto a la intriga del usuario el cual estará plasmado mediante Códigos de respuesta rápida (QR). Evaluando la privacidad y la voluntad del usuario. El Fanzine deja de ser un objeto para transformarse en un ente de distribución y un medio de reproducción digital.

E032. Diseñadores en la industria del videojuego (Conferencia). Andrés Rossi [ADVA Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina - Argentina]

Presentación y análisis del rol de los diseñadores en la industria del videojuego. Cómo comenzar, mejores prácticas y oportunidades de negocio dentro de la industria.

E033. Economía del talento: ¿cuánto valemos? (Conferencia). Micaela Chirivino y Lucía Paula Serravalle Galán [Percha MAG - Argentina]

¿Qué es el Talento?. Estimación del talento como bien de alto valor en entornos externos al diseño. Rol del diseño en la escena profesional multidisciplinaria. Economía creativa. Impacto del nuevo paradigma económico dentro de la práctica profesional. Diseño de nuevas estrategias para mostrar el talento de los profesionales del diseño. Redes sociales y nuevas plataformas creativas. El talento individual como moneda de cambio: plataformas colaborativas. Inserción del nuevo profesional en el circuito formal: desarrollo carrera profesional. Estrategia personal. Desarrollo de un nuevo perfil de profesional enfocado en: portfolio, visualización y targets.

E034. El acto creador. Diseño y Arte (Conferencia). Marcelo Rodríguez [Universidad Tecnológica Metropolitana, Escuela de Diseño - Chile]

El Acto Creador o la Poiesis en el Arte y Diseño, como un proceso de vínculo entre el pensamiento analógico, la realidad inspiradora y la idea de mundo o circunstancia del creador, lo que genera procesos de observación y abstracción necesarios para la construcción de los mundos de la imagen y del objeto en la sociedad. Se analizan obras emblemáticas del arte y del diseño, donde se constata el proceso de observación por parte del artista y del diseñador, para crear un mundo inédito, irreplicable, pero al mismo tiempo, inspirador de nuevas relaciones, realidades y creaciones.

E035. El diseñador emprendedor (Invitado de Honor). Silvina Rodríguez Pícaro [SRP Communication & Brand Design - Argentina]

Nunca antes hubo tanto trabajo para un diseñador, solo hace falta crearlo! Aventuras y desventuras en la gesta de un diseñador- emprendedor. Qué fácil hubiera sido si me lo hubieran explicado en la facultad!

E036. Exposiciones de Diseño Industrial. Tendencias y posibles escenarios de futuro. (Conferencia). Marcelo Leslabay Martínez [Universidad de Deusto - Argentina]

A lo largo de la reciente historia del Diseño Industrial español, las exposiciones han sido un reflejo de la sociedad, de su economía, industria y hábitos de consumo, pero también de la evolución de la propia disciplina, que ha quedado documentada en catálogos y reseñas de prensa que ahora nos permiten conocer los proyectos de cientos de diseñadores y empresas. Los comisarios –como los diseñadores– necesitan mirar al futuro, por eso actúan como sismógrafos que detectan los más sutiles cambios que se producen en la sociedad, y para ello necesitan herramientas que reduzcan el alto grado de incertidumbre. El objetivo ha sido utilizar una metodología científica para definir una serie de tendencias y posibles escenarios en los que se moverá la sociedad y la profesión durante los próximos 25 años. Son muchas las conclusiones a las que hemos llegado, la más evidente es que las exposiciones de Diseño Industrial son necesarias y van a seguir existiendo, porque la sociedad las necesita para entender lo que ha pasado, para interpretar lo que sucede en la actualidad y para imaginarse el futuro que vendrá. Sean del tema que sean. La finalidad del diseño es mejorar la calidad de vida de las personas; la de las exposiciones dejar constancia de ello y ayudar a comprender la función del diseño, es lo que hacen las cientos de muestras que pueden verse en museos de todo el mundo, on line y en nuevas plataformas que están revolucionando el concepto expositivo.

E037. Herramientas de productividad para artistas y diseñadores (Conferencia). Nahuel García [Como Vivir del Arte - Argentina]

¿Qué secretos conocen los artistas y diseñadores exitosos? ¿Cuáles son las claves de la productividad personal? ¿Cómo logran metas los artistas y diseñadores profesionales? ¿Qué sistemas y técnicas de gestión del tiempo utilizan? A la hora de generar ingresos hay que usar estrategias y técnicas enfocadas en el logro de metas y sueños.

El camino al éxito está marcado por los pensamientos y las acciones que ejecutamos. Los artistas y diseñadores exitosos llevan a cabo acciones estratégicas y siguen un plan definido.

E038. Personalidad de la marca visual (Conferencia). Andrea Pol [Andrea Pol Branding Simbólico - Argentina]

La personalidad de la marca visual es una construcción consciente de la empresa. Los aspectos gráficos, espaciales y cromáticos son determinantes a la hora de definirla y representarla. Para proyectar o interpretar la personalidad, es necesario el análisis de estos aspectos gráficos y espaciales, como elementos constitutivos del brand character. La identificación de los factores intervinientes en la construcción marcaría, permite evaluar su pertinencia y precisión en el desarrollo estratégico de los signos de identidad visual. Todo trazo o grafismo presente en la estructura visual es portador de significación e influirá indefectiblemente en la identidad de la marca

E039. Storytelling de un evento (Conferencia). Antonella Di Pietro [Antonella Di Pietro Eventos - Argentina]

Definición de storytelling y eventos a desarrollar. Nuevos horarios de eventos sociales y tendencias. Planeamiento de evento y hoja de comunicación en tiempos reales. Aplicar nuevas tendencias en comunicación y aplicaciones App. Conectar con seguidores provocando su participación . Todo se aplica en temáticas y en la búsqueda constante de escuchar a los clientes, otorgar la participación desde cualquier parte del mundo y generar en la búsqueda de tendencia un diferencial en el rubro de organización de eventos.

E040. Tu cerebro creativo (Conferencia). Gustavo Martin [Gustavo Martin - Argentina]

Reinventar la vida profesional exige creatividad y valentía. Para poner en marcha la transformación es necesario sostener y consolidar un largo proceso de conciencia, creatividad y cambio. Gozar de un cerebro creativo supone mostrar siempre una disposición a abordar los problemas con nuevos enfoques. Ser creativo es necesario para mejorar nuestra vida y es indispensable para sobrevivir.

E041. Viralización y burbujas online. Más que un trending topic (Conferencia). Andrea Szwarc [Community Managers Argentina - Perú]

¿Democratización del contenido o burbuja de filtros? ¿La tecnología le dio poder a la población o la ayuda a reafirmar sus preconcepciones y recortes de realidad? Desde la democratización del conocimiento, pasando por cómo funcionan los algoritmos de los buscadores y redes sociales, hasta la viralización de publicidades y memes.

E042. Cómo identificar y analizar al usuario de tu marca (Mi Primera Conferencia). Marina Mayor [Argentina]

Lograr la atención y fidelización del usuario es una de las claves fundamentales para lograr el éxito. Para esto necesitamos identificar y analizar el perfil y estilo de nuestra clientela potencial. Una vez resuelto eso podremos abordar con claridad la propuesta de identidad de marca, planificación de colección, ambientación de nuestro futuro local, tienda online etc. Animate a descubrirlo!

E043. De la idea a la acción: claves para emprender (Conferencia). Sebastián Penella [Argentina]

La idea es solo una pequeña parte de un emprendimiento, los emprendedores exitosos son aquellos que consiguen llevar esa idea al mercado creando un negocio rentable. Consejos y claves para hacer realidad tu proyecto y no naufragar en el intento.

E044. Diseñando una ruta de Personal Shopper (Conferencia). Betina Medio [BMimagen - Argentina]

La figura del Personal Shopper es cada vez más habitual en el ámbito de la moda. Grandes tiendas, shoppings y hoteles de lujo brindan este servicio a sus clientes para garantizarles una experiencia de compra placentera y exitosa. También es solicitado por personas que contactan directamente a los profesionales para que adquieran productos en su nombre o para que los acompañen en sus adquisiciones. El circuito se diseña a medida del cliente teniendo en cuenta sus características físicas, gustos, preferencias, actividad, y presupuesto. El objetivo del taller es brindar los elementos necesarios para diagramar exitosamente una ruta profesional de compras.

E045. Eco Moda. Un recurso necesario para el diseño emergente (Mi Primera Conferencia). Yanira Villalta Cornejo [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

En la actualidad, los diseñadores y creativos optan por formar industrias creativas, que permitan emerger en momentos de crisis mediante la búsqueda de plataformas en donde puedan difundir proyectos de emprendimiento e innovación en la localidad. La implementación de alternativas innovadoras en el uso de materiales que se encuentran en la cotidianeidad, nos lleva a obtener indumentaria y complementos de moda originales. La búsqueda de procesos de producción apoyados por el trabajo de artesanos, hacen posible la creación de prendas con contenido sostenible. Estas generan nuevos retos en la industria textil, pero por sobre todo permiten entender el diseño, la producción y el consumo de moda.

E046. Moda inclusiva com estilo e funcionalidade (Mi Primera Conferencia). Wesleyne Rosa [Brasil]

Um estudo que aborda a moda inclusiva com foco em pessoas com situações específicas no setor de oncologia. O objetivo é pensar na situação destes pacientes associando moda à funcionalidade, buscando minimizar o constrangimento do mesmo. Foram criados produtos de vestuário feminino e masculino que possuem compartimentos que ocultam os aparelhos e outros equipamentos portáteis específicos da área médica. Além da funcionalidade a questão estética também é valorizada para que a autoestima seja preservada.

E047. Moda inclusiva e jovens esportistas (Mi Primera Conferencia). Stephanie Nery [Brasil]

O objetivo é propor o desenvolvimento de produtos de moda que tenham como aliados o conforto, flexibilidade, liberdade, amor e amizade. Tudo pensando em consumidores que não permitem que as limitações físicas os impeçam de realizar seus sonhos. A proposta envolve o respeito a opinião do cliente e a luta por menos desigualdade. O foco dessa proposta são jovens cadeirantes

skatistas e suas necessidades na prática do esporte. Nesse sentido são propostas com roupas mais flexíveis e fácil de vestir que possa facilitar os movimentos na pista de skate.

E048. Moda plus size: desafios de uma moda inclusiva (Mi Primera Conferencia). Ana Luisa Galvao [Brasil]

O consumidor com sobrepeso em geral é discriminado pela moda. É possível perceber uma carência de modelos de vestuário que tenham um bom caimento, que valorize as curvas do corpo de uma mulher. De um modo geral, o produto oferecido provoca desconforto e baixa estima em quem usa. Neste estudo, pretende-se refletir sobre a moda plus size em um contexto de moda inclusiva.

E049. Soy porque somos (Conferencia). Cristian Herrera Palomo [En diseño - Colombia]

El nuevo camino que tiene el diseño dentro de la sociedad, como pensamiento de diseño enfocado en impactar a la sociedad, ya no solo desde la mirada del consumismo, sino desde la creación de proyectos de diseño. La invitación es a buscar soluciones efectivas a los problemas reales y cotidianos de la comunidad, mostrar casos de éxito resaltando los alcances de este tipo de propuestas, y tocar temas como desarrollar la creatividad, la importancia de la ética en el diseño, y una mirada a la nueva sociedad compleja.

E050. Feria de Diseño de Estudiantes y Egresados UP

La Feria es el espacio en el que se exponen, promocionan y venden productos de diseño de estudiantes y egresados de la UP. La X edición se realiza el martes 26 y miércoles 27 de julio de 13 a 20 hs en Jean Jaurès 932. Acceso gratuito.

E051. Cómic autobiográfico (Taller Croma). Juan Pablo Díaz (Juan Pez) [Argentina]

A través del cómic autobiográfico el artista representa un suceso ocurrido en su día, centrándose a veces en momentos importantes y otras veces en los cotidianos. Un diario ilustrado donde expresa lo que siente y vive. En este taller serás el protagonista de tu propia historieta. El punto de partida será recordar algo que te haya sucedido en el día, alguna anécdota o recuerdo. Trabajaremos sobre la escena que hayas elegido utilizando el lenguaje del cómic.

E052. Diseñar para tatuar (Taller Croma). Fada Venus, Guillermo G. Caldentey (Cancerbero), Eva Keropian y Liliana Roman [UNA - Secretaría de Extensión Universitaria - Argentina]

Las herramientas y técnicas del Dibujo, la Pintura y el Sistema de Composición, para poder ser aplicados en la prácticas del Tatuaje. Se expresa un "Cuerpo como Soporte", con el fin de Diseñar una Imagen Individual (actividad en clase), y realizar un "Catálogo de Autor", reconocible como tal.

E053. Diseñar y construir indumentaria con materiales no textiles (Taller Croma). Eugenia Aryan [Universidad de Palermo - Argentina]

Un taller de acción creativa que incluye la activación de los sentidos del concurrente para el desarrollo de un diseño in situ con una dinámica de trabajo grupal. Inter-

vención de los materiales y revalorización de la técnica constructiva para definir el aspecto formal de un diseño planteado alrededor del cuerpo. Se propone introducir herramientas destinadas a ampliar las capacidades creativas del estudiante de diseño de indumentaria que surjan del reconocimiento y la participación del papel, el plástico y otros materiales no textiles intervenidos para la propuesta y la confección de un diseño de objeto indumento en tres dimensiones.

E054. Diseño de Manga o Comic Japonés (Taller Croma). Sergio Gómez y Valeria Luisa Beatríz Romero [Primer Escuela de Arte Multimedial Da Vinci - Argentina]

Los participantes asistirán a una presentación y discusión sobre las diferencias y similitudes entre el diseño de páginas de cómics americanos y japoneses, y en base a esos fundamentos se les invita a elaborar sus propias páginas con un ritmo narrativo de manga (cómico japonés), empleando los recursos que caracterizan a este género. No es necesario tener conocimientos previos de guión o dibujo.

E055. El alfabeto coreano: Letras con diseño y diseño con letras (Taller Croma). Andrea Arosa [FADU-UBA - Argentina]

Las letras del alfabeto coreano Hangeul están formadas por sólo cinco elementos: puntos, trazos verticales, horizontales, diagonales y círculos Proponemos acercarnos a la esencia de la caligrafía coreana y explorar la riqueza formal del alfabeto. Trabajando a partir de consignas específicas sobre los trazos básicos los integrantes del taller dibujaran/escribirán en coreano realizando distintas piezas. A través de la combinación y exploración de todos los recursos vistos se generan tres instancias bien diferenciadas. Se utilizarán además del instrumental, elementos vegetales para recrear una aproximación diversa a la caligrafía.

E056. Encuadernación cosido japonés (Taller Croma). Paula Beatriz Ibañez De Torres [Universidad Viña del Mar - Chile]

Realizar una bitácora encuadernada con la técnica cosido japonesa. Esta técnica se realiza con costura visible. El diseño de tapas es de orden gráfico y se preparan por la sumatoria papel volantín cortado a mano y pegado por superposición y/o tope, creando una mezcla de color por transparencia.

E057. Fluir con el material. Experimentando con revistas viejas (Taller Croma). Natalia Motta Milesi y Marianela Lodeiro [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina]

Juego y experimentación con materiales que ya conocemos, como hojas de revistas, diarios y algún libro viejo, nos permitirán obtener otras cosas, otras situaciones, otros significados, construir nuevos objetos, imágenes y composiciones, para regalarles una "nueva infancia"; aproximándonos a la esencia de los mismos de una forma que no habíamos abordado antes.

E058. Introducción a la serigrafía textil (Taller Croma). Aldana Persia [Serigrafía textil Buenos Aires - Argentina]

Las características de los materiales y las herramientas a utilizar para el desarrollo de la técnica. También se deta-

llará el proceso de la misma, y con un shablón revelado (matriz) cada alumno realizará una estampa y se llevará el producto terminado. Finalizaremos con la limpieza de los materiales y con un espacio para las dudas y consultas que sean necesarias.

E059. Introducción al muralismo (Taller Croma). Sasha Reisin (Primo Murales) [Argentina]

Vivimos rodeados de estímulos, órdenes e información. La posibilidad de intervenir los espacios públicos altera la rutina de la gente y golpea el esquema diario que nos atraviesa. Una imagen impactante sobre un muro puede dejarnos pensando durante horas, sobre los espacios que nos rodean y sobre nuestra vida en torno a ellos. En el taller veremos una introducción al muralismo contemporáneo, referentes locales e internacionales de distintos estilos. Luego herramientas y técnicas aplicadas a un mural colectivo que realizaremos entre los participantes.

E060. Sublimación 3D. Vinilo textil plotter y transfer (Taller Croma). Marcos Berkowicz [MARGRAF - Argentina]

Sublimación 3D. Vinilo textil y cartelería plotter y transfer. Taller teórico práctico con realización de estampados en sublimación, manejo de máquinas y ampliación de conocimientos de nuevas tecnologías y funciones de equipos. Corte con plotter: usos y posibles salidas laborales.

E061. Tipografía ilustrada (Taller Croma). Leonardo Frino [Leo Frino - Argentina]

Info. Durante el taller veremos distintas técnicas o formas de interpretar la morfología que nos ofrece el alfabeto. Vamos a reconocer las formas que nos ofrecen las letras para realizar ilustraciones que puedan servirnos como soluciones o propuestas gráficas para, por ejemplo, la realización de logos, creación de personajes o mascotas, e incluso ilustrar mediante letras una situación o frase. Veremos teoría y conceptos tipográficos, experimentaremos las figuras plásticas, esforzando nuestra mirada para poder reconocer recursos y utilizarlos en la composición de nuevos alfabetos, figuras o formas.

E062. Cómo hacer un guión breve en 150 minutos (Taller). René Almada [Agencia Mango - Argentina]

Taller destinado a aquellas personas que sienten inclinación por la escritura, y que tienen interés en conocer el modo en que se construye un guión de obra audiovisual. A través de un ejercicio práctico colectivo, los participantes podrán descubrir la magia de la creación de guiones, experimentando el trabajo en equipo y descubriéndose a sí mismos formando parte de un grupo de creativos que deben lograr la iniciativa, el desarrollo, y la escritura final y completa de un guión de cortometraje.

E063. Rituales para la muerte (Taller). Daniela Alejandra Elias Guillen [Bolivia]

Rituales para la muerte será un taller en el cual se abordaran, los distintos modos de encarar la vida y la muerte que adoptamos los humanos. Perspectivas culturales, melancolías de un tiempo no vivido y ceremonias rituales, envuelven con un aire de misterio y color taller de dibujo sobre los detalles que adoptan los diferentes pueblos latinos al respecto de la muerte. Hacer nacer pie-

zas de diseño, arte e ilustración es el objetivo principal; trabajando con conceptos de luz y sombra para entender la dualidad. Este taller será emocionante, profundo y de mucha reflexión para entender a nuestro pueblo.

E064. Aprendamos a ser independientes (Conferencia). Pancho González [Inbrax Chile - Chile]

La formación de todo creativo, cualquiera sea su vertiente (plástica, diseño, arte, redacción, fotografía, craft, etc), no tiene un foco hacia el emprendimiento ni mucho menos les brindan las herramientas para un liderazgo efectivo o de motivación de equipos o de administración o de gestión. “Aprendamos a ser independientes” es una charla que de manera muy sencilla muestra cómo un creativo puede hacer la diferencia a través del liderazgo creativo la hora de conducir equipos, llevar proyectos adelante, buscar trabajo, gestionar negocios y porque no independizarse para crear un negocio propio. ¿Cuáles son las claves para que un creativo desarrolle ese liderazgo?.

E065. Cómo presupuestar y negociar servicios de diseño (Conferencia). Karina Riesgo [Administración Creativa - Argentina]

¿Cómo puedo elaborar un presupuesto de honorarios de profesionales del diseño? ¿Cómo lograr que mi presupuesto sea considerado? ¿Cómo negociar mis honorarios profesionales y no morir en el intento? ¿Cómo lograr la aceptación de una propuesta efectiva que no me haga sentir que estoy trabajando por honorarios muy por debajo de lo que esperaba? ¿Cómo elaborar presupuestos con otros profesionales y con componentes en moneda extranjera? Dirigido a: Profesionales de las distintas carreras de Diseño y emprendedores que tengan un proyecto en el área. Objetivo: Proporcionar criterios básicos para presupuestar y negociar servicios de diseño. Elaboración de un presupuesto efectivo para el diseñador y para el cliente.

E066. Comunicación a vuelo de pájaro (Conferencia). Emilia Galli [Emilia Galli - Diseño optimista - Argentina]

Los invitamos a participar de un espacio para dimensionar la relevancia abarcativa de la comunicación como proceso vital y como herramienta de marketing general. La comunicación nace con la persona - independientemente de nuestra voluntad- y sus efectos nos influyen a cada instante. Depende de cada uno de nosotros alinear lo que generamos con nuestros objetivos e intereses personales. Para lograr bienestar en la relación entre el profesional y su público, necesitamos lograr claridad, conceptual y comunicativa. Si se tiene algo para decir, siempre hay alguien dispuesto a escuchar.

E067. Del papel al 3D Game (Conferencia). Camilo Rojas [Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia]

El proceso de creación de personajes y entornos para videojuegos 3D, partiendo desde la concepción de la idea, pasando por los procesos de diseño, producción e implementación.

E068. Digital Reboot (Conferencia). Joan Cwaik [Maytronics - Argentina]

Impactos de las tecnologías disruptivas y los paradigmas digitales en nuestra vida cotidiana y el mundo corporativo.

E069. Diseño sustentable + energías alternativas = una combinación irresistible (Conferencia). Marcelo Federico [Universidad Provincial de Córdoba - Argentina]

Argentina cuenta con numerosos recursos naturales, culturales y productivos esparcidos a lo largo y ancho del país, materia prima indispensable para generar un verdadero desarrollo sustentable, y en donde el diseñador cumple un rol clave. A través de proyectos concretos desarrollados en el centro y norte de Argentina se demostrará como con las herramientas del diseño sustentable es posible contribuir a incorporar energías alternativas y estrategias sustentables de producción.

E070. Diseño y desarrollo de productos en base a prototipado rápido (Conferencia). Federico Del Giorgio Solfa y Sofía Marozzi [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

Las nuevas posibilidades de desarrollo de productos que permiten las tecnologías de prototipado rápido, pueden derivar en una estrategia y oportunidad de diseño para los distintos sectores industriales de Argentina. En este orden, pueden identificarse principalmente dos estrategias: 1. Reemplazo de productos importados de la industria pesada, que podrían resolverse en pequeñas y medianas empresas; y 2. Las posibilidades proyectuales de diseño en base a estas tecnologías, como nuevo factor de innovación.

E071. El lenguaje de interacción (Conferencia). Daniel Mordecki [Universidad ORT - Uruguay]

Si primero construimos un lenguaje de interacción, que expresa una relación entre cada componente elemental de la interfaz y su representación en la pantalla, para luego con estos elementos construir los diálogos que componen el sistema, obtendremos los mismos efectos positivos que en un lenguaje alfabético: tanto la comprensión de los diálogos será uniforme y consistente, así como la extensión del sistema a nuevos diálogos e interacciones es factible con un bajísimo costo de aprendizaje.

E072. El refinado arte de esconderse detrás de lo común (Conferencia). Fernando Johann [Monits - Argentina]

Ser protagonistas de nuestra propia historia es algo antinatural. Escondernos detrás de piedras, sobre los árboles y en cuevas fue necesario para sobrevivir. Hoy seguimos haciéndolo, nos escondemos detrás de lo común, bajo lo conocido, tapados por lo que “funciona”. En este recorrido proponemos algunas trampas para dejar de escondernos.

E073. Logotipo e imagen de marca. Cómo crearlos (Conferencia). Daniel Selser [2menarmy.com - Argentina]

La imagen de una empresa, individuo, pyme, gran empresa o cualquier tipo de emprendimiento tiene cada vez más relevancia en el mundo actual. Cómo resolver o cómo comenzar a elaborar una imagen desde 0. Cómo lidiar con problemas cotidianos a la hora de trabajar con clientes con poco conocimiento, pero que quieren intervenir todo el tiempo. Ideas, tips y casos realizados para la creación de logotipos e imagen de marca para todo tipo de negocios.

E074. Música, diseño y naturaleza. Lenguajes compartidos (Conferencia). **María Isabel de Jesús Téllez García [Departamento de Diseño. Universidad de Guanajuato. - México]**

El lenguaje visual propio de las artes y el diseño, se encuentra basado en una serie de principios y técnicas comunes que tienen su origen probablemente en las formas contenidas en la naturaleza. Estas, a su vez aplicadas en base al conocimiento y posibilidades, permiten no solo la creación artística sino la innovación y la comunicación gráfica. Pero, ¿qué pasa con la música, creada a partir de un código gráfico que debe ejecutarse con el objeto de regocijar principalmente el sentido del oído, convirtiéndose muchas veces en fuente de creación. Es posible que este código posea similitudes con principios y técnicas del lenguaje visual.

E075. Proceso creativo para el gran formato (Conferencia). **María Gimena Magno [Magno-e - Argentina]**

El gran formato requiere de un protocolo especializado para su puesta en la sociedad. Este es el proceso creativo, entrenar el ojo es un ejercicio que requiere de mucha experiencia. Del píxel por pulgada al metro cuadrado. Por otro lado tenemos que elaborar una propuesta económica atractiva para llegar a nuestros clientes. Hablaremos de materiales, colores, nuevas tecnologías, elaboración de presupuestos, entre otras cosas. Armar un equipo de trabajo.

E076. Secretos y chismes del marketing del lujo (Conferencia). **Jorge Lewicz [ideashop® y Luxuria® - Argentina]**
Casos internacionales de luxury marketing de marcas líderes: historia de las marcas y sus identidades corporativas en tips, anécdotas, conceptos, estrategias y protagonistas.

E077. El diseño gráfico aplicado a materiales didácticos para la enseñanza en la educación básica (Mi Primera Conferencia). **Juan Carlos Mendoza Saldarreaga y Barnaby Jimenez [Ecuador]**

A partir del vertiginoso desarrollo del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC'S) y su incursión en el proceso educativo han permitido acceder a los conocimientos de forma global apoyados en distintos medios digitales y soportes gráficos convencionales, el diseño gráfico ha tomado una especial relevancia en la educación, reflexionando sobre la cultura visual y el contexto social en el que nos encontramos con el propósito de analizar las pequeñas pero importantes diferencias a la hora de diseñar materiales educativos para los diferentes soportes gráficos que son utilizados como recursos didácticos de enseñanza.

E078. La alquimia entre arte y moda (Conferencia). **Sergio Carlos Spinelli [McCann Ericson Relationship Worldwide - Argentina]**

La moda –una vez sometida esencialmente a la reproducibilidad técnica–, pretende recibir el aura de la originalidad –y de la permanencia– cuando es validada por el arte. La ecuación de la moda/arte ofrece, entonces, la opción de derrotar la dinámica de la sociedad de consumo y sus procesos cíclicos de producción de valores-signo a favor

de un ideal de consistencia y perdurabilidad. ¿Cómo? Logrando piezas únicas e irrepetibles, manifestando el aura y, por ende, su autenticidad.

E079. La piedra, recurso sustentable: experiencia cordobesa (Conferencia). **Leonor María Trucco [Secretaría de Minería de la Provincia de Córdoba - Argentina]**

La actividad minera, al igual que las demás actividades extractivas, dejan un alto porcentaje de material no utilizado. El diseño ha sido identificado como punto crítico para el éxito del uso de la piedra natural residual o de descarte. El objetivo es dar a conocer este material, su potencial y las posibilidades que brinda a través del diseño, con ejemplos de su utilización en obras de la Provincia de Córdoba

E080. No estudiaste solo para existir (Conferencia). **Florencia Rabita y Rodrigo Rabita [Florencia Rabita - Argentina]**

No somos zombies. Vivir, estudiar, trabajar y morir. Incluso a veces el zombie se mueve más que nosotros en pos de su objetivo de comer. Lo que nos diferencia como seres humanos es nuestra capacidad de apasionarnos, es lo que nos quema por dentro. Actuar por inercia es quedarse dando vueltas sobre un mismo lugar, estáticos, sin resultados. Queremos desafiarte a que te despegues de este concepto de vida basado en la idea de trabajar tan sólo para subsistir. Fijá tu verdadero propósito, ponete en movimiento. Ya!

E081. Oficio panadero, herencia, reto familiar, y oportunidad de diseño estratégico (Mi Primera Conferencia). **Viviana Malagón Cotrino [Grupo de Investigación Saberes Implícitos - Colombia]**

Tomando como caso de estudio una panadería, se presentará la forma en que un saber puede ser heredado y con él todas las lógicas culturales que van desde el comer hasta las dinámicas de gestión empírica dentro de una pequeña empresa familiar. Aquí, el diseño se involucra en estas dinámicas de recepción de un saber y su transformación en la reescritura de un texto cultural. Así, ejemplificaré como a través de herramientas de recuperación de memoria, re-conexión con el propósito inicial del proyecto, talleres de ideación y gestión de conocimiento, el diseño se articula desde estas miradas y logra hacer disponible un saber propio de la tradición, que desencadena nuevos movimientos manifestados en innovación.

E082. Procesos de diseño tipográfico para niños con autismo (Mi Primera Conferencia). **Juan José Melendez Quintana [México]**

La población que enfrenta el trastorno de espectro autista (TEA) va en aumento, es necesario que ciencia, tecnología y sociedad ayuden a mejorar su calidad de vida. El diseño gráfico y particularmente el tipográfico es determinante en la elaboración de materiales didácticos y la elaboración de campañas sociales. Este proyecto tiene como objetivo desarrollar una estrategia visual que permita mejorar la vida de los niños con autismo y la de sus familiares. La tipografía como representación gráfica del lenguaje; es también un elemento estratégico de in-

tervención para contribuir en el desarrollo de procesos de aprendizaje de los niños con TEA.

E083. ¡Encuentra tu pasión! (Design thinking & emprendimiento) (Mi Primera Conferencia). Manuel Alejandro Pinto y Angie Sánchez [Colombia]

Design thinking es una metodología de investigación que estimula nuestra creatividad para trabajar y generar resultados inesperados. Despliega un mundo de posibilidades alrededor de una idea y el objetivo de la conferencia aparte de darla a conocer, es que la persona descubra su pasión para emprender un proyecto. Todo esto mediante el proceso y las herramientas que ofrece la metodología. Dirigido a aquellos estudiantes o profesionales que por miedo aun no se deciden a lanzar sus creaciones al mundo, por pensar en las críticas de los demás, sabiendo que son creativos potenciales.

E084. ¿Es mucho pedir? (Invitado de Honor). Norberto Chaves [Norberto Chaves - Argentina]

Inteligencia, sensibilidad y oficio en la formación del diseñador gráfico

E085. Design Thinking, como factor clave de crecimiento para las empresas. (Conferencia). Miguel Fuentes [Universidad CEDIM (Centro de Estudios Superiores de Diseño de Monterrey) - México]

En la conferencia entenderemos porque gracias a la innovación las compañías pueden adquirir ventajas competitivas frente a otras empresas, ya que con dicha técnica entenderemos las necesidades de nuestros usuarios, y con ello generaremos confianza, lealtad a nuestra marca y una experiencia significativa en nuestros clientes.

E086. Diseño innovador + tecnologías inteligentes interactivas (Conferencia). Hugo Máximo Santarsiero [Estudio Santarsiero - Argentina]

Descubrir nuevas posibilidades para desarrollar diseños e ideas utilizando tecnologías inteligentes interactivas. Estas incluyen el aporte de muy creativas alternativas tecnológicas para aplicar a los diseños, permitiendo al usuario intercambiar información y ejecutar acciones bajo las indicaciones que estos mismos ofrecen, permitiendo la interacción entre ambos. El mundo del diseño gráfico está cambiando vertiginosamente y hay que estar preparados para ofrecer a los clientes nuevas propuestas creativas posibles de realizar con costos accesibles, tecnologías instaladas y disponibles. Solo hay que saber cómo, cuándo, dónde y con cuáles proveedores las podemos realizar.

E087. Diseño y consumo sustentable - El nuevo lujo (Conferencia). Patricia Polo [Que has hecho Amanda? - Argentina]

La sustentabilidad como Paradigma. Sumergirse en el mundo del consumo sustentable nos invita a conocer y a proponer nuevas instancias, para regular , diseño , producción y consumo. Comprender causas y efectos nos ayudan a encontrar nuevas posibilidades. La calidad de los materiales, lo artístico, las nuevas tecnologías y la utilización de técnicas antiguas ayudan a preservar los recursos , logrando trascender la barrera de la temporalidad

generando objetos únicos. En el Nuevo lujo se produce un giro que orienta al diseño hacia la Sustentabilidad. Creemos que desde nuestro lugar podemos diseñar sin ocasionar daño al medio ambiente.

E088. Emprendedor digital. Cómo monetizar tus ideas (Conferencia). Favio Camilo Rodríguez Blanco [camilo-rodriguez - Colombia]

En internet existen modelos económicos para hacer tu emprendimiento tan veloz como un Ferrari. Saber desarrollar estas habilidades digitales es la gasolina para que tu proyecto personal posea la libertad financiera que necesita para cumplir sus metas. Mentalidad de negocios/PNL, UX/UI, inbound marketing, crowdfunding (cooperación colectiva). Tu marca online, social media marketing,consejos sobre desarrollo web y cómo ganar dinero con Youtube.

E089. Ilustraciones para todos los gustos (Conferencia). Marcelo Otero [Marcelo Otero Ilustrador - Argentina]

Desde el origen de los tiempos, los ilustradores hemos dado imagen a ideas, pensamientos, reflexiones, mensajes, sentimientos y todo aquello que requiera, quizás, más de mil palabras. Hoy lejos de extinguirse, la ilustración se hace lugar en los nuevos medios digitales, pero también continúa en los tradicionales, como los periódicos y revistas, en los anuncios publicitarios y el diseño de packaging. Daremos un vistazo a los distintos modos de representar las ideas.

E090. Introducción a las wearables technologies (Conferencia). Mariana Pierantoni [Argentina]

Actualmente en distintas partes del mundo, existen diversos centros que investigan sobre telas inteligentes en el ámbito de la moda, el diseño y en universidades. Las nuevas tecnologías aplicadas a lo textil son denominadas como Wearable Technologies, Soft- Technologies y E-Textiles. Ponen en intersección el diseño, la ciencia y la tecnología. Los desarrollos e investigaciones referidas a estas son cada vez más prolíferos y heterogéneos, por lo que al día de hoy merecen un análisis y reflexión. ¿Que son las Wearable Technologies? ¿Cómo surgieron? ¿En qué consisten? ¿Cuál es su potencial? En esta conferencia se despejaron estas dudas conociendo también los desarrollos más emblemáticos e importantes del último tiempo en el campo de la Moda y el Arte. Abordaremos su funcionamiento y las posibilidades que estas fascinantes tecnologías ofrecen.

E091. Mostrar tu creatividad al mundo sin morir del panic attack (Conferencia). Juan Ignacio Carrillo [Valkyria - Argentina]

La hora de la verdad. ¿Cómo superar el miedo a mostrar nuestro diseño? Muchas veces luego de tener el trabajo listo, llega el momento de mostrarlo. De que nuestro diseño sea visto por los demás. Llega finalmente y después de mucho trabajo, el momento decisivo de enfrentarse con la mirada del otro. Con la opinión, con la crítica y las devoluciones. ¿Cómo exponerse y manejar los miedos sin que los miedos nos manejen a nosotros? Cómo superar estas etapas y poder mostrar nuestro trabajo.

E092. What's my naming? (Conferencia). Felipe Bernardes Amaral [StudioBah - Brasil]

El nombre es el primer acto público de un proyecto de Branding y puede ser una de sus tareas más difíciles. Naming no es solo un ejercicio de creación de un nombre. Supone dotar de una identidad a la marca. Y para ello, el nombre debe ajustarse a un planteamiento estratégico. La conferencia busca adentrar en el universo del Naming, desde su concepto hasta el proceso para crear un nuevo nombre. Al mismo tiempo, discutir la importancia del tema para las empresas y presentar una mirada crítica a los casos mundiales.

E093. Acto emprendedor y ética: una reflexión deontológica a partir de la experiencia entre Hugo Boss y el sistema político nazi (Conferencia). Rocío Daniela Acosta de la Rosa y Oscar Javier Montiel [Universidad Autónoma de Ciudad Juárez - México]

A través del tiempo se ha observado que el uso de estrategias publicitarias, puede cambiar totalmente la idea de un producto, servicio, imagen, marca, diseñador, etcétera, y lograr un futuro prometedor y favorecedor para la misma. De igual manera se puede determinar que el fenómeno de la moda es una pauta civilizadora que en algunos casos tiene inicios en conductas y comportamientos éticos que pueden resultar cuestionables: Hugo Boss marca de las tropas hitlerianas. Sin embargo no se debe perder de vista el hecho de como cuando se transforma y optimiza lo que ya existe se genera un acto emprendedor.

E094. Diseñar el presupuesto (Conferencia). Fernando Sosa Loyola [Linking C | conectando creatividad - Argentina]

El presupuesto como pieza de comunicación y venta. Al presentar un presupuesto, nuestra intención como profesionales es que el cliente decida hacer el trabajo en las condiciones y precio planteados por nosotros, de esa manera podremos vivir de nuestro trabajo. La identificación del cliente con el creativo logrará ir acercando las partes para un acuerdo. Todo lo que podamos hacer en ese sentido en la elaboración del presupuesto, será bienvenido.

E095. El arte es un verbo. El arte no es sustantivo (Mi Primera Conferencia). Paula Kipen [Espacio Buenos Aires - Argentina]

Cómo dibujar con objetos y hacer un collage con descartes. Aprender a mirar las cosas de otra manera. Concentrarnos en su forma descubriendo algo distinto. Conocer el abordaje de estas técnicas de collage, experimentando propios retratos con objetos cotidianos.

E096. El diseñador y las comunidades: la iniciativa social en el diseño urbano (Mi Primera Conferencia). Mercedes Viloría [Venezuela]

El rol del diseñador encargado de producir intervenciones urbanas en el espacio público, realizadas en conjunto con los miembros de la comunidad que se desarrolla en dicho espacio. Se estudiarán casos donde el diseñador se presenta como trabajador social dedicado a dar respuesta a requerimientos directos de los futuros usuarios de un espacio que se encuentra en desuso mediante un proceso de diseño participativo en trabajo conjunto con comuni-

dades creativas. Se busca entender las interacciones entre diseñador y usuario, para posicionar al profesional dentro de dichos procesos como guía y planificador.

E097. El papel del diseño y la innovación en el ámbito social (Mi Primera Conferencia). Yubar Portilla [San Mateo Educación Superior - Colombia]

El diseño social surge de la necesidad de trabajar por la conciencia y la transformación social, más allá de la compraventa de servicios. Busca generar iniciativas desde el diseño y las TIC, que contribuyan con el mejoramiento de la calidad de vida, especialmente de las poblaciones más vulnerables. Siguiendo este tema se investigó sobre el derecho de los niños vulnerados víctimas del maltrato infantil y se diseñó una estrategia comunicativa como herramienta pedagógica con el fin de convertirse en un vehículo que facilitará el proceso de enseñanza y aprendizaje sobre el maltrato infantil, en la básica primaria.

E098. El rol del make up en la actualidad (Conferencia). María Eugenia Chaieb [Eugenia Chaieb - Argentina]

Hoy en día el make up excede la moda, y los profesionales del maquillaje deben ampliar sus conocimientos, más allá de la colorimetría, cada día la exigencia es mayor, se necesita información de iluminación, fotografía, procesos de revelado y sus efectos sobre los colores, y las variaciones de HD. Así mismo va mas allá de la moda, foto y cine, pasando por el asesoramiento de imagen, incluso tiene una labor social, cuando se transforma en un elemento de autoayuda. Es por eso que los profesionales del área debemos enriquecernos en múltiples campos.

E099. Estudio para el diseño de equipamiento urbano accesible (Mi Primera Conferencia). Daniela Elizabeth Rios Buenamaison [Gabinete de Investigación Urbana de la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño - Argentina]

El presente trabajo se plantea desde el diseño industrial con el fin de contribuir de manera significativa a la promoción y concientización de la accesibilidad social urbana como un aspecto clave. Todo ello en el ámbito general del mobiliario urbano para espacios públicos y en particular, en las paradas de autobuses como elemento integrador. El estudio de los aspectos del diseño que favorezcan la inclusión de personas con disminución visual, a través del diseño sustentable aplicado a las paradas de autobuses como factor de inclusión y cohesión social.

E100. Planejamento de projetos de design com business model canvas (Conferencia). Lednara Castro [AESO Barros Melo - Brasil]

Diante das constantes evoluções tecnológicas e da exigência cada vez maior dos consumidores por experiências satisfatórias e respostas rápidas, a agilidade no momento de desenvolver projetos de design é algo crucial para ter sucesso no mercado. O Business Model Canvas, ferramenta desenvolvida por Alex Osterwalder, busca dinamizar o desenvolvimento de modelos de negócio e de projetos de forma ágil e prática. Sendo assim, esta oficina buscará fornecer o passo-a-passo do planejamento e gerenciamento de projetos usando a abordagem do Project Model Canvas (Finocchio Junior, 2013).

E101. Creación de personajes (Taller Croma). Juan Devoto (Apen) [Argentina]

Utilizando “el juego” como disparador creativo, trabajaremos en la elaboración de múltiples personajes combinando diversas consignas, formas y herramientas. Para luego seleccionar y profundizar el trabajo hasta llegar a un personaje amigo final. Enriqueciendo, así, las posibilidades expresivas, facilitando la creación, y ayudando a la búsqueda de un estilo personal.

E102. Del character al paper toy (Taller Croma). Damián Conci [Bola de Nieve - Argentina]

Armar, intervenir y tunear nuestros propios personajes Bola de Nieve, también charlaremos acerca de cómo es esto de crear personajes, compartiendo experiencias y curiosidades.

E103. Dibujando en el espacio (Taller Croma). Juan Facundo Saint Pierre [Juan Vegetal - Argentina]

Hacer nuestros propios cómics, dejar que la imaginación fluya, soltar la mano y ponerse a dibujar. El cómic será tratado como medio para mezclar el mundo que nos rodea y nuestro universo interior. Habrá juegos para destrabar la creatividad y se crearán personajes e historias. Se experimentará con distintos formatos y géneros del fanzine al web-comic.

E104. El oficio de ilustrar (Taller Croma). Gerardo Baró y Pablo Tambuscio [Argentina]

Recorrer el camino que va desde la concepción de una idea o la interpretación de un texto hasta la obra finalizada y las formas de presentarla como proyecto ante un potencial cliente. El curso contará con instancias teóricas y prácticas (ejercicios simples para realizar en clase).

E105. Estampado de láminas y telas (Taller Croma). Melina Farriol [Argentina]

Orientado a aquellos que tengan ganas de estampar sus dibujos a todo lo que tocan. La serigrafía como método de reproducción en serie es una manera barata y accesible de reproducir originales sin parar. Vamos a repasar la teoría general de la serigrafía, concentrándonos en los tipos de materiales empleados como son las maniguetas, tintas, hilaturas de schablón. También resolveremos dudas acerca de cómo copiar un dibujo al bastidor, retoque de películas gráficas, etc. Aprenderemos a registrar el diseño y a estamparlo a 1 color con tintas al agua sobre telas y papeles de varios colores y texturas.

E106. Origami (Taller Croma). Romina Paola Morbelli [Dreams and Paper - Argentina]

Enseñarán la técnica de Origami. Partirán de las figuras más simples y básicas.

E107. Papel calado (Taller Croma). Ayelén Fayolle [Nele Fayolle - Argentina]

Intensivo en el cual nos adentraremos en el maravilloso mundo del papel y una de sus tantas posibilidades: el calado. Repasaremos una breve historia de la técnica y también artistas contemporáneos. Destinado al público en general, cada uno podrá elegir libremente los diseños para realizar durante el taller, pudiendo también traer

sus propios dibujos si lo prefiere. No se necesitan conocimientos previos.

E108. Pegatinas (Taller Croma). Matías Danna [La Brea - Argentina]

Dirigido a artistas visuales que quieran tener una primera experiencia en la calle, a expertos que quieran compartirla, y sobre todo a cualquiera con ánimo de expresarse. No necesitas saber dibujar ni un monigote para venir. En 3 horas podrás aprender lo que es una pegatina, armar la tuya, y pegarla. Es una técnica muy generosa que seguramente te va a permitir llevar el tipo de imagen que vengas trabajando a la calle.

E109. Tatuajes: de la idea a la piel (Taller Croma). Joaquín Lavori [Joaquín Motor - Argentina]

Brindar nuevas herramientas y conocimientos para poder entender y concretar cada proyecto. Analizaremos detenidamente cada etapa del proceso: la búsqueda de referencias, los primeros bocetos, el dibujo final y la localización en el cuerpo. Apuntado a aprendices y a los que tengan curiosidad por aprender algo más.

E110. Tipografía experimental (Taller Croma). Luciano Veron [Tano Verón - Argentina]

Teórico-práctico, se abordará el concepto y las bases de la tipografía como así también la creación de un sistema de signos experimentales sin necesidad de previos conocimientos.

E111. Diseño centrado en personas. Aplicar la empatía (Taller). Alberto Demarini [Social Lab - Perú]

Reflexionar entorno a la distancia ente manejar el concepto de empatía y aplicarlo en nuestros diseños. El desarrollo integrará dinámicas a modo de desafíos rápidos con el objetivo de interiorizar cada concepto. Se seguirá paso a paso un proceso de diseño y exploraremos técnicas para potenciar cada uno de los momentos del proceso.

E112. El arte de la controversia (Conferencia). Rina Melconian [Estudio Grafikk - Argentina]

Recorrido por la historia de la historieta política y sus consecuencias sociales, culturales y políticas. Desde las caricaturas de Honoré Daumier hasta los recientes ataques terroristas a la revista Charlie Hebdo. ¿Cuál es el papel de la libertad de expresión en nuestros días?

E113. El arte de saber negociar a través de la oratoria (Conferencia). Gabriella Suarez [Consultora Indicios PR - Venezuela]

Hoy en día todos los estudiantes y profesionales necesitan hablar en público o mínimo poder dialogar en sus áreas laborales. No solo los políticos deben dominar la oratoria sino todo aquel que necesite comunicarse debe ser creíble, concreto y seducir a la audiencia. Lo que busca esta conferencia es introducir herramientas eficaces para saber negociar en cualquier momento. Si supiéramos que con solo hablar bien podemos ganar un trabajo, crear sociedades, crear negocios o simplemente comunicarnos de manera eficaz. Desde pequeños debemos ir perfeccionando nuestra manera de hablar así llegar a la

universidad con habilidades en oratoria y entendiendo la importancia que esta conlleva.

E114. El diseño de indumentaria deportiva en el mercado actual (Conferencia). Eugenia Aryan [Universidad de Palermo - Argentina]

Los deportes, el ejercicio y las actividades al aire libre son una tendencia instalada en la sociedad actual que congrega a públicos de todas las edades. Los deportes se han trasladado al modo de vestir: las nuevas tecnologías se han puesto al servicio de la indumentaria casual de uso urbano. Así, como rubro independiente, el Sportwear resulta de sumo interés en el campo disciplinar, a la vez que requiere de una capacitación específica para el adecuado manejo de múltiples y particulares variables que se presentan en el diseño y necesitan abordarse exhaustivamente para alcanzar resultados eficaces de modo de satisfacer a un mercado que se reconoce cada vez más exigente.

E115. El futuro del diseño y UX: los 15 años que se vienen (Invitado de Honor). Santiago Bustelo [Kambrica - Argentina]

El software se está comiendo al mundo: no sólo hoy resulta omnipresente, sino que sus prácticas y metodologías están cambiando la forma misma de planear y hacer las demás cosas. El Diseño de Experiencias (UX), surgido en el contexto del software, está empezando a abarcar e impactar a las demás disciplinas de diseño, marcando su futuro. En esta presentación haremos un breve repaso de los hitos de los últimos 15 años en el Diseño de Experiencias, y proyectando la dirección que tendrán en los próximos 15 todas las disciplinas de diseño.

E116. El libro-e y sus caminos: campos experimentales del diseño gráfico (Conferencia). María Itzel Sainz González [Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Azcapotzalco - México]

Los estudiosos de los libros electrónicos proponen como tipología básica para su análisis una diferencia esencial: las obras “digitalizadas” que conservan el carácter original de la impresión; o aquellas “nativas digitales”, cuyos aspectos literarios aprovechan las capacidades cibernéticas desde su creación hasta su lectura. Si bien ambos campos proveen espacio para la aportación del diseño gráfico, el segundo abre un desafío aún mayor. A partir de una investigación documental, en este trabajo se exponen sus características y diferencias para plantear las oportunidades y retos que los profesionales de la disciplina pueden asumir.

E117. El valor de marca. Cómo justificar los presupuestos en diseño (Conferencia). María Alejandra Cristofani [Universidad de Palermo - Argentina]

La gestión estratégica de la identidad de la empresa y de la marca es una parte integral de la gestión del negocio. Las identidades atractivas y duraderas se crean mediante la colaboración de muchas personas que ocupan cargos de gestión y creativos. La estética de la empresa y de la marca son atractivos indicadores y símbolos visuales que representan a la empresa y a sus marcas de una forma apropiada y que deslumbran a los clientes mediante ex-

periencias sensoriales y es imprescindible valorizarlas. He aquí la verdadera razón que justifica la inversión en diseño de la marca y posicionamiento de la empresa.

E118. Entendamos el negocio digital sabiendo la estrategia y el lugar donde estamos parados (Conferencia). Alejandro Cañarte [Argentina]

Recorreremos un Funnel con las principales actividades Digitales, que nos mostrará como debemos llevar adelante nuestra estrategia, para lograr métricas precisas y medibles. El negocio digital hoy puede aportar a la estrategia de Marketing que tengamos, pero también a la elaboración de ingresos, monetizando diversas actividades. Conociendo las Soft y Hard Metrics, entenderemos como avanzar hacia el éxito. Le servirá tanto a las empresas grandes, Pymes o Agencias que estén interesados en saber como lograr un ROI en Digital.

E119. Entrenamiento de ideas para transformarlas en negocio (Conferencia). Gaby Feldman [UBA - Argentina]

Entrená tus habilidades para transformar tu idea en negocio. No existen proyectos que no hayan tenido que pelearla, de hecho muchas de las grandes ideas empezaron siendo criticadas. Las ideas no dependen de lo que dicen los demás, dependen de nosotros. Entendiendo que para vivir de lo que te gusta tenés que insistir todos los días, vamos a darte las herramientas que necesitas para cumplir tu sueño.

E120. Trendwatching & su aplicación en el diseño estratégico (Conferencia). Antonia Moreno [Antonia Diseño Estratégico & Trw / Pontificia Universidad Católica de Chile - Chile]

Existen en la sociedad quienes emiten señales, tiempo después estas señales son reemitidas y captadas por unos pocos, así la información o costumbres se masifican transformándose en comportamientos comunes a nivel colectivo. El estudio de tendencias se basa en la observación de comportamientos sociales en diferentes ciudades del mundo y el posterior análisis de los datos en conjunto, entregando luces a nivel de sociedad. La aplicación del Trendwatching como herramienta de observación y análisis en proyectos de Diseño Estratégico es un método que he desarrollado y aplicado en diferentes proyectos que requieren de una visión amplia, disruptiva, analítica y estratégica.

E121. ¿Cómo emprender en tiempos de crisis? (Conferencia). Carlos Carrascal [Workana - Colombia]

Oportunidades y herramientas para los emprendedores. La contratación freelance, el co-working y el marketing digital para favorecer el desarrollo de nuevos startups.

E122. Asesoramiento de prendas para el diseño de moda: pantalones (Conferencia). María Antonia Díaz Palomino [Método Práctico para Diseñar Moda - Argentina]

Asesoramiento de Prendas para el Diseño de Moda: Pantalones. Detalle alfabético en dibujos de todos los Pantalones con sus nombres correctos y a que tipo de Figura Femenina Recomendar. Como también en que temporada usar y algunas de sus combinaciones. El Calzado. El Zapato. Anatomía del Zapato. Materiales de

Confección. Clasificación de los Zapatos: Zapatos sin Taco ó Flat. Zapatos con Taco Chino. Clasificación de Zapatos sin Altura de Taco. Clasificación Zapatos Clásicos Respecto del Taco. La Chinela. Las Sandalias. La Bota. Los Mocasines. Todos los materiales, los colores, las formas y a quienes se les aconseja usar.

E123. El diseño desde lo sensorial (Conferencia). Mariel Garibaldi [Argentina]

Una tendencia en la creación de nuevas propuestas de acción y espacios de creación. La importancia de pensar la decoración con el objetivo de transmitir sensaciones a quienes las consumen. Crear espacios para generar experiencias únicas en las personas y que al entrar quedan admirados de lo que ven, huelen, escuchan, tocan y degustan.

E124. El diseño y un mundo de oportunidades en internet (Mi Primera Conferencia). Francisco Rodríguez [Argentina]

Cómo aprovechar las herramientas digitales que internet pone a nuestra disposición para transformar profesiones relacionadas al diseño en un muy buen negocio y posicionarnos como marca, haciendo hincapié en prácticas estrategias de Social Media y Redes Sociales, así como reparar las tendencias para este año en materia de internet, tecnología e identidad digital aplicado al diseño. ¿Es posible vender mis servicios en internet y cobrar al mundo? ¿Cuál es la mejor red social para un diseñador? ¿Cómo genero contenido viral?.

E125. Nuevos modos del diseño: lo interdisciplinario (Mi Primera Conferencia). Greta Kohler [Argentina]

Teniendo en cuenta que el diseño es una disciplina que articula la sociedad con su contexto, será necesario acceder a nuevos paradigmas para llegar a las necesidades de la posmodernidad. En donde el sistema de la moda, más allá de la indumentaria, deja su funcionamiento cíclico para convertirse en modos. Modos de producir, de comercializar, de pensar, de actuar. Mediante el diseño estratégico e interdisciplinario, el diseño comienza a ser una solución que media la relación cuerpo - objeto - contexto - alma en un panorama "glocal". ¿La moda le deja el trono a los modos? O ¿La nueva moda es crear modos?

E126. Posicionamiento social media para startups creativas (Mi Primera Conferencia). Rodrigo Maximiliano Divani [Argentina]

Cuando nos lanzamos a crear una nueva empresa, una Startup, tenemos que tener en cuenta gran cantidad de factores, y sobre todo realizar una cuidada planificación. Dentro de todo eso, no podemos olvidarnos de establecer el posicionamiento Social Media, donde incluyamos una estrategia de redes sociales, blog y publicidad online. A veces, cuando uno está comenzando tiende a caer en el error de ignorar esta parte de su planificación, o de no darle demasiada importancia. Pero lo cierto es que si queremos dar un impulso a nuestras ideas y proyectos, es primordial crear una buena marca y difundirla a través del Social Media.

E127. Sin repetir y sin soplar: conocimientos y experiencias en e-commerce (Mi Primera Conferencia). Elena Hwang y Juan Pablo De Yong [Argentina]

Compartir la experiencia de una Start up en indumentaria textil femenina, desde su comienzo de la adquisición de la mercadería/o producción, hasta la creación de la tienda online. De la teoría internacionalmente conocida a la práctica en tiempo real. Cómo optimizar recursos, mano de obra, usabilidad del sitio, plan estratégico en Market place, sin contar con una inversión monetaria inicial.

E128. Viajeros del siglo XXI: una mirada interdisciplinaria (Conferencia). Natalia Pereira, Karina El Azem, Veronica Kolodesky, Gisele Martiáñez, Karla Metti y Romina Metti [Vestir tu Maleta - Argentina]

El diseño es una de las disciplinas proyectuales más permeables a la experimentación: una herramienta capaz de transformar una idea en una cultura o comunidad. Estudiando el comportamiento de viajeros en aeropuertos, el equipo de Vestir tu Maleta descubrió que aquello que los hacía iguales (su descontento al utilizar el servicio de envoltorio para proteger su valija, la preocupación al despacharla antes del viaje, el estrés al no encontrarla en la cinta de destino), tenía que volverlos diferentes. El laboratorio se puso en marcha: las áreas de diseño de producto, diseño gráfico, branding, comercial y comunicación trabajaron de manera integrada para crear una familia de productos para una experiencia de viaje a medida.

E129. #RediseñemosElPlaneta (Conferencia). Mariano Leguizamón, Javier Busto y María de los Angeles Taraborrelli [Salommon Ideas en Acción - Argentina]

El mercado es una herramienta, no es ni buena ni mala. La calificación en uno u otro sentido dependerá del uso que le demos como ciudadanos. El diseño es una herramienta, es esencial para el desarrollo de la vida misma en el planeta. El presente siglo tiene que superar las diferencias entre el mercado y el Estado. La idea dominante en el siglo pasado era que había que elegir entre alguno de los dos. Estos últimos años se están probando experiencias que nos demuestran que esto es innecesario. El error anterior fue hacer foco en la herramienta y no en sus usos y utilidades. Un nuevo concepto de empresa integra los mecanismos del mercado y los fines del Estado. Las empresas B son el camino!!

E130. Cómo aplicar el crowdfunding para tus proyectos (Conferencia). María Jimena Cárdenas Zamora [VFB Consultores - Argentina]

Armar una campaña exitosa no es tarea sencilla. El nuevo sistema de crowdfunding rompe el paradigma tradicional de financiar proyectos y le exige al gestor de los recursos incorporar nuevas habilidades para poder, a través de las redes sociales, obtener a los inversores que se necesitan para poder financiar el proyecto, a través de una plataforma on-line. 45/60 días en los que el dueño del proyecto debe generar contenidos, mover el proyecto, atender las consultas, estar pendiente de si las recompensas son suficientes, si los colaboradores necesitan un soporte para donar a través de las tarjetas de crédito. Un sin numero de actividades para llegar al objetivo deseado: la campaña exitosa.

E131. Cómo presupuestar diseño (Invitado de Honor). Jorge Piazza [redargenta - Argentina]

Requerimos imperiosamente de un método para poder adjudicarle precios a los servicios que ofrecen los diseñadores. Conformamos un mercado donde el único accionar orientado a nivelar precios esta constituido por tarifarios, no siendo estos más que una referencia surgida a partir de encuestas realizadas a diseñadores. La charla aporta un método que nos permite deducir precios con una base lógica, e interpretar el por qué de las innumerables variables que esos precios pueden tener en el mercado, que no están regidas por la intangibilidad propia de la palabra creatividad, sino por componentes concretos y analizables, los cuales deben ser comprendidos.

E132. Cómo recorrer la Milan Design Week y detectar tendencias de diseño (Conferencia). Marcela Fibbiani, Juan Cavallero y Georgina Pizzabiocche [Argentina]

Visitar cada año el Salón Internacional del Mueble de Milán significa, además de absorber una importante cantidad de información sobre el estado actual del diseño de mobiliario, objetos, luminarias y equipamiento, una oportunidad para detectar tendencias, inspiraciones, reflexionar hacia dónde se dirige el diseño mundial, hacer contactos y negocios, aplicables a la industria local. Así lo entienden los equipos de 90+10 y Novum –empresa argentina de grifería premium–, quienes mostrarán su visión de la feria 2016.

E133. Diseño para la sustentabilidad y el bienestar social (Conferencia). Gabriela Nuri Baron [Grupo CLIOPE - Argentina]

Los proyectistas tenemos la responsabilidad de tomar decisiones que influirán en la forma en que los recursos materiales y energéticos se consumen, con todas las consecuencias ambientales y sociales que surgen en cada etapa del ciclo de vida. Cada vez que realizamos un proyecto decidimos promover un estilo de vida. Ante la crisis ambiental se propone desmaterializar la idea de bienestar y nuestros proyectos, y comenzar a diseñar para servicios y productos compartidos. Debemos romper la conexión entre la idea de bienestar y el consumo material. Debemos ampliar el rol tradicional del diseñador.

E134. Diseño web con WordPress (Conferencia). Mijael Grande [Agencia Faraday - Perú]

Wordpress es un sistema de gestión de contenidos (cms) que permite crear y mantener un sitio web o un blog. Con más de un millar de templates, no es solo un sistema sencillo e intuitivo para crear una web, sino que permite realizar toda clase de web más complejas. Podemos crear una tienda online, blogs, sitios y aplicaciones web profesionales desde cero, lo bueno de usar wordpress es que puedes diseñar una web profesional en pocas horas y sin la necesidad de saber de programación.

E135. El CV y el portfolio: herramientas de desarrollo (Conferencia). Sergio Darío Bentivegna [Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

El profesional independiente en Diseño cuenta con diversas herramientas para encarar su desarrollo laboral, entre ellas el Curriculum Vitae (CV) y el Portfolio de

trabajos. Ambas son claves, dentro de una estrategia de inserción en el mercado de trabajo entendida con un proyecto personal y social. Abordaremos el diseño del CV: la elección de los datos y los formatos posibles. El criterio de la modularidad. Flexibilidad y oportunidad. El valor de la propia imagen. El potencial del candidato y la hoja de vida. A su vez, trabajaremos el diseño del Portfolio de trabajos, sus posibilidades creativas y diversos soportes. La segmentación de la oferta: anuales y estacionales. Análisis de casos de éxito.

E136. El diseño en la construcción y el desarrollo de marcas (Conferencia). Isabel Margarita Gómez [Instituto Profesional AIEP - Chile]

Hoy en día es muy común escuchar hablar de branding, pero entendemos en qué consiste y cuál es su real impacto sobre las marcas. Branding no es sinónimo de más ventas, y tampoco de más popularidad. Branding es trabajar sobre el “imaginario de la marca”, basarse en ideas, conceptos y experiencias para generar una identificación con el target, y así establecer una relación emocional con ellos, de modo que perciban que la marca satisface sus deseos y gustos más profundos. Se trata entonces de diseñar el deseo antes del producto o servicio. ¿Es importante el diseño para el branding?

E137. El rol del diseñador en la sociedad contemporánea (Conferencia). Héctor Patricio Escudero Goldenberg [Universidad Tecnológica de Chile, INACAP - Chile]

El estudio busca identificar el rol del diseñador en la Sociedad del Conocimiento, acotado en los siguientes 3 campos: Medios: tradicionales y digitales/alternativos, Redes Sociales y Organizaciones. Esto nos permitirá situar al diseñador en un contexto y quehacer determinados por su propia área de especialidad, considerando posee herramientas para intervenir uno o más de los 3 campos anteriormente acotados. El tema es relevante porque busca una validación del Comunicador como profesional en los diferentes medios de comunicación, principalmente los digitales, quienes establecen una homogeneidad de sus participantes lo que restaría validez al mensaje y al comunicador.

E138. La idea feliz (El gag visual aplicado al diseño gráfico) (Conferencia). Fabián Carreras [FC Diseño - Argentina]

¿Cuáles son las imágenes que nos hacen sonreír?. La idea feliz es una charla informal y sinuosa con anécdotas de casos reales que muestra cómo las figuras retóricas detonan el humor. Retórica tipográfica, carteles e ilustraciones son algunos de los recursos para aplicar las metáforas. Se le suman los bocetos que describen el proceso creativo, desmenuzados en siete conceptos (Simple, original, económica, bella, poética, lúdica, alegre). El gag visual como territorio compartido entre el diseño, el humor gráfico y la poesía visual. El autoencargo como camino posible para emprender.

E139. Tipografía en la era digital (Conferencia). Alejandro Vizio [Aerolab - Argentina]

¿En que se parece un HTML y CSS a inDesign? Sobrevivirán los fundamentos del diseño gráfico utilizados en el

medio impreso en la era digital? Cómo la base del diseño editorial/gráfico se aplica a través de toda la era digital. Los navegadores y dispositivos han avanzado a pasos agigantados, casi que es posible hacer cualquier cosa y vengo a contar cómo aplicar todo eso que ya sabes a la era digital. Es fácil, simple, 0 código prometo.

E140. Usando Big Data para crear un diseño (Conferencia). Julio César Cimato [LatinGamers - Argentina]

Hay muchos aspectos que son necesarios tener en cuenta a la hora de decidir un diseño... de hecho, son tantos que a veces nos abruma. ¿Cómo elegir a qué datos darle prioridad? ¿Cómo explorarlos en una cantidad de tiempo limitada? ¿Cómo detectar los más importantes? Todos los secretos para analizar y tomar las mejores decisiones.

E141. A tecnologia e os profissionais de moda (Mi Primera Conferencia). Isa Amelia Santos [Brasil]

Pretende-se discutir o papel das novas tecnologias inseridas no campo da moda e as demandas em relação a estabilidade profissional. A intenção é refletir se o designer está preparado para a necessidade no campo de moda de se integrar aos desafios de mão de obra especializada as novas habilidades de produtos a esta tecnologia do design de moda.

E142. El estilo como esencia de la identidad (Conferencia). Selva Guiffrey [Amor Divino - Argentina]

¿Cómo orientar mi creatividad a través del conocimiento de estilos para el diseño de mi look, de mi producto o de mi marca?. Transitando cada estilo, nos enfocaremos en distinguir los elementos fundamentales que determinan y caracterizan cada uno, para encontrar un modo auténtico, original y único de expresar y desarrollar combinaciones creativas que den IDENTIDAD a mi manera de vestir como consumidor, a mi producto como diseñador y a mi marca como empresario o emprendedor.

E143. Fotografía: arte expresivo y moda (Mi Primera Conferencia). Valeria Giovannetti [Argentina]

Desestructurar el concepto rígido acerca de la fotografía de moda tradicional, analizando diversas imágenes y experimentando a partir de determinados tips una guía que permitirá idear, crear y desarrollar imágenes “expressive art” diseñadas dentro del área de la moda.

E144. Impacto bambú! (Conferencia). Katia Sei Fong [Nuestro bambú - Uruguay]

La importancia del diseño como herramienta para transformar un recurso natural en un objeto. El bambú es un recurso sustentable, un material natural estandarizado, que se trabaja con herramientas simples. Un material que permite crear impacto social y medioambiental, con identidad local, innovando en diseño, y trabajando con comunidades que conviven con él, desarrollando programas, metodologías y experimentando! Exponer el caso del bambú en Uruguay y sus impactos, como ser pioneros en promover y difundir su uso genera oportunidades y desafíos.

E145. La identidad visual: ¿quién y cómo es tu marca? (Mi Primera Conferencia). Belén Ladaga [Argentina]

Una clara introducción y un recorrido clave por los elementos básicos en la construcción de una fuerte y consistente identidad de marca: el color, el logo, la tipografía y el diseño colateral. Cómo conjuntar estos cuatro elementos para lograr una identidad de marca que comunique de forma efectiva y alcance el target buscado de la mejor y más positiva forma.

E146. Simulación de tejidos planos con tecnologías CAD (Conferencia). Rigoberto Marín Lira [Universidad Nacional de Ingeniería - Perú]

Los CAD son softwares especializados para todas las áreas del conocimiento y la presente ponencia trata específicamente de los CAD aplicados a la industria textil en el diseño de tejidos planos, actualmente hay muchos CAD y todos ellos tienen sus desarrollos particulares pero al final todos sirven a un propósito hacer más rápida la entrega del resultado del diseño, reducir los costos de producción y minimizar tiempos y desperdicios, etc. se presentarán los CAD más conocidos a nivel internacional pero se trabajará en algunos de ellos desde los más simples hasta los más completos.

E147. Sin contenido, no hay marca (Mi Primera Conferencia). Israel Herbas [Ecuador]

El futuro presente de la comunicación de las marcas debe pasar por los contenidos, ya la mera presencia en internet no basta. El hablar de spots en televisión, de páginas web, de presencia en redes sociales, etc, si bien es necesario y el inicio de todo, ya no deben ser el horizonte de ninguna marca. Como comunicadores audiovisuales, nosotros debemos empezar a hablar, pensar, comunicar, crear y distribuir contenido de valor y este contenido debe llegar a ser tan importante que el consumidor sienta la necesidad del mismo, ya sea porque los entretiene o porque los informa.

E148. Una marca para mi ciudad (Mi Primera Conferencia). Nair Lucía Tschieder [Argentina]

Trabajo de observación y análisis de diferentes casos relevantes de marcas de ciudades reales, tanto a nivel internacional, como nacional y regional, desde las dimensiones económicas, sociales, urbanas, así como también comunicacionales, identificando en cada caso características comunes y criterios utilizados para su creación que permiten definir diferentes tipologías de marca ciudad en la que se podría encasillar a nuestro caso de estudio: la ciudad de Rafaela (Provincia de Santa Fe).

E149. Cómo hacer afiches con énfasis color (Taller). Yolima Sánchez Royo, Juliana Castaño Zapata y Claudia Jurado Grisales [Universidad de Caldas - Colombia]

Bajo la identificación de los usos más frecuentes de los colores en un entorno, desde sus perspectivas físicas, conceptuales, contextuales e instrumentales, se visualizará un proceso de construcción de un afiche, con el uso de un método de captura cromática y análisis del entorno. Visualización de la revisión gráfica-contextual del color, bajo un modelo de captura desarrollado en la “investigación patrones del color en el diseño” el cual

permitirá dar a conocer la revisión de aspectos semánticos y pragmáticos del diseño en la concepción de un producto guiado por la captura contextual cromática.

E150. Cómo realizar una gran infografía (Taller). Juan Carlos Escobar [Diario La Capital, Rosario - Argentina]

La idea de este taller es enseñar cómo realizar un gráfico de grandes dimensiones para medios impresos. Las infografías de este tipo (que, por lo general, se publican en láminas, o a una o más páginas) tienen por objeto desarrollar temas con independencia de un texto periodístico que lo acompañe. Para eso se vale de variadas piezas gráficas que aportan información. Gráficos estadísticos, líneas de tiempo y esquemas son algunos de los elementos que conforman este tipo de trabajos. Una ilustración central (que puede ser una foto, dibujo, maqueta o escultura) es el centro de impacto visual a partir de la cual se desarrolla el trabajo.

E151. Diagrama de ciclo de vida. Diagnosticando al sustentabilidad (Taller). Maximiliano Zito y Soledad Maugeri [Universidad de Palermo / INTI Diseño Industrial - Argentina]

El diseñador es potencialmente un actor central para incorporar la sustentabilidad en los productos de las organizaciones. Para ello es imprescindible que amplíe su campo de acción, corriéndose de las soluciones tradicionales que consisten solamente en utilizar los recortes de producción. Proveedores, cadena de distribución, Uso del producto...son muchos los espacios de intervención. En este contexto, se hace necesario que cuente con herramientas adecuadas para diagnosticar los puntos de mayor impacto. El Diagrama de Ciclo de Vida surge como una poderosa herramienta para ello. En el Taller el participante tendrá la oportunidad de conocer y aplicar esta herramienta a un producto seleccionado.

E152. Diseño e iluminación de vidrieras (Taller). Fernando Mazzetti [Decomobi - Uruguay]

En el diseño de vidrieras están involucradas diversas áreas que deben ser consideradas por el profesional con el fin de lograr los objetivos comerciales buscados. Las vidrieras están incorporadas a la identificación comercial, cultural y artística de las ciudades. Dinamizan la economía, embellecen la ciudad y mejoran el paisaje urbano. El diseño de iluminación será la clave que define el proyecto final.

E153. Ecofriendly: experimentación con tintes naturales (Taller). María José Cerezoli [Majo Cerezoli Diseño - Argentina]

El concepto ecofriendly se ha puesto muy de moda en nuestros días, por ejemplo en la reutilización de recipientes de plástico, bolsas; o la búsqueda de elementos como bolsas de friselina para el remplazo de las bolsas de nylon. Una opción ecofriendly, o amigable con el medio ambiente, es utilizar tanto en bolsas contenedoras, como en indumentaria, las telas de fibra natural, como el algodón, el lino o el cáñamo. A su vez estas pueden ser intervenidas con tintes naturales obtenidos de los residuos de nuestros propios alimentos.

E154. El brief y su rol en la creación de piezas gráficas (Taller). Joffre Bernardo Loor Rosales [Universidad de Guayaquil - Ecuador]

¿Qué es? ¿para qué sirve? ¿cuál es su estructura? ¿cómo se debe leer? Son algunas de las preguntas que se debatirán en un espacio de reflexión y práctica. Los participantes comprenderán la elaboración de un Brief, cómo este influye en la construcción de piezas gráficas; se creará un afiche que cumpla con los objetivos planteados a partir de la lectura del brief y la selección del medio de difusión apropiado para el inicio de las publicaciones de las piezas gráficas. Para ser expuestas y debatir lo planteado.

E155. Las ideas que cambian nuestro mundo (Taller). María Fernanda Bolli y Sabrina Malpartida [fbCreativos y Universidad de Buenos Aires - Centro Cultural Rojas - Argentina]

Capturar ideas...las ideas que nos capturan...de lo imaginario a lo concreto en un viaje artístico/simbólico por el universo creativo personal y grupal de los concurrentes. El juego de las ideas que cambian nuestro mundo interno/externo. Comienza el viaje con la generación y exploración de ideas, hasta la evaluación y valoración de las mismas. El encuentro se desarrollará en dinámicas grupales y ejercicios individuales, generando producciones artístico/visuales. Abordaremos temáticas actuales desde una visión simbólica, apelando a la metáfora visual.

E156. Metodología de diseño para posicionamiento de marca (Taller). Paola Andrea Tovar Polo y Camilo Andrés Andrade Ojeda [Servicio Nacional de Aprendizaje - Colombia]

Aplicar metodología para el posicionamiento de la marca de las MIPYMES utilizando como base la estrategia de Design Thinking. En la metodología propuesta se aplican técnicas relacionadas con las disciplinas de Etnomarketing, Neuromarketing y Marketing Digital, de tal forma que su implementación contribuye al desarrollo económico, social y tecnológico de las empresas, generándoles un reconocimiento y posicionamiento en el mercado, que aumenta su competitividad.

E157. Design da natureza: a biomimética como metodo de projeto (Taller). Amilton Arruda, Theska Laila e Isabela Moroni [Universidad Federal de Pernambuco - Brasil]

Existem muitas técnicas de criatividade em design, aqui será focado nas que utilizam a natureza como inspiração através da analogia. A natureza é uma fonte rica de muitas referências para projetistas em geral, suas abundantes formas, cores e texturas criam um cenário muito estimulante para a liberação da criatividade.

E158. Cómo armar una presentación para un cliente (Conferencia). Jerónimo Rivera [Ya! Publicidad - Argentina]

Cómo armar una presentación y poder lograr que nuestros clientes acepten y compren nuestra iniciativa. Muchas veces, nos encontramos con la imposibilidad de poder desarrollar presentaciones efectivas, que tengan como fin, poder presentar nuestras ideas de comunicación (tanto de diseño como de publicidad) a clientes actuales o futuros. ¿Cuáles son las mejores formas posibles de mostrar una idea a un cliente?

E159. Cómo elaborar una propuesta para un libro ilustrado (Conferencia). Liz Rios [Venezuela]

La elaboración de un libro ilustrado, como propuesta para una versión de algún autor ya publicado, o como ilustrador que siente ser un escritor en potencia y quiere hacer su propia propuesta. El proceso desde la maquetación en InDesign, el desarrollo de las ilustraciones, la diagramación del texto y todo lo que conlleva el diseño editorial. Finalmente, cómo presentar la propuesta, cómo imprimir y empastar el libro tú mismo, para tener un modelo en manos o, si lo deseas, en una presentación digital.

E160. De la caligrafía antigua a la OpenType (Conferencia). Mercedes Brousson [Argentina]

Una revisión de la letra escrita. Desde sus inicios, pasando por la manera en la que nos hemos apropiado los diseñadores del texto para comunicar. Conocemos muchas fuentes pero sabemos que lo importante es aprender a usarlas y saber como nos ayudarán a comunicar. La tipografía es una herramienta de diseño que no pierde valor a lo largo de los años sino que ha sabido reinventarse a si misma, unificarse en los distintos medios llegando a las tipografías OpenType que son aptas para cualquier soporte y sistema.

E161. El arte de construir marcas (Conferencia). Daniel Noboa [Clubpoint.com - Ecuador]

Nos encontramos en entornos digitales en donde la masividad de logos y marcas, superan la capacidad de recordación de un usuario o potencial cliente. Con una perspectiva diferente y concisa se explicará cómo el Branding desarrolla valor a una marca, escalándola a niveles superiores. Cada marca deberá desarrollar sus cualidades con diferentes herramientas que persigan 3 ejes de superación o niveles: el respeto, la admiración y la trascendencia, paradas clave en el eterno camino del progreso.

E162. El diseñador del mañana y las competencias claves para el éxito (Conferencia). Catalina Petric [INACAP - Chile]

Contexto general desde la economía 1.0 a la Economía 3.0. Aspectos diferenciadores para mantenerse como un competidor activo en el mercado. Rol del diseñador en este contexto. ¿Qué es agregar valor? ¿Qué se necesita para: agregar valor, crear nuevas experiencias, lograr la diferenciación ser únicos? Las 10 competencias clave para el éxito del diseñador del mañana.

E163. El Diseño Industrial y las energías renovables (Conferencia). Jimena Patiño Navas [Colombia]

El objetivo de la conferencia es reflexionar sobre la importancia del Diseño Industrial y su vinculación en la investigación y desarrollo de las llamadas Nuevas Energías ó Energías Renovables; ya que actualmente cobra gran importancia en el panorama mundial animados a disminuir el impacto ambiental que producen las energías a base de carbón y combustibles fósiles, petróleo y gas.

E164. Evolución del interiorismo en las bodegas de Mendoza (Conferencia). María Amparo Gutiérrez Silveyra [Johnson Acero - Argentina]

Mendoza es una tradicional provincia vitivinícola argentina situada en la región central de la Cordillera de

los Andes. En el último tiempo la construcción de las bodegas en Mendoza explotó y logró que la arquitectura y el diseño de interiores se combinaran con el entorno y la calidad de los vinos para darle a la provincia mayor reconocimiento a nivel mundial, tanto vitivinícola como de envergadura. Las bodegas llegan a tener una importancia máxima en la provincia, la arquitectura y el diseño toman un punto importante en ellas ya que el mercado de los vinos se torna una de las actividades más importantes en la provincia.

E165. La comunicación del diseño industrial como factor de éxito (Conferencia). Juan Antonio Islas Muñoz [University of Cincinnati - México]

Tener éxito en la práctica del diseño industrial siendo originarios de países cuya situación presenta obstáculos de carácter social, económico, tecnológico y cultural es un gran reto. Ser un comunicador efectivo se convierte en una habilidad crucial para lograrlo. Esta conferencia aborda herramientas de comunicación tales como el sketching, storytelling, y el portafolio de proyectos (entre otros), para comunicar el objeto, usuario, contexto, sistema, y al diseñador mismo. Se presentarán ejemplos aplicados al diseño industrial, automotriz, y a proyectos multidisciplinarios.

E166. Photoshop. Conocimientos básicos (Conferencia).**María de las Mercedes Chiesa [MM Chiesa - Argentina]**

Comprender las bases de las herramientas necesarias para lograr el acabado deseado aplicando el retoque digital: Desde la fotografía artística, documental, experimental a los principios básicos del high-end retouch (utilizado en moda, beauty, etc.). Desde como iniciar la búsqueda personal en cuánto a género de imagen a trabajar a la presentación de las herramientas digitales más utilizadas actualmente para la creación de una imagen. Todo lo necesario para iniciarse en el fascinante mundo del retoque digital.

E167. Procesos de diseño en un startup de ecommerce (Conferencia). Victoria Blazevic y Damián Horn [Tienda Nube - Argentina]

Encarar el diseño de un sitio, plataforma o app puede ser un proceso largo y tedioso si no se comienza con una buena estrategia. Cómo mejorar procesos de diseño de una nueva interfaz o sistema gráfico incorporando los conceptos de iteración, productividad y usabilidad. Dirigida a los interesados en incorporar nuevos conocimientos sobre el mundo de las startups y para profesionales o estudiantes apasionados por la usabilidad, el diseño y el front-end.

E168. ¿Cómo empezar a ser freelancer? Consejos y experiencias para empezar una carrera independiente exitosa (Conferencia). Carlos Carrascal [Workana - Colombia]

El freelancing crece como tendencia en un mercado laboral que ha cambiado y sigue cambiando. El trabajo independiente y remoto aparece como una forma de vida. En esta charla veremos los consejos y requerimientos para empezar una carrera freelance exitosa.

E169. A poética de Pina Baush inspirando a moda (Mi Primera Conferencia). Fernanda Ganimi Von Goldner [Brasil]

Embarcando em um estudo sobre dança contemporânea, proponho um diálogo entre a poética de Pina Baush e a poética da moda como inspiração para o desenvolvimento de uma coleção de acessórios. Por poética estou entendendo o ato poético em si, presente na construção das coreografias realizadas pela bailarina alemã e também no processo criativo de produtos de moda. Nesse contexto, a ressignificação é palavra-chave e a narrativa está intimamente ligada ao imaginário do outro. O produto que é resultante desse diálogo envolve a liberdade criativa na perspectiva de um design emocional.

E170. Andadores y mamaderas, la responsabilidad del diseño industrial en el desarrollo infantil (Mi Primera Conferencia). Virginia Lubrano Lavadera [Argentina]

Analizar los productos para bebés diseñados para dos áreas de gran relevancia en el desarrollo de la primera infancia: los productos que reemplazan el apego con la madre y los productos desarrollados para intervenir en el desarrollo motor del niño. El objetivo es plantear si existe una necesidad real para la utilización de estos productos y la responsabilidad del diseño industrial en el desarrollo de los mismos. Así como se desarrollan ergonómicamente los productos, plantearemos que se debe realizar un análisis de la fisiología del niño para determinar si estos productos son necesarios o por el contrario, se siguen fabricando respondiendo a usos y costumbres que necesitan ser revisados

E171. Arte urbano más allá del muro (Mi Primera Conferencia). Jesús David Rodríguez Montoya [Colombia]

¿Cómo aprovechar el espacio público en el arte urbano o el diseño? ¿Cómo salirse del formato tradicional y sorprender al espectador? La gran variedad de posibilidades creativas que nos presenta la calle, con ejemplos extraordinarios realizados por artistas urbanos y graffiteros en diferentes técnicas, estilos y propuestas tanto en Latinoamérica como en el mundo entero.

E172. Desarrollo de las PyME en Colombia a través del diseño (Conferencia). Yovanni Aldana Useche y Sandra Mónica Melo López [Universidad Cooperativa de Colombia - Colombia]

Las PyME en Colombia, son iniciativas que han tomado fuerza dentro del desarrollo económico e industrial del país, esto debido al espíritu emprendedor de estas compañías, que prometen un gran aporte en la generación de empleo e innovación. Sin embargo, estas empresas en su mayoría inician como asociaciones familiares, se gestan sin ningún tipo de planeación, lo cual da como resultado espacios industriales inadecuados, donde la producción se desarrolla en lugares que no cuentan con mínimas condiciones para la elaboración los productos. El diseño de planta es la herramienta idónea para brindar una mejora a los espacios de dichas industrias.

E173. Design como ferramenta de resgate emocional promovendo cidadania para os haitianos em manaus (Mi Primera Conferencia). Monick Melo [Brasil]

A presente proposta tem visa apresentar um trabalho de design editorial elaborado em 2014. Tendo por finalidade promover e retomar laços entre as crianças, filhas de imigrantes haitianos residentes em Manaus, e o espaço de nascimento de seus pais. Foi realizada pesquisa bibliográfica em fontes abertas, sobretudo virtuais, para permitir uma construção criativa de um imagético capaz de capturar a atenção e ao mesmo tempo os sentimentos infantis. O produto final foi a obra coletiva “O Haiti é logo ali”, que narra comparativamente questões cotidianas do Brasil e do Haiti permitindo assim o diálogo entre a criança e suas raízes.

E174. Diseño y lazo social. Contribuciones para un diseño político (Mi Primera Conferencia). Iván Mauricio Patiño Moscoso [Colombia]

¿Es posible pensar ya no una política de Diseño sino más bien un diseño político? ¿No es el diseño en si un acto político? Desde los albores del acto creativo, su dimensión de multiplicidad, esto es, la multitud de manos que produce un objeto de diseño; desde un ‘mood board’, un boceto en un papel hasta el estado de signo en la cultura. ¿Cuál es el lugar de ese objeto en el lazo social? Un objeto de diseño que se hace dispositivo y se estructura bajo cuatro posibles lógicas. Se propone una lectura psicoanalítica al diseño como dimensión política.

E175. Indumentária: desafios da forma no gênero contemporâneo (Conferencia). Carlos Roberto Oliveira de Araujo [CROA Modelagem - Brasil]

O corpo contemporâneo se transformou em estrutura da existência humana. O ser humano existe e pertence aos grupos sociais através de seu corpo. Independente de gênero, o corpo é mais que um conjunto de músculos e ossos, é também a roupa que o decora, a imagem que por ele é produzido, tornando-se um grande desafio para o profissional de modelagem ao vesti-lo. O binarismo entre sexo e gênero é um exemplo disso, de modo que o debate entre essencialismo e construtivismo; no que tange à compreensão do corpo como produto cultural e às consequentes implicações na construção do binarismo sexual.

E176. La importancia de articular la innovación social en el diseño (Mi Primera Conferencia). Luz Ester Sanchez Montaña [Colombia]

La importancia que tiene pensar en innovación social en el momento de desarrollar proyectos desde la disciplina del diseño. ¿Cuál es la importancia de la innovación social?, ¿Cómo definir y clasificar la innovación social en el diseño?. Se busca entender como desde la disciplina del diseño es posible impactar significativamente en el desarrollo de los países al aplicar capacidades del diseño frente a los nuevos desafíos.

E177. Los doce principios de la animación (Conferencia). Julieta Orliacq [Freelance - Argentina]

El objetivo de esta exposición es introducir al espectador al mundo de la animación a través de una explicación breve, clara y concisa de sus doce principios básicos

según los animadores Walt Disney y Preston Blair. La presentación hace especial énfasis en cómo estos conceptos se relacionan entre sí y juegan un papel fundamental en la realización de un producto de calidad. Para finalizar, a modo de síntesis, se analiza el concepto de ciclo de caminata, puesto que abarca todos los principios comentados.

E178. Piet Mondrian: da tela, para passarela (Mi Primera Conferencia). Mariana Franco de Vasconcelos [Brasil]

Um relato de experiência no desenvolvimento de projeto acadêmico, no âmbito de design de moda. O tema abordado envolve duas obras do período simbolista, pouco conhecido, de Piet Mondrian. A metodologia buscou dar espaço a uma coleção de roupas, de 24 looks, femininas e conceituais. O processo criativo que deu origem a coleção, envolve experiências de modelagens em escala reduzida, sendo esses moldes, as próprias formas originadas da pesquisa. O objetivo do projeto é apresentar de forma renovada, a relação rica em possibilidades que é a arte com a moda.

E179. Un patito, dos patitos, Tres Patitos (Conferencia). Santiago Piñero [grupopiña SRL - Argentina]

Rediseño de la imagen institucional de una empresa de consumo masivo y su inserción en el mercado. Rediseño de packaging y aplicación en puntos de venta. Estos diseños normativos, marcaron la línea comunicacional para el resto de Latino América.

E180. ¡Píntela!: El grafiti, transformador y movilizador social (Mi Primera Conferencia). David Sebastian Márquez Prado [Colombia]

Mostrar el proceso de construcción de un sistema de Identidad Visual que permita visibilizar la práctica del graffiti en la ciudad de Bogotá, Colombia, teniendo en cuenta que la base del graffiti es el anonimato. El proyecto se desarrolló dentro del Semillero de Identidad Visual de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano y se basa en la semiótica peirciana, apoyándose además en diferentes herramientas como el Atlas de Rasgos, la Historia de Vida y el Nonágono Semiótico.

E181. El conflicto del presupuesto: solución definitiva (Invitado de Honor). Jorge Piazza [redargenta - Argentina]

Tenemos un sistemático rechazo a metodizar nuestra economía. Somos naturalmente intuitivos, pero hablando de negocios, la intuición es sinónimo de negación. Incluso ante la existencia de métodos para presupuestar, prevalece nuestra incapacidad para la gestión dejando nuestro destino comercial a la deriva, Existiendo soluciones al problema que tanto nos complica, debemos necesariamente indagar por qué no las implementamos. La charla busca comprender esa negación al uso de métodos para luego poder darle solución a nuestro mayor conflicto: el utilizar una metodología confiable para adjudicarle precio a nuestro servicio. El método existe, lo que debemos solucionar es su implementación.

E182. El modelo de liderazgo de marcas y el branding en internet (Conferencia). Ana Paula Schmiedel [Balmasch Strategy Group - Brasil]

El branding sigue siendo un área sombrío para muchos profesionales del área de diseño y marketing. Si admi-

nistrar una marca fuera del entorno digital era difícil, internet ha complicado el juego, al punto de grandes marcas se sientan amenazadas por un simple botón de “me gusta” que permite reflejar reacciones en Facebook. Una breve introducción al branding y a como las marcas están reorientando sus estrategias para prosperar en el mundo digital.

E183. FoodMedia: creando experiencias Instagramables (Conferencia). Carolina Rivera [Nielsen - Colombia]

Esta ponencia tiene como objetivo abordar las nuevas técnicas y estrategias mediáticas usadas para promocionar marcas y emprendimientos gastronómicos. Qué elementos se deben tener en cuenta dentro de la imagen de marca para que cada experiencia sea convertida en una Instagramable!!! Desde los sobres de azúcar, pasando por el Visual del lugar, hasta el servicio postventa deben ser coherentes con lo que cada marca quiere transmitir.

E184. Instalaciones de video mapping con sensores de movimiento (Conferencia). Esteban Plaza [Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador]

Los sistemas de video mapping han sido considerados como un formato de instalación multimedia capaz de adaptarse a cualquier condición del espacio físico sin la necesidad de modificarlo físicamente, generando experiencias a través de contenidos comunicacionales hacia los espectadores. Sin embargo, las instalaciones experimentales nos permiten no solo trabajar con la interacción visual y sonora de video mapping sino tener en cuenta al espectador como parte de la experiencia de visualización de los contenidos, gracias a la intervención de controles de detección de movimiento que brindan interactividad directa entre los movimientos del espectador y los contenidos de animación proyectada.

E185. Mi profesión como emprendimiento (Conferencia). Marina De Giobbi [VisualMarketing.com.ar - Argentina]

La creación del camino propio puede llevarnos a descubrirnos como profesionales independientes, con grandes oportunidades, generando proyectos, atrayendo clientes, y llegando mas lejos de lo que habías imaginado. Pero ¿por dónde empezar?

E186. Moda: CorelDraw Vs Illustrator (Conferencia). Cynthia Smith [Argentina]

¿Qué programa elijo? Presentación de los programas vectoriales. Relación con el Diseño de Moda. Explicación, mediante proyección de imágenes y demostración realizando ejercicios sobre geométrales, fichas técnicas, estampados y figurines.

E187. Redes sociales y su influencia en las decisiones de compra (Conferencia). Erick Terranova [IMEDIA Social Media Marketing - Ecuador]

Una visión del consumo desde la aparición de las redes sociales y como estos nuevos instrumentos comunicativos han modificado los hábitos de compra de productos y servicios en la nueva generación de consumidores. Cómo ha cambiado el proceso de formación de opinión, nuevos paradigmas comunicacionales y consejos al momento de establecer nuevas propias campañas publicitarias.

E188. Tipografía ilustrada (Conferencia). Leonardo Frino [Leo Frino - Argentina]

El recorrido se inicia en las primeras vanguardias de principios de S. XX (Futurismo, Dadaísmo, Bauhaus, entre otras) donde la tipografía empieza a tomar protagonismo. Mediante el análisis de estos movimientos, vemos como empieza a surgir el diseño gráfico y como éste hace de la tipografía, un factor elemental en cada pieza gráfica. Esto es necesario ser comprendido para luego poder explicar y demostrar un estilo de ilustración poco usual e innovador. El análisis de imágenes ejemplifica y sirve como herramienta para pasar del diseño gráfico a la ilustración, siempre con la tipografía como centro de atención.

E189. UX y dispositivos móviles: touch vs. ouch (Invitado de Honor). Santiago Bustelo [Kambrica - Argentina]

Además de desafíos técnicos particulares, el desarrollo de software para dispositivos táctiles y móviles requiere satisfacer necesidades y contextos de uso muy diferentes a las que se dan en entornos de escritorio. Conocer estas dimensiones es esencial para lograr software que los usuarios finales puedan realmente aprovechar y valorar. Esta presentación muestra el proceso de diseño y desarrollo centrado en el usuario necesario para lograrlo, del cual las guías oficiales de diseño de interfaces para cada plataforma resultan sólo la punta del iceberg.

E190. Antropo diseño: hacia una nueva metodología para nuevas propuestas de diseño (Conferencia). María Belén Paz y Miño Ferri [Universidad del Azuay - Ecuador]

El movimiento textil, el marketing, la publicidad y el diseño son recursos que movilizan, motivan, crean y se recrean en un repertorio cultural donde se entreteje identidad. En este contexto de conectar a través de productos, ideologías, se pretende encontrar esas asignaciones inscritas en el imaginario en la construcción del vestido, estas categorizaciones influyen de manera tangencial al momento de decisión de compra, se pretende entender estas dinámicas y sus discursos contextualizados en un mercado, para lo cual se emplea el análisis etnográfico para lograr entender contextos y realizar propuestas coherentes con la necesidad del usuario.

E191. Cálculo de costos y precios, una clave para el éxito. (Conferencia). Karina Riesgo [Administración Creativa - Argentina]

¿Es importante conocer la estructura interna de costos? ¿Cómo puedo fijar el precio de venta de mis productos si no sé qué elementos tomar en cuenta para determinar los costos? ¿Estoy vendiendo mis productos a un precio adecuado? ¿Cómo hago para planificar mis ingresos si están cambiando constantemente los precios de los insumos? Se propone un espacio en el que los participantes puedan armar una estructura básica de costos de sus productos o servicios para poder fijar precios de venta adecuados. También se abordan variables macroeconómicas como inflación, tipo de cambio, tasas de interés y otras variables que influyen en la formación de precios y el mercado.

E192. Deformación de la técnica del vidrio soplado. Colección Teresa (Mi Primera Conferencia). Sebastián Sastre [Chile]

A fines del siglo XIX en Chile surge la industria del vidrio. En la actualidad, presionada por la entrada masiva de objetos de vidrio de fabricación china a bajo costo, el oficio corre el riesgo de desaparecer. En este contexto nace la colección Teresa, la que consiste en el diseño de objetos decorativos y funcionales de hogar realizados con la técnica de vidrio soplado. Los objetos tienen la característica de ser diseño de autor, preservando las técnicas del oficio patrimonial, buscando así revitalizarlo y equilibrando los conocimientos de la tradición con el potencial de la innovación.

E193. Diseño estructural con bambú en la arquitectura (Mi Primera Conferencia). Wendy Mazariegos [Guatemala]

El bambú es un versátil material de origen vegetal. Es un material estructuralmente eficiente con una excelente ratio peso-resistencia, que se usa en un amplio abanico de aplicaciones estructurales. Su uso primario es en la construcción de viviendas y en el andamiaje de rascacielos, a pesar de la falta de códigos de construcción internacionales. Primero se establecerán las características del material, segundo se hablará de como el bambú puede ser utilizado en la arquitectura y sus diferentes tipos de anclajes, como punto final se mostrarán ejemplos de aplicaciones estructurales más reconocidas.

E194. El diseño como protagonista en el marketing deportivo (Mi Primera Conferencia). Pablo Cofán [Argentina]

El diseño es una de las herramientas que más impacto genera tanto en las grandes citas deportivas como también en la modernización de la imagen de las marcas. Una imagen o un instante puede ayudarnos a transmitir una experiencia diferente y destacarnos entre tantos estímulos.

E195. Identidad visual y defensa de marca (Conferencia). Cecilia Arroyo y Guillermo Navarro [privado - Argentina]

Marcas y Propiedad Intelectual. Las marcas: el concepto, el alcance de la protección de las marcas y los Modelos y Diseños Industriales: el concepto, el alcance de la protección, su diferencia con otros derechos y las protecciones acumulativas de estos derechos. Las facetas y aspectos interdisciplinarios de una marca.

E196. La caricatura en Pasto: humor desde la provincia colombiana (Conferencia). Manuel Guillermo Zarama Rincón [Institución Universitaria Cesmag - Colombia]

La caricatura de opinión se considera un arma crítica, de tal forma que al público le permite tener acceso a la información y reflexionar sobre noticias de interés en una región específica, en este caso Pasto, Colombia. Así, ha logrado denunciar, satirizar y rechazar a personajes públicos y sus actos, logrando orientar a la gente sobre la realidad. Esta labor periodística requiere agilidad, inteligencia, valentía y sobre todo capacidad de síntesis para entender la noticia y explicársela al lector.

E197. Procesos de una joya en resina: del diseño a la fabricación (Mi Primera Conferencia). Francisca Andrea González Matus [Chile]

La joyería se ha mostrado a lo largo de la historia como un medio de expresión y creatividad convirtiéndola en una pieza de arte portable, haciendo que cada pieza contenga un relato. Cómo desarrollar el proceso creativo al momento de diseñar una joya, aprender cada paso en el proceso productivo para fabricar una pieza de joyería en resina. Las posibilidades existentes en el mercado de joyería en Chile.

E198. Tablas de Medidas Estándar Mujer y Hombre a Unisex (Conferencia). Ángela Esther Aranda [Universidad Tecnológica Nacional Mar Del Plata - Argentina]

La Industria de la Indumentaria Deportiva- Uniformes, etc. requiere de una Tabla de Medidas Normalizada para vestir correctamente a grupos de igual estatura y compleción. En la conversión de las Tablas de Medidas de Mujer y Hombre a unisex debemos conocer el Origen de las Medidas Deducidas que se aplican a las Tablas de Medidas y Normalizarlas al morfotipo elegido, con Métodos que se interrelacionan para crear una Tabla Antropométrica correcta.

E199. Transmedia, engagement y storytelling, derribando mitos. (Conferencia). Mariano Ingerto y Diana Cantor [estudio365 - Argentina]

En el mundo que nos toca vivir, donde el perfil del usuario social lo define como un usuario conectado las 24 horas, focalizado en nuevos canales de comunicación e ignorando en buena medida a los tradicionales y con una necesidad muy grande de contenido para poder consumir sobretodo en los nuevos dispositivos, nos genera como comunicadores la necesidad de encarar una estrategia de comunicación transmedia, pilar básico para lograr el tan anhelado engagement, es decir el nivel de fidelidad, compromiso y vínculo que un determinado usuario mantiene con una idea. A partir de esta necesidad es donde el tercer concepto del título toma fuerza, el "Storytelling", es decir la forma en que planteamos las historias!

E200. Ultra-YO: una versión digital sobre mi (Mi Primera Conferencia). Lucas Posada [Argentina]

La importancia de poseer una identidad digital. Pasando por conceptos como el branding personal, la creación de plataformas de difusión individual y hasta la realidad virtual. Diferentes herramientas digitales para mostrar tu mejor parte. Wordpress, Branded.me, Facebook, Blogger, Twitter, Instagram, LinkedIn, Behance, y otros tantos servicios que nos abruman para crear nuestro perfil online. Desde diseñadores gráficos, pasando por músicos y hasta médicos hoy tienen la necesidad de mostrar quienes son, qué hacen y mejorar su rentabilidad y posicionamiento frente a los demás.

E201. Feria de Diseño de Estudiantes y Egresados UP

La Feria es el espacio en el que se exponen, promocionan y venden productos de diseño de estudiantes y egresados de la UP. La X edición se realiza el martes 26 y miércoles 27 de julio de 13 a 20 hs en Jean Jaurès 932. Acceso gratuito.

E202. Animación de papel (Taller Croma). Silvana Baylac [Dirección de Cultura - Argentina]

Durante el taller confeccionaremos una animación en formato flipbook (o folioscopio).

E203. Creatividad de dos a tres caídas...sin límite de tiempo (Taller Croma). Rene Nava, Pablo Aldaba y Sergio Villalobos [UACJ - México]

"Luchaaaaaaaaán de dos a tres caídas, sin límite de tiempoooo...", es una frase que exuda y anticipa el gran espectáculo de la lucha libre en México. Contextualizar a través de esta pintoresca manifestación cultural, lleva implícito iniciar con este grito, que refleja la "atemporalidad" de esta práctica tradicional y entretenimiento de nuestra sociedad. Siendo La Lucha Libre nuestro referente, se guiará a los asistentes por el proceso creativo de un objeto utilitario con un emotivo resultado conceptual. Se pretende además, presentar un punto de vista concreto sobre la elección de estos conceptos que encierran como núcleo de validez, su atemporalidad.

E204. Destrucción Creativa (Taller Croma). Magda Emilse Hernández Arevalo y Heinz Jany [Sena - Colombia]

La creatividad no siempre es la sumatoria de las partes desde la continuidad y la continuidad no siempre funciona como un punto favor. En algunas ocasiones hay que destruir para reconstruir y potencializar la sumatoria, que resulta ser mucho más de lo que daría una suma común. Los procesos de destrucción e innovación van de la mano. A menudo para reinventar algo, hay algo que tiene que morir; es parte del orden natural. Este taller tiene como punto de partida la desconstrucción de textos para la creación de seres y mundos fantásticos, basados en la lógica del absurdo.

E205. Flagbook con materiales reutilizados (Taller Croma). Andrea Meza Navarro [Duoc Uc - Chile]

El Flagbook es un tipo de libro de artista cuya estructura se basa en el clásico libro en acordeón al que se añaden distintos fragmentos que sobresalen como banderas al ser pegados alternadamente en las caras del acordeón. Este libro no solo es un medio interesante desde el punto de vista creativo, también es una excelente estructura para la exhibición de material gráfico. Las "banderas" pueden ser papeles de colores, impresos, fotografías, telas, etc. Para este taller en particular se trabajará con desechos provenientes de la industria gráfica, pruebas de imprenta, diarios y revistas.

E206. Geométrica II (Taller Croma). Hernán Lombardo [Nasaworks - Argentina]

Experimentar con la Geometría mediante la creación de módulos y patrones. Entender su lógica y aplicación en el diseño y el arte contemporáneo.

E207. Imaginario serigráfico - Taller de Ilustración & Serigrafía (Taller Croma). Pamela Schiavone e Iván Marcasciano [Huemula - Argentina]

Taller teórico y práctico donde combinaremos la ilustración como herramienta de Diseño y Comunicación, y la serigrafía como método de reproducción de piezas ¿De qué manera enriquece nuestro trabajo la fusión de estos

universos gráficos? Partiremos de un rápido recorrido teórico sobre la serigrafía y la ilustración, veremos muestras de impresos, y todo lo que necesitamos saber para luego producir material propio, e imprimir en el taller. A partir de esta experimentación los alumnos podrán llevarse material producido por ellos mismos: ilustraciones serigrafiadas, impresas en el taller, combinando distintos diseños, soportes, y tipos de tinta.

E208. Monotemático. Taller de monocopias (Taller Croma). Andrea Perrotat [ESEA Manuel Belgrano - Argentina]

El fascinante mundo de la impresión a través de su técnica básica: la monocopia. Veremos estampas directas e indirectas, en positivo y negativo, por adhesión y sustracción, y todas aquellas variantes que la hacen coquetear con la pintura como expresión artística

E209. Muñecos con sello propio (Taller Croma). Carla Capaccioni y Juan Manuel Gorjon [Argentina]

Abordarán técnicas estimulantes para la creatividad. Brindaremos diferentes herramientas y un abanico de posibilidades para que cada uno pueda diseñar y fabricar su propio muñeco. Del Garabato a la Idea, bocetado a mano. Juegos disparadores de la imaginación. Detección de la idea viable, diseño y confección de muñecos. Presentaremos diferentes materiales para rellenar, que se adecuan a diferentes resultados.

E210. Origami Light - una experiencia de luz & color (Taller Croma). Daniela Orellana, Marcela Carmona y Macarena Meza [Oh my Light! Studio - Chile]

Experimentación con materiales como el papel y la luz. Por medio de pliegues, cortes e imaginación daremos forma a una instalación grupal en el espacio. Una experiencia diferente utilizando luz de color con nuevas tecnologías de iluminación (LED). Una forma de papel será desarrollada por medio de cortes y pliegues para contener la luz y será nuestra herramienta para construir una instalación efímera conjunta, creando una atmósfera lumínica diferente. Orientado a estudiantes, profesionales o interesados en el Diseño.

E211. Arte, imagen y diseño; cruce en la gráfica musical (Conferencia). Ricardo Cohen [Troupe Comunicación - Argentina]

Charla sobre ilustración y diseño, que termina mutando en una intensa síntesis de la historia del arte, con condimentos varios. Entre ellos, un debate acerca de la inteligencia visual, una crítica a los modos de educar. El estado actual de crisis y agotamiento del modelo de las Bellas Artes en la educación artística.

E212. Conceptos inherentes a quien diseñe interfaces web. (Conferencia). Andrés Puppo [Concreta - Uruguay]

Ante una industria llena de nuevas disciplinas, terminología de moda, y herramientas que nos ayudan a resolver problemas de diseño, la intención es repasar conceptos que deberían ser parte inseparable de cualquier diseñador. La percepción de nuestros diseños está a cargo de un cerebro que intenta decodificar nuestro mensaje y muchas guías y tendencias de diseño parecen haber olvidado

ese pequeño detalle. A través de ejemplos repasaremos estos conceptos para fijar y aplicarlos desde los primeros bocetos de nuestros diseños.

E213. Desmitificando y corriendo los egos de lado (Conferencia). Marcela Harvey [Harvey Brand Packaging Design - Argentina]

Desmitificar el lugar del diseñador. El gran trabajo en equipo de las diferentes partes intervinientes en un proyecto de diseño: cliente-agencia-imprenta. Asimismo diferenciaremos, dentro de la agencia, el trabajo de diseñadores, ilustradores, fotógrafos, cuentas, redacción y producción. El foco de la charla estará puesto en la idea de que la agencia de diseño es parte de una red donde el producto es el protagonista, que no puede funcionar sin múltiples participantes. Otro punto importante a desarrollar será la importancia del diseño de packaging en la actualidad, focalizaremos en este ítem para que los estudiantes puedan verlo como una futura salida laboral. Contaremos casos concretos de distintas marcas con las que hemos trabajado en las que el cambio de packaging jugó un papel crucial.

E214. Diseño de juegos de mesa, desde el principio hasta hoy (Conferencia). Fabián Martínez Torre [Ludicamente - Argentina]

Comprensión teórica y conceptual del campo del diseño de juego. Conceptualización de Juego de mesa, análisis de los mismos, como se diseña un juego de mesa en la actualidad, como fue la evolución a través de la historia; quién es quién en el universo actual de los juegos y como fue en otros tiempos. Elementos lúdicos, componentes de un juego de mesa actual. Similitudes y diferencias en el diseño de un juego de mesa y un videojuego. El mercado argentino y su futuro. ¿Qué es un eurogame, un ameritrash, un filler o un gateway?

E215. Diseño Gandhiano: diseño y desarrollo de productos de bajo costo (Conferencia). Federico Del Giorgio Solfa y Guido Amendolagine [Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

Los estudios centrados en los modelos de diseño y desarrollo de productos basados en la "Ingeniería Gandhiana" pueden arrojar estrategias y soluciones que permitan enriquecer los distintos métodos de diseño, con aspectos como viabilidad comercial, económica y técnica, a fin de poder obtener productos de "ultra bajo costo". La "Ingeniería Gandhiana" tiene una visión completamente democrática sobre el desarrollo de productos a gran escala. Se basa en el principio de innovación social, el cual implica obtener productos que sean de muy bajo costo, altamente funcionales y de gran calidad, que sean accesibles para las personas de menor poder adquisitivo.

E216. El diseño latinoamericano para el mundo: profesiones más requeridas, habilidades y necesidades (Conferencia). Carlos Carrascal [Workana - Colombia]

El mundo reconoce a los diseñadores latinoamericanos y a través del freelancing contrata remotamente a los mejores. ¿Qué tipo de profesionales buscan? ¿Cómo puedo posicionarme?

E217. Introducción a la Fotografía Light Painting (Conferencia). Leonardo López, Luis Antonio Kuziw, Pablo Mielniczuk, Pablo Piloni y Mariana Wyss [Elemental Light - Argentina]

Esta técnica consiste en dibujar con luces frente a una cámara fotográfica (en un trípode) durante una toma de larga exposición, obteniendo como resultado el registro de la traza del recorrido de la luz, en una fotografía. Se realiza en ambientes poco iluminados, o de total oscuridad. Durante la conferencia, el grupo Elemental Light describirá los principios del light painting a partir de sus trabajos más destacados, demostraciones prácticas y compartiendo los resultados obtenidos en sus 6 años de práctica, experimentación y desarrollo de la técnica. Enseñando su proceso de trabajo y respondiendo dudas.

E218. La necesidad de compartir y consumir información. (Conferencia). Sebastián Magallanes [inDoors | Agencia Digital - Argentina]

No es novedad saber que vivimos en un mundo donde, muchas veces, tiene más valor lo que mostramos en plataformas sociales que nuestra vida en el mundo real. Pero, ¿porque la gente comparte lo que comparte, cuando lo comparte y donde lo comparte?. “Verborragia Digital” ¿quizás? o simplemente la necesidad de no pasar desapercibido.

E219. Método para proyectar tu diseño (Conferencia). Leonardo Cabral [Argentina]

Conocerán un método ordenado para tomar decisiones estratégicas y concluir un trabajo coherente entre la investigación realizada previamente y el resultado gráfico final. Cuando se nos plantea un desafío importante en el campo del diseño y deseamos lograr superarlo, debemos reflexionar y pensar sobre los pasos a seguir para que todo avance perfectamente. Investigación previa, descubrimiento de conceptos principales y definición de elementos visuales, son la clave para no fallar en la estrategia. Realizar de este modo una identidad visual, una campaña o cualquier sistema en comunicación visual ya no será complicado.

E220. Por qué el vendedor de panchos emprende mejor que vos (Conferencia). Diego Roitman [This is Feliz Navidad - Argentina]

Emprender es mucho más que ser tu propio jefe. ¿Hacer el mejor diseño? ¿Hacer el mejor producto? ¿Dar el mejor servicio? Hay algo que muchos olvidan y es la explicación por la que el vendedor de panchos sigue ahí, mientras varios emprendimientos cierran.

E221. Preparen, apunten,....imaginación y creatividad! (Aportes del coaching ontológico en los procesos de creación, realización y logro de objetivos) (Conferencia). Alicia Mónica Castello [Imagen y Cortesía - Consultora - Argentina]

El Coaching Ontológico brinda una serie de herramientas para cada uno de los profesionales del Diseño, acompañándolo en todo el proceso de Creación, desarrollo, realización y logro de objetivos.

E222. ¿Qué es Inbound Marketing? (Conferencia). Ana Paula Schmiedel [Balmash Strategy Group - Brasil]

Los profesionales de marketing están migrando cada vez más sus estrategias a internet, dominio de las redes sociales y del contenido gratis. ¿De qué manera podemos sacar provecho de eso? ¿Haciendo Inbound Marketing! Si todavía no conoces esa metodología de generación de leads y conversión de clientes, esa es tu oportunidad de saber lo básico para empezar.

E223. Arte, arquitectura y estética: el lugar de la teoría (Conferencia). Maritza Granados Manjarrés [Pontificia Universidad Javeriana - Colombia]

En el cruce entre el arte, la arquitectura y la constitución del yo, existe un lugar para pensar y proponer nueva teoría de la arquitectura, sugiriendo que cualquier interés teórico debe surgir de la subversión de los estándares establecidos y de la lógica actual de las cosas. Además, propone que conocerse a sí mismo en términos del ejercicio proyectual y la creatividad procura que dicha aproximación sea más fácil de ejecutar.

E224. Diappin. Diseño, aplicación e interacción (Mi Primera Conferencia). Carolina Vásquez Correa, Juan Diego Jaramillo Valencia y María Camila Valencia Correa [Instituto Tecnológico Metropolitano - Comores]

Promover la mejora constante de la calidad educativa del diseño basado en un proyecto por medio de una aplicación el cual ayuda a estimular distintos saberes no solo del diseño, sino también de otras bases que necesitamos para este, tales como talleres e idiomas que nos sirven para nuestra vida cotidiana.

E225. Diseñar con mirada inclusiva. Fórmula lúdica icónico aumentativa (Conferencia). Sebastián Sancho Pujia y Carlos Emiliano Sanna [Escuela Superior de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo - Argentina]

El Diseño Gráfico tiene un lugar fundamental como herramienta de reconstrucción del tejido social y puede atender así las diferencias, revalorizando nuestra profesión al servicio de las necesidades sociales e inclusivas, saliendo del lugar de la cosmética que siempre se lo ubica. Se propone exponer la situación adversa en la que muchos niños autistas se encuentran durante el aprendizaje de la comunicación y cómo el Diseño Gráfico puede resultar una herramienta imprescindible para que este proceso educativo pueda desenvolverse más eficientemente.

E226. Diseño + gestión + desarrollo local. Caso: Artesanos de Mendoza. (Conferencia). María Alejandra Ricciardi Moyano [Universidad del Aconagua - Argentina]

Actualmente, el rol del diseñador, se focaliza en un perfil facilitador de gestión para el desarrollo local. Se pretende reflexionar sobre su campo epistemológico y sus diferentes intervenciones en la comunidad. Con este propósito, es vital la visualización del mapa de actores y profundizar en nuevos modelos y herramientas estratégicas, que permitan preservar su identidad cultural e intervenir en la cadena de valor de sus productos. Se describirá la implementación de un Programa de Diseño estratégico, dirigido a los artesanos y pequeños emprendedores de Mendoza, posible de ser reeditado en otras comunidades.

E227. Diseño de avíos: moda e identidad en pequeños detalles (Conferencia). Romina Scorticati y Sofía Ben-nasar [Apholos S.A - Argentina]

Un avío no es sólo funcional, un remache no es simplemente una arandela y un clavo. El avío es lo que termina haciendo la diferencia entre un estilo y otro. El diseño del avío, va de la mano de la fabricación. Analizaremos como proponer nuevos productos, con cambios de materiales, procesos, formas, terminación o simplemente como aplicar el logo o la marca en él mismo. Es difícil imaginar una campera militar sin sus botones dorados, con estrellas y escudos modelados en él. El avío termina de dar identidad al producto, diferenciando estilos y nichos de mercado.

E228. El diseño, territorio en evo=involución (Conferencia). Cristina Amalia López y Paolo I. G. Bergomi [Asociación Argentina de la Moda / CONPANAC / Modelba / ALADI - Argentina]

El diseño, territorio en constante evo=involución, podría ser el teléfono rojo del cambio, una válvula de escape en base a las multiplicidades de lecturas involucradas en su formación. La relación entre pares de un equipo interdisciplinario debe conducirse con los principios de convivencia y si bien el complejo tecnológico diseña los espacios de "con=vivencia", la formación humanística del diseñador lo convierte en el actor articulador de las vinculaciones del equipo, en el promotor del afecto societatis que tan necesario es al resultado del proyecto en curso.

E229. Meditación, memoria y canto al diseñar (Conferencia). Andrea Daniela Larrea Solorzano [Universidad Tecnológica Indoamerica - Ecuador]

Las tres musas de la música, meditación, memoria y canto, han estado presentes siempre en la definición de un diseño. Desde los orígenes del diseño una ventana importante para conocer la nueva proyección, los nuevos estilos y las nuevas tendencias que se generan, es la industria musical. El conocimiento de la historia del diseño permite identificar los diferentes periodos, escuelas y movimientos, reconociendo la interrelación de los factores actuantes en la problemática del diseño en base a estos estilos y desarrollando propuestas en las que denota este conocimiento. Se propone este recorrido a la historia del diseño gráfico a través de las propuestas musicales.

E230. Diseño de iluminación en locales comerciales (Conferencia). Fernando Mazzetti [Decomobi - Uruguay]

Los enormes avances de la iluminación en los últimos años obliga a los diseñadores a una permanente actualización. La introducción de la tecnología led se impone hoy como la fuente de luz que reemplazará a todas las actuales. Ya no solo como una tecnología de uso masivo sino también como un cambio de paradigma total. La interacción de la luz con aspectos estéticos, comerciales, económicos y funcionales son la clave para el éxito del local. Entonces, ¿se trata solo de cambiar lámparas?. No, se trata de incorporar la luz como una herramienta de diseño que permita alcanzar los objetivos buscados.

E231. Diseño e ilustración para videojuegos (Conferencia). Juan Pablo Galant [Argentina]

Se brindarán conocimientos y tips para clarificar la labor de ilustradores y diseñadores en un desarrollo de videojuego, y como es conveniente afrontarla. Qué cualidades se deberían desarrollar para, al momento de participar de un proyecto, no encontrarse con obstáculos que impidan realizar óptimamente la tarea correspondiente.

E232. El Diseño web más allá de la estética (Conferencia). Raúl Jiménez [Universidad Central del Ecuador - Ecuador]

Se pretende cambiar la percepción sobre el diseño web al referirlo tan solo como la parte estética o visual de una interfaz, cuando al contrario el diseño juega un papel fundamental en el diseño de estructuras, sistema de navegación, sistema de interacción, etc. Lo que implica manejar herramientas, metodologías, estándares y software especializado que aseguren la funcionalidad y accesibilidad de la misma desde la ideación hasta el desarrollo, de ahí que el diseño, el prototipado son parte esencial dentro del desarrollo de productos interactivos.

E233. Las mejores ideas usadas que cambiaron el marketing (Conferencia). Jorge Lewicz [ideashop® y Luxuria® - Argentina]

Casos reales de marketing, publicidad, promoción, identidad corporativa y otros recursos creativos en mercados masivos y segmentados para crear nuevas ideas con técnicas de mayéutica. Historias de marcas y logos. Tendencias y nichos de mercado. Ejercicios de motivación creativa. Una idea te cambia la vida.

E234. Lean Startup en Diseño (Conferencia). Laura Nahir Nesha [Laura Nesha Consultoría y Capacitación - Argentina]

¿Pensás en crear tu empresa de Diseño y no sabés como llevar a cabo tu idea? ¿Te sentís emprendedor pero no sabés por donde empezar? En tiempos de cambios acelerados y vertiginosos, el método Lean Startup te permitirá entender como construir un modelo de negocios que te ayude a lograr éxito en el camino de cualquier emprendedor.

E235. Más allá del diseño: valor para nuestros clientes (Conferencia). Esteban Mulki y María Fernanda Fonts [A:BRA - Argentina]

Satisfacción. Retención. Fidelización. Tres palabras mágicas que identifican el proceso mediante el cual podemos hacer que nuestros clientes (y nuestros emprendimientos) sean rentables. La mayoría de las veces lo que pensamos que aporta valor a nuestro trabajo no coincide con lo que el cliente valora en realidad. ¿Es nuestra creatividad? ¿Que cumplamos con los tiempos de entrega? ¿Que seamos capaces de asesorarlo? Poder determinar lo que nuestros clientes buscan y lo que podemos hacer para satisfacer sus necesidades nos permitirá diseñar estrategias que, no sólo ayuden a definir nuestros procesos de trabajo, sino que nos permitan también aumentar nuestra rentabilidad.

E236. Muerte al brief: diseñando métodos co-creativos en branding (Conferencia). Marian Alba González y Claudia Herrera Ramos [Albor - Perú]

Poder reconocer y potenciar el valor emocional de una marca permite vincular y fidelizar a los consumidores; sin embargo, si nos detenemos a pensar en el instrumento, el brief, que utilizamos al emprender un nuevo proyecto, podemos darnos cuenta que un documento no es suficiente para entender el know-how del cliente y lograr ese objetivo. Es en ese momento, que nos toca como diseñadores y comunicadores crear métodos alternativos y participativos para convertirnos en socios de nuestros clientes y encontrar el verdadero corazón de nuestra marca.

E237. Naming, el ineludible primer paso de la identidad (Conferencia). Danilo Sunzunegui [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad Nacional del Litoral - Argentina]

La creación de la marca verbal (institucional, producto o servicio) es potencialmente uno de los pilares de una fuerte identidad y como tal, un factor crítico de éxito. El diseño estratégico del nombre es el objetivo del Naming como disciplina. Tomar conciencia de la importancia de la marca verbal y sus posibilidades implica también anticipar problemas y minimizar riesgos. El nombre siempre será el elemento más utilizado, el más estable y deberá tener la mayor vigencia, mucho más que la marca gráfica o un eslogan. Pensamos con palabras y por ello los nombres juegan un rol fundamental en el receptor.

E238. Producción de libros en base a plataformas automatizadas (Conferencia). José Eduardo Tormakh [Argentina]

Recorreremos los pasos necesarios para poder obtener un producto encuadernado ya sea en tapa dura, rústica o anillado mediante la utilización de una plataforma totalmente automatizada, desde el diseño hasta la encuadernación, pasando por los procesos de preparación del trabajo a ser enviado, la imposición, impresión y preparación del taco. La charla brindará tips prácticos y el recorrido por los errores más comunes en cada uno de los procesos para asegurar que el trabajo salga con la calidad que se espera.

E239. Diseñar cuánto quieres ganar (Conferencia). Fernando Sosa Loyola [Linking C | conectando creatividad - Argentina]

¿Es posible diseñar el ingreso de dinero que quieres ganar como creativo? La respuesta es sí. El diseño es un proceso, un plan que apunta a cumplir un objetivo. Se trata de aplicar lo que estudiamos a nuestros requerimientos económicos. ¿Por qué nos pagan a los diseñadores? ¿De qué formas podemos originar nuestros ingresos? La fórmula para calcular nuestro precio hora. ¿Cómo evalúa el precio nuestro cliente? 5 opciones para aumentar nuestros ingresos como diseñador.

E240. El Ojo de Iberoamerica 2015: ganadores (Conferencia). Ana Degiuseppe [LatinSpots - Argentina]

El Festival Internacional El Ojo de Iberoamérica presenta las piezas y campañas ganadoras más creativas de su edición 2015. El evento referente de la creatividad de la región y el mundo, te acerca las mejores ideas que fueron

reconocidas en las distintas categorías del festival. Conocé las últimas tendencias en creatividad y los grandes ganadores de la industria.

E241. El pensamiento mágico religioso, como fetiche en el diseño industrial (Mi Primera Conferencia). Miguel Ángel Gaviria Naranjo [Colombia]

Hablamos de pensamiento mágico cuando hacemos referencia a todas las posturas asumidas por el hombre y con las cuales a través del fetiche de diseño, se explica la superstición, las mitologías o creencias que lo sostienen en su entorno cultural, a través de la fe. Esta asociación en la cual pensamiento mágico religioso y diseño objetual, permiten la nueva semántica de los objetos, por medio del fetiche, posibilitan establecer nuevas dinámicas de uso, que desde la fe depositada en un dios, representado en forma de objeto, permiten establecer nuevas fronteras para la universalidad de la cultura material del hombre contemporáneo.

E242. Tendencias emergentes en las grandes capitales de la moda (Conferencia). Eleonora Contino [Universidad de Palermo - Argentina]

El Diseñador, como ejemplo: el relato de mi experiencia profesional en marcas, estudios y diseñadores Europeos en Italia. La cuna del arte, la moda y la confección - Moschino, Jean Paul Gautier, Alberta Ferretti - otros. Como vincularse con empresas/ profesionales, mediante la presentación de un portfolio de Indumentaria y Textil. Crear un discurso adecuado para el logro de una asunción exitosa en la empresa o venta freelance de sus diseños. La búsqueda de nuevas Tendencias emergentes en distintos países y culturas. Marcas y estilos en capitales de la Moda Europea. Nuevos horizontes: lo Oriental.

E243. Zoológico: lenguaje popular aplicado al diseño (Mi Primera Conferencia). Yina Adeley Obando Perez [Colombia]

En la conferencia hablaremos un poco de modismos, colombianismos, expresiones castizas y no castizas, jerga y argot que nos encontramos en Colombia con mucho lenguaje popular y diseño. En dicho zoológico se encuentran tanto aquellos animalitos incluidos en expresiones de uso diario entre nuestros paisanos como también aquellos encontrados en sectores "exclusivos" de la Zoociedad. Nadie sabe porque mencionamos a un oso cuando estamos en una situación vergonzosa, ni porque a un bus le decimos chiva, en todo caso estamos convencidos que no existe nada más auténtico que este fenómeno no solo en Colombia sino en otros países de Latinoamérica.

E244. Originalidad, innovación, creatividad y arte (Invitado de Honor). Norberto Chaves [Norberto Chaves - Argentina]

Cuatro palabras para confundir definitivamente al estudiante de diseño

E245. Del collage al zine (Taller Croma). Débora Paula [Argentina]

A través del "hiper-collage" blanco y negro, en formatos grandes, se armará una pieza editorial. Se trabajará con capas de pegatina, acrílicos blanco y negro, recortes y

tintas, con el fin de expresar una descarga visual improvisada. Luego con esas piezas se llevara a cabo un recorte de formato, buscando un hilo conductor en lo formal y se arma así el fanzine que se lleva cada alumno.

E246. Diseño, desarrollo y producción de tablas de skate (Taller Croma). Federico Listorti [Fede Cabron - Argentina]

Desde la idea a la materialización de una tabla de skateboarding, pasando por el diseño y desarrollo del shape (forma) de la tabla y la conjunta integración de formato, gráfica y marca, hasta la fabricación del producto terminado, revisando y teniendo como parámetro inicial los diferentes procesos productivos aplicados al diseño. Repasaremos las diferentes formas y funcionalidades según la modalidad de cada tipo de tabla, partiendo desde la creación e identidad de una marca y su integración con el diseño gráfico y formato de la tabla, para su posterior realización en una maqueta física.

E247. Editorial fanzine (Taller Croma). Santiago Rutter [amigocamino - Argentina]

Desarrollo de una pieza editorial fanzine, utilizando el collage y la ilustración. Se proyectarán a los que participen un bagaje de ideas estéticas que servirán como base y/o introducción inspiradora de diversos géneros gráficos (punk, trash, naif, hipster, pop) que se irán proyectando en la pizarra a modo de inspiración.

E248. Encuadernación (Taller Croma). Marianela Sol Regazzoni [Miau Encuadernación - Argentina]

El estilo de encuadernación con costura copta fue una de las primeras formas de preservar los cuadernillos escritos con unas tapas de madera. La jornada retoma el oficio antiguo de la encuadernación artesanal y la adapta a los distintos usos y estéticas actuales. El encuentro es práctico en su totalidad, confeccionaremos un cuaderno desde cero, aprendiendo todos los pasos necesarios y eligiendo entre los materiales la combinación de papeles, hilos y estilos, para que el resultado final sea un objeto personalizado para llevarse a casa.

E249. Estampando ideas (Taller Croma). Fernando Javier Rodríguez Palavecino (Fernando Map) [BOOM Estudio - Argentina]

Técnicas de estampado más artesanales y artísticas, con diseños de morfologías complejas a objetos simples, combinando técnicas con vinilo termo transferible sobre textil. ¡Te invitamos a planchar tu diseño en tu remera!

E250. Grabado / Xilografía (Taller Croma). José Saccone [Argentina]

Se mostrarán las herramientas y materiales necesarios para grabar e imprimir, así cómo las técnicas básicas y el uso de la prensa. La idea es imprimir una copia en prensa para poder ir viendo el paso a paso del proceso de trabajo.

E251. Humor gráfico (Taller Croma). Adelaido Brunancio [Argentina]

Tips para estimular la imaginación en momentos que no sale nada, la creación de personajes e historias para plasmar en cómics, todo esto en sólo 5 fáciles pasos.

E252. Muñecos de crochet (Taller Croma). Yanina Schenkel (Pica-Pau) [Argentina]

Introducción a la creación de personajes a través de la técnica del crochet. El objetivo es incentivar, a través de la unión del diseño de personajes y del conocimiento de las formas básicas del crochet tridimensional, la posibilidad de que cada participante pueda producir sus propios muñecos o personajes tejidos en crochet. Al final del taller expondremos lo realizado (boceto y muñecos) para apreciar la infinidad de ideas que pueden surgir de las formas básicas del crochet tridimensional.

E253. Tatuajes de autor (Taller Croma). Guillermo Ryan [Argentina]

Los artistas de Hunch art/tattoo studio darán una mirada nueva sobre el diseño de tatuajes, saliéndose de las escuelas tradicionales de tattoo y demostrando cómo ilustradores y artistas plásticos usan como nuevo lienzo de expresión la piel.

E254. Geometría andina - Gráfica ancestral. Discos giratorios (Taller). Paula Andrea Murillo Jaramillo [Institución Universitaria CESMAG - Colombia]

El objetivo es generar gráficas contemporáneas aplicables a artefactos de diseño en síes etapas. Inspirados en la gráfica ancestral presente en los discos giratorios Protostatos, artefactos ceremoniales cuya, cultura habito en el sur de Colombia; son únicos por la técnica en la que fueron elaborados, por su geometría y por qué presentan movimiento. Lo cual permite reconocer la sabiduría milenaria de los pueblos indígenas y la importancia de la repetición de estas improntas, permitiendo la apropiación cultural de esta simbología por diseñadores, artistas, arquitectos y demás profesionales afines, con el fin de salvaguardar el patrimonio cultural.

E255. Iconografía amerindia. Resignificación en estampas (Taller). Aurora Mabel Carral [Facultad de Bellas Artes - Universidad Nacional de La Plata - Argentina]

Mediante 3 ejes: Resignificación de iconografía de pueblos originarios de América, grabado artesanal y paletas reducidas de colores, se podrá expresar la creatividad creando una nueva imagen, la cual se estampará de forma sencilla, marcando la impronta propia en un producto concreto. Se elaborará una imagen personal que llevará a una matriz, con el objeto de crear estampas en paletas de colores neutros y/o quebrados sobre diversos materiales, producidas a partir de la resignificación de la iconografía amerindia para ser aplicada como diseño sobre diversas superficies. Se explorarán materiales y herramientas a fin de sacar el mayor provecho de la técnica.

E256. 13 consejos para armar mi estudio de diseño (Invitado de Honor). Jorge Piazza [redargenta - Argentina]

El fracaso termina siendo el destino de muchos estudios de diseño. Desde luego que hay –y muchos– ejemplos de éxito, pero proporcionalmente son los menos. ¿Es una profesión signada por la frustración? Pareciere ser que ese el destino inevitable de muchos Estudios y profesionales. Destino lógico pero no inevitable. Lógico porque cometemos sistemáticamente lo mismos errores como si fuesen una marca en el ADN del diseñador. Evitable, porque con

sólo corregir unos cuantos errores, se traza rápidamente el camino al éxito. Trece piedras, si las evitamos, gran parte del camino será mucho más placentero, y la pasión que tanto sentimos por nuestra profesión podrá crecer en vez de convertirse en frustración.

E257. Branding del histórico Williamsburgh Savings Bank Nueva York (Conferencia). Federico Rozo [Argentina]

El Diseño Gráfico es como un abanico que parece desplegarse eternamente. Una visita visual, técnica y conceptual al caso de restauración del histórico Williamsburgh Savings Bank en Nueva York; en donde a través del diseño se abarcó el re-branding para convertirse en un increíble salón de eventos; la restauración cielorrasos ilustrados en 1875 y la dirección de empapelado histórico, entre otros. Parte del concepto de branding y comunicación fue la creación de un personaje de Brooklyn del s.XIX, cuyo retrato fue diseñado y su historia escrita en formato de novela histórica. Disfrutaremos de un proyecto multi-premiado a nivel municipal y nacional, haciendo honor a la versatilidad de la carrera de diseño.

E258. Cómo redactar un convincente informe sobre un proyecto de diseño (Conferencia). Ricardo Palmieri [Consultora Redacción: Palmieri - Argentina]

Todo proyecto de diseño –realizado o a desarrollar– necesita del soporte y el anclaje de palabras tan cautivantes como las imágenes que lo acompañan. A mayor calidad del texto, más fácil será convencer al cliente y mayor profesionalismo mostrará el diseñador. En la conferencia se ofrecen técnicas para lograr un texto que, sin necesidad de ser bello ni perfecto, sí resulta claro, completo, motivador. Además, se brindan trucos para adelantarse a las preguntas del cliente y neutralizar las objeciones.

E259. Diseñar en la Era Social Media (Conferencia). Franco Henrich [Henrich Estudio de Comunicación Estratégica - Argentina]

Reflexionar sobre los cambios en los procesos productivos de un diseñador como consecuencia del surgimiento de las Nuevas Tecnologías de la Comunicación (TIC's) y el rol que este profesional adquiere en los últimos años. Recorrido histórico sobre los diferentes momentos de la industria de la Comunicación Visual, tratando de dejar un mensaje positivo sobre la versatilidad del diseñador y cómo ha podido adaptarse al contexto que le toca vivir como clave para su éxito. Cómo diseñar piezas preparadas para desarrollarse en plataformas 100% digitales.

E260. El lado B del diseño: venta de las ideas y proyectos (Conferencia). Alejandro Lang y Guido Olomudski [Filous - Argentina]

El diseño no está valorado simplemente por su nombre. La gente (clientes) necesita saber qué ganan con un buen diseño. Los usuarios/clientes necesitan estar involucrados y ser parte del proceso de diseño. Esto llevará al diseñador y al cliente a hablar sobre el diseño desde donde cada parte se encuentra. Hablar sobre sus inquietudes y perspectivas. El lado B del diseño es poder hablar desde una perspectiva de negocio. Entender qué genera valor al cliente y cómo poder entablar una relación comercial y no solamente de un trabajo orientado a entregables.

Cómo ser un diseñador socio estratégico del negocio. Se analizará el uso del modelo CANVAS aplicado al mundo del diseño.

E261. Figurín artístico: técnicas expresivas y estilo. (Conferencia). Cynthia Smith [Argentina]

La intención es que el alumno, pueda descubrir que puede representar el figurín a mano alzada, de una manera muy sencilla y expresiva, que pueda soltar la mano, para lograr un trazo mucho más rico y sensible, mediante diferentes métodos y técnicas de expresión, una forma simple de dibujar y colorear el figurín, aplicando texturas y estampados. Incorporar el color como variante, tipo de línea, la representación del volumen, para encontrar su estilo personal... Un figurín artístico, en el que pueda identificarse el alumno. Se dictará, en base a una proyección visual y teórica sobre los temas que se desarrollaran en el taller.

E262. Gestión de la Propiedad Intelectual para áreas de diseño (Conferencia). Guillermo Navarro [Argentina]

Gestión de la propiedad intelectual para áreas de diseño usando herramientas digitales y analógicas. Soluciones accesibles y rápidas en virtud de la forma de creación actual. Vinculación con las formas abiertas de protección de contenidos y su relación con el sistema tradicional. Derecho de Autor, Marcas y Modelos y Diseños Industriales desde un punto de vista práctico.

E263. Libros, ebooks y apps. La revolución editorial (Conferencia). Germán Echeverría [Editorial Autores de Argentina - Argentina]

El mercado editorial se encuentra en un proceso de transformación histórico que exige comprender el contexto y las implicancias de los nuevos formatos y posibilidades. Impresión por demanda, ebooks y aplicaciones son solo una parte de los cambios desarrollados en los últimos años que permiten repensar lo editorial en su conjunto.

E264. Medios Inmersivos y VR (Conferencia). Gonzalo Sierra y Martiniano Caballieri [ÑOÑO - Argentina]

La manera más actual de hablar del futuro de los medios es sin dudas la Realidad Virtual. Un medio que transforma al espectador en un actor más del relato, transforma los entornos en realidades, y las historias en experiencias, pudiendo ver literalmente con los propios ojos lo que está pasando. Es un medio nativo digital, gracias a la convergencia tecnológica, una experiencia que podemos llevar en nuestros bolsillos y que es imprescindible explorar para poder regresarle al usuario el poder de exploración en las narrativas audiovisuales y develar qué valores o principios se mantienen de la comunicación tradicional y qué criterios se modifican.

E265. Metodologías ágiles: diseñando sin desperdicio (Invitado de Honor). Santiago Bustelo [Kambrica - Argentina]

Proyectos que se vuelven interminables, clientes insatisfechos y productos finales con los que el equipo no se siente orgulloso, son problemas comunes a muchos proyectos de diseño. No sólo son problemas evitables, sino que en los últimos años han surgido, desde la inge-

nería industrial e ingeniería de software, definiciones y herramientas que resultan aplicables a todas las disciplinas de diseño. En esta presentación se verán conceptos fundamentales como la triple restricción, definiciones objetivas de Calidad y Desperdicio, la diferencia entre problemas bien definidos y problemas complejos, bases de la metodología Scrum, y un caso real de aplicación de estos principios en un proyecto de diseño.

E266. Packaging: pasado y paradigma actual de una industria consolidada (Conferencia). Martín del Campo [Exilplast S.R.L. - Argentina]

¿Qué es lo que hace que la industria del packaging sea algo más que hacer envases vistosos? ¿Qué sucesos motivaron el hecho considerar al envase no como un simple contenedor, sino como una ciencia compleja en la cual confluyen aspectos de ingeniería en materiales, logística, mercadotécnica y diseño entre otras disciplinas?

E267. Diseño + hobby: diseño de moda para muñecas (Mi Primera Conferencia). Karin Ibarra [Chile]

Es sabido que el diseño y sus aplicaciones traspasan fronteras, pero cuando mezclas diseño + hobbies los resultados siempre pueden sorprender. En los últimos años, las muñecas han pasado de ser un simple juguete a convertirse en un objeto de culto y colección, esto mismo ha provocado que se convierta en un nicho prolífero para todo aquel que tenga imaginación y sobre todo, para el área de diseño de modas. Se mostrará la historia, el desarrollo y la influencia que actualmente tienen en diversos campos de aplicación.

E268. El arte de ser freelancer (Mi Primera Conferencia). Rocío Pilar de Lara [Argentina]

Un colega un día me dijo “lleva de 2 a 5 años trabajar como freelancer”. No le creí. ¿Tan difícil era que podía llevar tanto tiempo? 3 años después reconozco que tenía razón. En este camino aprendí que saber hacer mi profesión no es suficiente para trabajar de manera independiente, que también se necesitan horas y horas de tutoriales sobre marketing, poner a prueba la pasión por lo que haces y sobre todo, paciencia con vos y tus clientes. En esta conferencia hablaré sobre todas estas cosas que aprendí, intentando alentar y enseñar a aquellos que elijan este camino.

E269. El papel como elemento textil (Mi Primera Conferencia). María Dieste y Mercedes Lorenzo [Uruguay]

Proyecto enfocado en la reutilización del papel de impresión A4 para la generación de elementos textiles, con el objetivo de revalorizar materiales desechados, re-usándolos y brindándoles un uso sustentable, distinto e innovador respecto al que ya conocemos.

E270. La calle es mía (Conferencia). Guadalupe Ciocchetto [Buenos Aires - Argentina]

¿Cómo se diseña el espacio público que transitamos diariamente? La creatividad se impone cuando el diseño hecho desde un escritorio falla, y es vital al momento de la apropiación del espacio compartido. A través de visiones bottom-up como el Placemaking -diseño creativo/compartido- el espacio disponible se convierte en

un lugar con significado. ¿Podemos todos ser creativos? La especie humana no podría haber sobrevivido sin la creatividad: las nuevas soluciones son siempre necesarias en todos los ámbitos, incluso el urbano. Todos tenemos la energía física para llevar a cabo una vida creativa, sólo necesitamos la oportunidad de demostrar ese potencial.

E271. La trazabilidad de la moda lenta en el Ecuador (Conferencia). Taña Escobar [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador]

El sistema de la moda insostenible que trajo como resultado la moda rápida y que conquistó la era industrial y el consumismo, demanda una justa e inmediata transformación del sistema de la moda. La sostenibilidad plantea la moda lenta como nuevo modelo de negocio transformador. Esto nos conduce hacia un diseño para la cultura regional y un diseño con la contribución de artesanos locales. Bajo este ítem se hace necesario el reconocimiento de las tradiciones y el simbolismo de las mitologías culturales, locales e históricas. El presente trabajo investigativo analiza casos específicos de estos transformadores de la moda social en el Ecuador.

E272. O não convencional se tornou o novo tradicional (Conferencia). Simone Rech [Brasil]

Atualmente, afinidades e interesses são elementos mais adequados ao reconhecimento de nichos de consumo, superando a tradicional distinção por classe, gênero e idade. Há “cases” dessa desconstrução paradigmática: o lançamento da boneca Barbie com três novos formatos de corpo e a diversidade da beleza não convencionais celebrada por Marc Jacobs, dentre outros. O “não convencional” passa a representar o “novo tradicional”. Integram-se os conceitos de economia comportamental de Daniel Kahnemann à ação investigativa de Veronica Massonier. As pesquisas de comportamento do consumidor necessitam orientar-se para essa nova realidade a fim de construir vitoriosas estratégias de marca e de produto.

E273. Patrimonio tipográfico de Valparaíso (Chile) (Conferencia). Fabio Eduardo Ares y Karin Thiers [Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires - Argentina]

Avances del programa de investigación, señalización, puesta en valor y difusión patrimonial de las letras utilizadas en la nomenclatura y equipamiento urbanos, la cartelería comercial y la identificación de organismos públicos y privados. Los usos tipográficos urbanos son poco estudiados en Latinoamérica. Un tema que los autores consideran fundamental para el estudio y la revalorización del patrimonio de la tipografía chilena con proyección regional.

E274. Speed art como ferramenta para o ensino de moda (Mi Primera Conferencia). Mariane Lima, Emilly Medeiros e Maria Beatriz Soares [Brasil]

A integração da Speed Art no ensino universitário de moda tem como finalidade reforçar a interação dos alunos tornando aplicações de disciplinas teóricas mais dinâmicas e atrativas, aproveitando os recursos provenientes do grande avanço tecnológico. Nesse sentido, a proposta deste trabalho é apresentar uma ferramenta que busca dinamizar o ensino de disciplinas tais como história da

moda, produzindo vídeos que utilizam desenhos construídos a partir de materiais recicláveis e animação. A ferramenta pode ser utilizada em diversas outras disciplinas e de infinitas formas, fazendo do Speed Art uma ferramenta para o ensino de moda.

E275. Ya soy diseñador... y ahora quién podrá defenderme!? (Conferencia). **Yvan Alexander Mendivez Espinoza** [Universidad Señor de Sipán - Perú]

La situación de los diseñadores peruanos en cuanto a la necesidad de la creación de un colegio profesional que consolide la profesión, proteja a la misma de competencia desleales y antiéticas de pseudo profesionales y garantice para la empresa un trabajo de diseño de primer nivel.

E276. ¿Qué pasa cuando como alumno busco mi primer trabajo? (Mi Primera Conferencia). **Mati Badano** [Argentina]

Encontramos que hay una brecha entre las empresas y los ecosistemas académicos científicos de las universidades, profesores, alumnos e investigadores. Donde uno hace miles de trabajos prácticos y proyectos en base a datos y empresas irreales, que no son representativo de ambientes de trabajo en organizaciones. Por eso, les proponemos una nueva forma de generar un vínculo con las empresas y organizaciones para que los alumnos puedan hacer sus desarrollos en base a datos y problemas reales y que puedan ser aplicadas a la realidad. Finalizaremos contando un caso de una empresa de moda que participó.

E277. Branding emocional en la era digital (Invitado de Honor). **Silvina Rodríguez Picaro** [SRP Communication & Brand Design - Argentina]

Branding Emocional en la era Digital El poder de las emociones, para crear experiencias significativas de marca a través de la tecnología digital.

E278. Diseño Gourmet (Conferencia). **Liliana de la Fuente** [Estudio Diseñar - Argentina]

Avances en los últimos años nos han permitido conocer el comportamiento humano como individuo y por extensión como consumidor. La forma que demos a nuestro producto gourmet y su envase hará que nos transmita una sensación u otra, ya que nuestro cerebro piensa en imágenes. Miramos a los ojos y seguimos la dirección de la mirada. También de los modelos que se utilizan en publicidad, así que debemos hacer que dirijan la mirada a un producto o información que más nos interesa transmitir. Los colores transmiten emociones, debemos tenerlos en cuenta al diseñar un producto, un packaging o el branding y la publicidad de la marca. El diseño gourmet es la combinación de todos estos factores.

E279. Diseño, trabajo y emprendimiento: oportunidades y necesidades para los profesionales de diseño en un mundo en crisis (Conferencia). **Carlos Carrascal** [Worhana - Colombia]

En un mundo con el trabajo formal en un momento de crisis y en donde las novedades de los mercados no son las mejores, el emprendimiento y el freelancing brindan oportunidades en áreas del diseño y la comunicación.

E280. El Design Thinking en la videoesfera (Conferencia). **Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza** [Pontificia Universidad Católica del Perú - Rumania]

El diseño re-define constantemente su territorio, sus métodos y su percepción del proceso de comunicación. La empatía con el destinatario como clave del proceso implica la consideración de un conjunto de interacciones humanas y de lenguajes, donde el trabajo en equipo es sólo una parte de la situación de producción. Se propone ingresar en el territorio de la producción de videos desde el pensamiento del diseño, valorando la creatividad y el espíritu lúdico a la vez que se plantea y realiza un recorrido analítico- sintético del proceso creativo, con fundamentos semióticos.

E281. Gestión financiera y administrativa en una hora (Conferencia). **Luis Guido Saldaña y Guillermo Fagalde** [Fixfi - Argentina]

Acercar herramientas de gestión financiera que sirvan de soporte a la hora de tomar decisiones. Destacar el rol administrativo, las ventajas de un presupuesto y demás herramientas. Cómo conseguir fondos? Distintas formas de inscribirse: Monotributo, Sociedades o Responsable inscripto?

E282. La expansión artística del Contemporary Character Design (Conferencia). **Leandra Cuba** [Instituto San Ignacio de Loyola - ISIL - Perú]

El contemporary character design, convive con otras maneras de construir personajes que sobrepasan los parámetros comerciales de la animación, el cómic y el diseño de mascotas publicitarias, para desarrollarse y expandirse artísticamente demostrando su potencial creativo. En esta conferencia se revisarán las circunstancias que originaron este movimiento y transición del lenguaje gráfico a la exploración artístico- plástica. En esta presentación se hará referencia a la diversidad de soportes empleados, la respuesta del público y la aceptación de la crítica institucional. Como complemento, se compartirá un proyecto de corte introspectivo que refleja dicha travesía y a su vez demuestra las posibilidades de construir personajes con un enfoque plástico y conceptual.

E283. Las claves para un plan de comunicación en redes sociales (Conferencia). **Wenceslao Zavala** [Universidad de Palermo - Argentina]

Los puntos a considerar para planificar un plan de comunicación en redes sociales. Partiendo de un objetivo realizable y medible, con el cual poder evaluar la performance de la estrategia comunicacional y el engagement de los usuarios según las diferentes redes sociales.

E284. Metodología de diseño para lograr inversión en las MIPYMES (Conferencia). **Camilo Andrés Andrade Ojeda** [Red Tecnoparque Colombia nodo Neiva (SENA) - Colombia]

En esta ponencia se presentan los resultados de tres MIPYMES de la ciudad de Neiva, región centro sur de Colombia que con la articulación del diseño gráfico y la tecnología generaron recursos económicos por más de cien millones de pesos para su crecimiento y el desarrollo socio económico de la región. Aplicando metodología

Design Thinking con base en tres fases: Inspiración, Ideación, y prototipado.

E285. Patrones de color en el ámbito cultural (Conferencia). Juliana Castaño Zapata [Universidad de Caldas - Colombia]

Para los diseñadores es indispensable contar con conocimiento y comprensión del comportamiento del color en contextos locales y particulares, ya que el entendimiento del componente cromático radica en una experiencia social y cultural del diseñador con este. Se propone la implementación de un instrumento metodológico que se enfoque específicamente en el tema del cromatismo en el ambiente y en las expresiones populares, que permita a su vez al diseñador tomar decisiones de composición y aplicación cromática.

E286. Piezas gráficas inteligentes (Conferencia). Flavio Mammini y Lucas Lombardía [Troupe Comunicación - Argentina]

Diseño + Tecnología Recursos para el diseño editorial. Uso de Marcadores, R.A. y Apps. Incorporación de tecnología en la comunicación gráfica, usando estrategias del Design Thinking. Diseño con valor agregado.

E287. Branding y comunicaciones integradas en NYC, capital mediática del mundo (Invitado de Honor). Gerardo Blumenkrantz, Gustavo Stecher y Nancy Tag [BIC / City University of NY - Estados Unidos]

El branding no es solo cuestión de logos, tipografía y colores. Hoy en día se trata de crear experiencias que abarquen 360 grados y con inmersiones interactivas, ya sean visuales o no-visuales. Pero si estas no están estratégicamente integradas son sólo ruido. ¿Cómo mantenernos competitivos en un panorama tan cambiante? Los docentes fundadores de BIC, el Master en Branding y Comunicaciones Integradas del City College de la Universidad de la Ciudad de Nueva York, nos mostrarán la trastienda del proceso a través del trabajo de sus alumnos.

E288. Co-diseño para mejorar condiciones de vida en comunidad de reciclaje (Mi Primera Conferencia). Henry Sneyder Neira Liscano [Colombia]

Se mostrará el proyecto de co-diseño desarrollado en la comunidad de reciclaje Nashira ubicada en Colombia, donde a través de talleres participativos se busca la inclusión de una tecnología que les permita transformar el material plástico que recolectan en nuevos objetos, así añadir valor a su oficio, obtener un mayor conocimiento en su área de trabajo y la capacidad para generar alternativas con lo aprendido en el proceso.

E289. Cómo vender sweaters con 40°C de térmica (Conferencia). Diego Roitman [This is Feliz Navidad - Argentina]

¿Te parece difícil vender tu producto/servicio? Imaginate tener un emprendimiento de sweaters y que hagan 40°C de térmica afuera. Te contamos cómo hacer para empezar a vender, y seguir vendiendo, aún cuando la situación, la economía y el clima no ayudan.

E290. El film justifica los medios (Conferencia). Juan C. Bacaro Torres y Roxana Patricia García [Bachaco.com - Venezuela]

El diseño de carteles para cine según los clichés y las tendencias que dicta cada género. Además, un compilado de ardidés promocionales y la deconstrucción de campañas de difusión para películas. Todo un cóctel explosivo de guías, curiosidades y etcéteras sobre mercadotecnia, web, comunicación, grafismo y publicidad para cine.

E291. El impacto referencial en la cultura de la moda (Conferencia). Edward Venero y Amaro Tarabochia Casanova [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú]

La referencia es un elemento importante en la comunicación visual, por establecer los vínculos asociativos entre las realidades conocidas por cada persona y las realidades construidas y promocionadas a través de imágenes y objetos. En la cultura de la moda, que genera identidades y proponen diversas dinámicas de la intersubjetividad, la referencia tiene el valor de impacto comunicacional antes de desarrollar las redes semánticas y pragmáticas de la identidad mostrada. La ponencia aborda este fenómeno desde el punto de vista de la interculturalidad, profundizando en los valores de las colecciones que exponen la heterogeneidad culturalmente constitutiva como principio comunicacional con impacto referencial.

E292. El sentido de la publicidad peruana (Conferencia). Jaime José Pedreros Balta [Universidad de San Martín de Porres - Perú]

Analizar una serie de tópicos que justifican la necesidad de encontrar u otorgar un nuevo sentido a la comunicación publicitaria de nuestro tiempo. Los tópicos analizados incluyen los cambios en el mercado, la cultura, los medios, los mensajes, la creatividad, los consumidores, las estrategias, entre otros. Se propone una propuesta de generación de sentido desde la semiótica, acompañada de diversos ejemplos y análisis de la realidad peruana.

E293. Experiencias de aproximación al diseño inclusivo. Caso ITM (Mi Primera Conferencia). Edwin Alberto Marin Cantillo [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia]

Se pretende reflexionar acerca de la pertinencia del diseño inclusivo a partir de las experiencias vividas en el desarrollo del proyecto de investigación en "Diseño de un Sistema de Movilidad Adaptable (SIMA) para estudiantes en situación de divergencia funcional locomotriz de la ciudad de Medellín" en el Semillero de investigación en Diseño y Salud del Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín (ITM), el cual evidencia elementos conceptuales que aportan a la construcción de nuevas experiencias de la exploración del lenguaje objetual y el diseño inclusivo.

E294. La universalidad en la estética para el diseño de ayudas técnicas (Mi Primera Conferencia). Julián Lujan [Colombia]

Para el diseño de ayudas técnicas, la estética juega un papel muy importante puesto que no solo se busca satisfacer una necesidad motora sino tratar de generar un impacto capaz de integrar al individuo en su contexto de

la forma más natural posible. Se pretende mostrar cómo los aspectos estético formales son menospreciados en el diseño de ayudas técnicas especialmente en aquellas de bajo costo y proponer una nueva mirada al diseño de estos artefactos.

E295. Lightpainting: más que fotografía, más que arte (Mi Primera Conferencia). Santiago Di Lorenzo [Argentina]
La técnica del lightpainting consiste básicamente en tomas directas de cámara en las cuales por medio de largas exposiciones en un entorno de oscuridad se utilizan fuentes de luz para “pintar” o “dibujar”. Se propone no solamente un acercamiento a la técnica sino también a las posibilidades creativas incluyendo los avances tecnológicos. Para ello se prevé el uso de un software de propia autoría denominado LooZ, que permite visualizar en tiempo real una performance de lightpainting y permite la interacción con la audiencia.

E296. Manual de diseño y funciones dentro del diseño de exposición (Conferencia). Paola Alejandra López Gambarte [Bolivia]
Los elementos que aportan a la concepción de un diseño de comunicación como los pabellones de exposición. Se pretende describir las funciones técnicas que componen a estos montajes y sus espacios: el guión (mensaje); el público; el comitente; el espacio; la escala. Los mismos, que responden a la necesidad de mostrar procedimientos y soluciones prácticas para estos montajes. Se pretende comprender una perspectiva ahora más técnica de esta tipología, que permita interpretar mejor el mensaje que cada diseño desea comunicar al usuario.

E297. Narrativa digital interactiva: comunicación, arte y tecnología (Mi Primera Conferencia). Juan Sebastián Anaya Jaimes [Colombia]
La narrativa es una tendencia en el ámbito comunicacional que comprende aspectos narrativos, artísticos, culturales y técnicos que permiten conectar las personas con un modelo de inmersión mucho más atractivo, evocando los aspectos más importantes de las historias. Por medio de este proyecto se busca resaltar el valor histórico de una leyenda popular colombiana, haciendo uso de la narrativa digital interactiva como la base para su análisis, reconstrucción, difusión y reflexión.

E298. O papel do Design no cenário da denúncia sociopolítica (Conferencia). Leila Lemgruber [Utopos Inovação e Sustentabilidade em Design - Brasil]
A ação política e social do design no cenário contemporâneo. As variáveis que norteiam a atuação do design nas comunidades compreendidas como vulneráveis. À possibilidade de se denunciar práticas cobertas de violência que atingem comunidades inseridas em cenários de extrema vulnerabilidade através de um modelo projetual de design. O pensadores que abordam estas questões de forma transdisciplinar ao design. Iniciamos esta reflexão percorrendo práticas e ideias que representam atitudes de resistência no campo da reflexão crítica do design. Realçamos um estudo de caso das arpilleras: bordadeiras que constroem artefatos com forte valor simbólico. Estes artefatos se encontram impregnados de ações políticas silenciosas.

E299. O poder das cores no design (Mi Primera Conferencia). Felipe Rodrigues Ribeiro [Brasil]
Sabemos que uma boa comunicação visual é fundamental para fortalecer uma marca, transmitir a mensagem de forma correta e fazer com que esta se destaque em meio a tanta informação disputando a atenção do consumidor. Nesse contexto, a cor torna-se uma ferramenta poderosa nas mãos do designer. Aplicá-la de maneira apropriada, estratégica e criativa contribuirá para que as peças de comunicação sejam de fato mais eficazes. Como usar uma determinada cor em benefício do nosso projeto? De que maneira as cores podem influenciar as pessoas e como as marcas podem fazer uso disso para se comunicar melhor com seu público?

E300. Sustentabilidad como recurso indispensable en el desarrollo de las tendencias (Mi Primera Conferencia). Paola Moschella [Argentina]
La restricción como factor desencadenante de la creatividad: la escasez de recursos renovables en las regiones descentralizadas de los centros neurálgicos económicos del país y el aprovechamiento de recursos naturales locales, a través de la revitalización de la manufactura artesanal. Reciclado y reutilización, puesta en valor. Reconsideración posterior del producto terminado, como recurso: mantenimiento y su durabilidad. Incidencia sobre el diseño. Obtención de materia prima vía web y un breve análisis sobre la incidencia en los costos.

E301. Diseño responsable (Invitado de Honor). Norberto Chaves [Norberto Chaves - Argentina]
Posibilidades y limitaciones en el compromiso social, cultural y ambiental del diseñador.

E302. ¿Hay nuevas ideas? ¿O son las de siempre en nuevos formatos? (Invitado de Honor)
Se pueden crear ideas nuevas o son todas reconstruidas de las del pasado. Qué métodos puedo implementar para generar ideas innovadoras. Cómo concebir ideas en equipo. Pablo Capurro, Jorge Filippis, Pablo Larguía, Esteban Brenman, Felipe Taborda y Javier Furgang debatirán sobre estos temas durante la jornada de cierre del Encuentro.

E303. Tecnología: ¿amiga, novia o amante del diseño? (Invitado de Honor).
Cómo incorporar la tecnología en mi proceso creativo. Cuál puede ser mi rol como diseñador en procesos de desarrollo tecnológico. Cuáles son las tendencias tecnológicas que van a impactar en los próximos 10 años. Gaby Menta, Rolando Meyer, Santiago Bustelo, Michael Dorka, Martín Vivas y Hugo Santarsiero debatirán sobre estos temas durante la jornada de cierre del Encuentro.

E304. ¿Por qué los diseñadores no somos celebrities? (Invitado de Honor)
Cómo construir oportunidades para proyectar carreras exitosas. Cuáles son las mejores tácticas para presentarme ante posibles clientes y lograr que me contraten. Cómo conseguir desarrollar la mejor versión de mí para trascender en mi disciplina. Anabella Rondina, Jimena Díaz Ferreira, Dolores Avendaño, Daniel Wolkowicz, Martín

Huberman, Gabriel Lage y Luís Corbacho debatirán sobre estos temas durante la jornada de cierre del Encuentro.

E305. ¿Cuánto vale mi creatividad? ¿Cuánto la cobro? ¿Cuánto la pagan? (Invitado de Honor)

Cómo ponerle precio a mi trabajo y generar ingresos con mis diseños. Cuáles son los factores que debo tener en cuenta para cotizar mis proyectos. Cómo relacionarme con socios o proyectos colaborativos. Cómo volver rentable a mi pasión. Silvina Rodríguez Pícaro, Claudio Drescher, Alejandro Czerwacki, Diego Bresler y Jorge Piazza debatirán sobre estos temas durante la jornada de cierre del Encuentro.

2. Nuestra Feria de Diseño

Con la asistencia de más de 800 personas, en el marco del XI Encuentro Latinoamericano de Diseño, se realizó con éxito la décima edición de Nuestra Feria de Diseño, espacio en donde estudiantes y egresados de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo expusieron, promocionaron y vendieron sus productos de diseño, los días martes 26 y miércoles 27 de julio en la sede de Mario Bravo. Nuestra Feria es un proyecto realizado en conjunto entre el Encuentro y Generación DC (red social de estudiantes y egresados de la Facultad). El acceso fue totalmente libre y gratuito y la recaudación por venta de productos fue íntegramente para los estudiantes y egresados. Participaron 29 marcas: Amor divino, Artepad, Bang Intimates, Cereza, Clara and Rachel, CLOD, Efecedé - Objetos Artesanales, FLY Design, Francesca, Glina, Glü, Guaá Lorita, Hilem HandBags, Jengibre, La guada Lupe, Lilá, Maldito Tu Eres, Mercedes López Sauqué, Midori Akamine, Mirko Bags, Mofla, Nómada Ropa Interior de Diseño, Paper Dreams, Paula Ruben Accesorios, Pepita, Plié, Tienda Algodón, Tientto y Titto's By Memi.

3. Stands

El Encuentro contó con un espacio en la sede Jean Jaurès, en donde distintas editoriales y revistas especializadas en diseño expusieron sus productos, algunos de los cuales estuvieron a la venta o fueron distribuidos en forma gratuita.

Estuvieron presentes en esta edición con un stand las siguientes 13 marcas: NOBUKO SA | CP67, SBS Librería Internacional, Crann, RedArgenta, Wolkowicz Editores, Producción gráfica, Chikismiqui Magazine, Editora Moebius, La Papelera de Reciclaje, Editorial Área Paidós, Troupe Comunicación, Ediciones Godoy y Loco Rabia.

4. Concursos

Durante el transcurso del XI Encuentro Latinoamericano de Diseño se realizaron los siguientes certámenes: Premio a la Ilustración latinoamericana - UP (X edición) "Colores Latinos" y el Concurso de Diseño El Scooter Latino - Zanella / UP, entre los cuales se reunieron más de 3300

trabajos de autores de toda América Latina (estudiantes y profesionales).

Los ganadores fueron anunciados el jueves 28 de julio en el cierre del XI Encuentro.

A continuación se detallan los nombres de los ganadores de los certámenes:

Premio a la Ilustración latinoamericana (décima edición):

- Primer premio: "El canto de la noche", de Amanda Itzel Mijangos Quiles (México).
- Premio del público: "Rascacielos" de Juliana Andrea Amézquita Delgadillo (Colombia).
- Mención: "Autoretrato", de Juan Martín Ayerbe (Argentina), "La mochila roja 1" de Juan San Vicente (México), "Oriental" de Luisa Fernanda Castellanos (Colombia), "Treffen - Encontrarse" de Lucila Biscione (Argentina).

Concurso de Diseño El Scooter Latino / UP (primera edición):

- Primer premio compartido: "Lat" de Sol Kazin & Paulo Peirano (Argentina) y "Scooter Latino" de Alfonso Nuñez Perea & Miguel Belascuain (Argentina)
- Mención (Innovación): "Zanella OVE" de María Alejandra Kaled (Colombia)
- Mención (Producto): "Late" de Eduardo Castex & Juan Soterías (Argentina)

5. VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño / Foro de Escuelas de Diseño

En el marco del XI Encuentro Latinoamericano de Diseño se realizó el VII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño, en forma conjunta con el X Plenario del Foro de Escuelas de Diseño, integrado por más de 350 instituciones educativas de diseño de América y Europa, el 25, 26 y 27 de julio. [La información completa del Congreso se encuentra publicada en esta edición en pp. 33-134]

6. La Nueva Generación Creativa

En la décima primera edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño los estudiantes y jóvenes profesionales de todas las áreas de la disciplina participaron de diversos espacios de intercambio, exposición y consulta:

Ronda de Portfolios de Diseño Latino, espacio que contó con la participación de un grupo interdisciplinario de profesionales destacados del campo del diseño y las industrias culturales quienes, a modo de consultoría breve, trabajaron con cada proyecto de estudiantes y jóvenes profesionales que se presentaron.

Mi Primera Conferencia, espacio donde se realizaron 58 conferencias, estas tuvieron una duración de 20 minutos cada una. Fueron dictadas tanto como por profesionales como por estudiantes.

7. Croma Latino

Croma Latino se suma un año más al Encuentro Latinoamericano de Diseño para abrir un nuevo abanico de propuestas y posibilidades donde tienen lugar los innovadores, artistas, performers y todos aquellos que están emergiendo dentro y fuera de los límites del campo de la creación y la cultura.

Con la premisa de que el arte enriquece al diseño, se realizaron 39 talleres prácticos con temáticas diversas tales como serigrafía, street art, ilustración, graffiti, historieta, art toys, tipografía, collage, edición y estampas, entre otras.

8. Índices del XI Encuentro Latinoamericano de Diseño

En esta sección se presenta la información básica de las actividades y sus expositores en índices que facilitan su acceso.

Los índices de a) Expositores y b) Actividades se organizan alfabéticamente por el apellido y título de la presentación, respectivamente (identificando el número del resumen de la misma para su fácil localización en esta edición de Actas de Diseño).

a) Expositores que dictaron actividades en la XI edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño 2016

Acosta de la Rosa, Rocío Daniela. Acto emprendedor y ética: una reflexión deontológica a partir de la experiencia entre Hugo Boss y el sistema político nazi [E093] p. 146
 Alba González, Marian. Muerte al brief: diseñando métodos co-creativos en branding [E236] p. 161
 Aldaba, Pablo. Creatividad de dos a tres caídas...sin límite de tiempo [E203] p. 157
 Almada, René. Cómo hacer un guión breve en 150 minutos [E062] p. 142
 Alvino, Susana. Cómo crear contenido mediante el uso del infográfico [E022] p. 138
 Amendolaggine, Guido. Diseño Gandhiano: diseño y desarrollo de productos de bajo costo [E215] p. 158
 Anaya Jaimes, Juan Sebastián. Narrativa digital interactiva: comunicación, arte y tecnología [E297] p. 167
 Andrade Ojeda, Camilo Andrés. Metodología de diseño para lograr inversión en las MIPYMES [E284] p. 165
 Andrade Ojeda, Camilo Andrés. Metodología de diseño para posicionamiento de marca [E156] p. 152
 Aranda, Ángela Esther. Tablas de Medidas Estándar Mujer y Hombre a Unisex [E198] p. 157
 Ares, Fabio Eduardo. Patrimonio tipográfico de Valparaíso (Chile) [E273] p. 164
 Aromi, Natalia. Branding para startups [E010] p. 137
 Arosa, Andrea. El alfabeto coreano: Letras con diseño y diseño con letras [E055] p. 142
 Arroyo, Cecilia. Identidad visual y defensa de marca [E195] p. 156
 Arruda, Amilton. Design da natureza: a biomimética como metodo de projeto [E157] p. 152
 Aryan, Eugenia. Diseñar y construir indumentaria con materiales no textiles [E053] p. 141
 Aryan, Eugenia. El diseño de indumentaria deportiva en el mercado actual [E114] p. 148

Bacaro Torres, Juan C. El film justifica los medios [E290] p. 166
 Badano, Mati. ¿Qué pasa cuando como alumno busco mi primer trabajo? [E276] p. 165
 Baeza, Miguel. Hackaton de Design Thinking: ¿Cómo podríamos rediseñar la enseñanza del Diseño? [E009] p. 137
 Baró, Gerardo. El oficio de ilustrar [E104] p. 147
 Barrandeguy, María Elena. Más allá del diploma: cómo ser un profesional independiente [E028] p. 139
 Baylac, Silvana. Animación de papel [E202] p. 157
 Belloro, Cristian. Diseño de experiencias con los pies en la tierra [E011] p. 137
 Bennasar, Sofía. Diseño de avíos: moda e identidad en pequeños detalles [E227] p. 160
 Bentivegna, Sergio Darío. El CV y el portfolio: herramientas de desarrollo [E135] p. 150
 Bergomi, Paolo I. G.. El diseño, territorio en evo=involución [E228] p. 160
 Berkowicz, Marcos. Sublimación 3D. Vinilo textil plotter y transfer [E060] 142
 Bernardes Amaral, Felipe. What's my naming? [E092] p. 146
 Blanco, Gloria Susana. Proyecta tu mejor versión: tipologías corporales. Elección de la ropa y elegancia en el vestir [E029] p. 139
 Blazevic, Victoria. Procesos de diseño en un startup de ecommerce [E167] p. 153
 Blumenkrantz, Gerardo. Branding y comunicaciones integradas en NYC, capital mediática del mundo [E287] p. 166
 Bolli, María Fernanda. Las ideas que cambian nuestro mundo [E155] p. 152
 Brousson, Mercedes. De la caligrafía antigua a la OpenType [E160] p. 153
 Brunancio, Adelaido. Humor gráfico [E251] p. 162
 Bustelo, Santiago. El futuro del diseño y UX: los 15 años que se vienen [E115] p. 148
 Bustelo, Santiago. Metodologías ágiles: diseñando sin desperdicio [E265] p. 163
 Bustelo, Santiago. UX y dispositivos móviles: touch vs. ouch [E189] p. 156
 Busto, Javier. #RediseñemosElPlaneta [E129] p. 149
 Caballieri, Martiniano. Medios Inmersivos y VR [E264] p. 163
 Cabral, Leonardo. Método para proyectar tu diseño [E219] p. 159
 Cabrera López, Juan Felipe. Taller de creación y experimentación pluri-sensorial. [E006] p. 137
 Caldentey, Guillermo G. Diseñar para tatuar [E052] p. 141
 Cantor, Diana. Transmedia, engagement y storytelling, derribando mitos [E199] p. 157
 Cañarte, Alejandro. Entendamos el negocio digital sabiendo la estrategia y el lugar donde estamos parados [E118] 148
 Capaccioni, Carla. Muñecos con sello propio [E209] p. 158
 Cárdenas Zamora, María Jimena. Cómo aplicar el crowdfunding para tus proyectos [E130] p. 149
 Carignano, José Carlos. El omnipresente diseño de la información [E015] p. 138
 Carlassara, Luciana. Branding para startups [E010] p. 137
 Carmona, Marcela. Origami Light - una experiencia de luz & color [E210] p. 158
 Carral, Aurora Mabel. Iconografía amerindia. Resignificación en estampas [E255] p. 162
 Carraro, Juan Manuel. Hackaton de Design Thinking: ¿Cómo podríamos rediseñar la enseñanza del Diseño? [E009] p. 137

- Carrascal, Carlos. ¿Cómo empezar a ser freelancer? Consejos y experiencias para empezar una carrera independiente exitosa [E168] p. 153
- Carrascal, Carlos. ¿Cómo emprender en tiempos de crisis? [E121] p. 148
- Carrascal, Carlos. Diseño, trabajo y emprendimiento: oportunidades y necesidades para los profesionales de diseño en un mundo en crisis [E279] p. 165
- Carrascal, Carlos. El CV ha muerto, God save the perfil! [E012] p. 137
- Carrascal, Carlos. El diseño latinoamericano para el mundo: profesiones más requeridas, habilidades y necesidades [E216] p. 158
- Carreras, Fabián. La idea feliz (El gag visual aplicado al diseño gráfico) [E138] p. 150
- Carrillo, Juan Ignacio. Mostrar tu creatividad al mundo sin morir del panic attack [E091] p. 145
- Castaño Zapata, Juliana. Patrones de color en el ámbito cultural [E285] p. 166
- Castaño Zapata, Juliana. Cómo hacer afiches con énfasis color [E149] p. 151
- Castello, Alicia Mónica. Preparen, apunten,....imaginación y creatividad! (Aportes del coaching ontológico en los procesos de creación, realización y logro de objetivos) [E221] p. 159
- Castro, Lednar. Planeamiento de proyectos de design com business model canvas [E100] p. 146
- Cavallero, Juan. Cómo recorrer la Milan Design Week y detectar tendencias de diseño [E132] p. 150
- Cavanagh, Patricia Roberta. Diseño y humor [E002] p. 136
- Cerezoli, María José. Ecofriendly: experimentación con tintes naturales [E153] p. 152
- Chaieb, María Eugenia. El rol del make up en la actualidad [E098] p. 146
- Chaves, Norberto. ¿Es mucho pedir? [E084] p. 145
- Chaves, Norberto. Diseño responsable [E301] p. 167
- Chaves, Norberto. Originalidad, innovación, creatividad y arte [E244] p. 161
- Chiesa, María de las Mercedes. Photoshop. Conocimientos básicos [E166] p. 153
- Chirivino, Micaela. Economía del talento: ¿cuánto valemos? [E033] p. 139
- Chistik, Gabriela. La Dirección de Arte en Argentina. [E019] p. 138
- Cimato, Julio César. Usando Big Data para crear un diseño [E140] p. 151
- Ciocoletto, Guadalupe. La calle es mía [E270] p. 164
- Cofán, Pablo. El diseño como protagonista en el marketing deportivo [E194] p. 156
- Cohen, Ricardo. Arte, imagen y diseño; cruce en la gráfica musical [E211] p. 158
- Conci, Damián. Del character al paper toy [E102] p. 147
- Contino, Eleonora. Tendencias emergentes en las grandes capitales de la moda [E242] p. 161
- Cristofani, María Alejandra. El valor de marca. Cómo justificar los presupuestos en diseño [E117] p. 148
- Cuba, Leandra. La expansión artística del Contemporary Character Design [E282] p. 165
- Cwaik, Joan. Digital Reboot [E068] p. 143
- D'Angelo, Mariela. Diseño de experiencias con los pies en la tierra [E011] p. 137
- da Silva, Bárbara Maria. Food design e vivencias dos sentidos [E003] p. 136
- Danna, Matías. Pegatinas [E108] p. 147
- Daza, Álvaro. Innovation [E018] p. 138
- De Giobbi, Marina. Mi profesión como emprendimiento [E185] p. 155
- de la Fuente, Liliana. Diseño Gourmet [E278] p. 165
- de Lara, Rocío Pilar. El arte de ser freelancer [E268] p. 164
- De Yong, Juan Pablo. Sin repetir y sin soplar: conocimientos y experiencias en e-commerce [E127] p. 149
- Degiuseppe, Ana. El Ojo de Iberoamerica 2015: ganadores [E240] p. 161
- del Campo, Martín. Packaging: pasado y paradigma actual de una industria consolidada [E266] p. 164
- Del Giorgio Solfa, Federico. Diseño Gandhiano: diseño y desarrollo de productos de bajo costo [E215] p. 158
- Del Giorgio Solfa, Federico. Diseño y desarrollo de productos en base a prototipado rápido [E070] p. 143
- Delettieres, Teresa. Telar. Torsiones que diseñan. [E008] p. 137
- Demarini, Alberto. Diseño centrado en personas. Aplicar la empatía [E111] p. 147
- Devoto, Juan. Creación de personajes [E101] p. 147
- Di Lorenzo, Santiago. Lightpainting: más que fotografía, más que arte [E295] p. 167
- Di Pietro, Antonella. Storytelling de un evento [E039] p. 140
- Díaz Palomino, María Antonia. Asesoramiento de prendas para el diseño de moda: pantalones [E122] p. 148
- Díaz, Juan Pablo. Cómic autobiográfico [E051] p. 141
- Dieste, María. El papel como elemento textil [E269] p. 164
- Diez, Carmen. Diseño e innovación en el modelo de comercialización de joyería [E024] p. 139
- Divani, Rodrigo Maximiliano. Posicionamiento social media para startups creativas [E126] p. 149
- Duarte, César. El matrimonio Millennial: redes sociales y diseño gráfico [E014] p. 137
- Echeverría, Germán. Libros, ebooks y apps. La revolución editorial [E263] p. 163
- El Azem, Karina. Viajeros del siglo XXI: una mirada interdisciplinaria [E128] p. 149
- Elias Guillen, Daniela Alejandra. Rituales para la muerte (Taller). [E063] p. 142
- Engler, Rita. Food design e vivencias dos sentidos [E003] p. 136
- Escobar, Juan Carlos. Cómo realizar una gran infografía [E150] p. 152
- Escobar, Taña. La trazabilidad de la moda lenta en el Ecuador [E271] p. 164
- Escudero Goldenberg, Héctor Patricio. El rol del diseñador en la sociedad contemporánea [E137] p. 150
- Fagalde, Guillermo. Gestión financiera y administrativa en una hora [E281] p. 165
- Farriol, Melina. Estampado de láminas y telas [E105] p. 147
- Fayolle, Ayelén. Papel calado [E107] p. 147
- Federico, Marcelo. Diseño sustentable + energías alternativas = una combinación irresistible [E069] p. 143
- Feinsilber, Sebastián. Diseño y humor [E002] p. 136
- Feldman, Gaby. Entrenamiento de ideas para transformarlas en negocio [E119] p. 148
- Fernández Roca, Lionel. Innovar, incluso en experiencias cotidianas [E004] p. 136
- Fibbiani, Marcela. Cómo recorrer la Milan Design Week y detectar tendencias de diseño [E132] p. 150

- Fonts, María Fernanda. Más allá del diseño: valor para nuestros clientes [E235] p. 160
- Franco de Vasconcelos, Mariana. Piet Mondrian: da tela, para passarela [E178] p. 155
- Frino, Leonardo. Tipografía ilustrada [E061] p. 142
- Frino, Leonardo. Tipografía ilustrada [E188] p. 156
- Frutos, Roberto. El omnipresente diseño de la información [E015] p. 138
- Fuentes, Miguel. Design Thinking, como factor clave de crecimiento para las empresas [E085] p. 145
- Galant, Juan Pablo. Diseño e ilustración para videojuegos [E231] p. 160
- Galli, Emilia. Comunicación a vuelo de pájaro (Conferencia). [E066] p. 143
- Galvao, Ana Luisa. Moda plus size: desafíos de una moda inclusiva [E048] p. 141
- Ganimi Von Goldner, Fernanda. A poética de Pina Baush inspirando a moda [E169] p. 154
- García, Nahuel. Herramientas de productividad para artistas y diseñadores [E037] p. 140
- García, Roxana Patricia. El film justifica los medios [E290] p. 166
- Garibaldi, Mariel. El diseño desde lo sensorial [E123] p. 149
- Gatti, Santiago Edgar. La ilustración como herramienta comunicativa [E026] p. 139
- Gaviria Naranjo, Miguel Ángel. El pensamiento mágico religioso, como fetiche en el diseño industrial [E241] p. 161
- Giarrizzo Peisajovich, Maisa. Como diseñar una ceremonia de matrimonio alternativa [E023] p. 138
- Giovannetti, Valeria. Fotografía: arte expresivo y moda [E143] p. 151
- Godinho de Lacerda, Ana Carolina. Food design e vivencias dos sentidos [E003] p. 136
- Gómez, Isabel Margarita. El diseño en la construcción y el desarrollo de marcas [E136] p. 150
- Gómez, Sergio. Diseño de Manga o Comic Japonés [E054] p. 142
- González Matus, Francisca Andrea. Procesos de una joya en resina: del diseño a la fabricación [E197] p. 157
- González, Andrea. Sin título: reflexión de un proceso creativo [E030] p. 139
- González, Claudia. El matrimonio Millennial: redes sociales y diseño gráfico [E014] p. 137
- González, Pancho. Aprendamos a ser independientes [E064] p. 143
- Goñi, Natalia. La Teoría de la Fragmentación (apta para ansiosos) [E027] p. 139
- Gorjon, Juan Manuel. Muñecos con sello propio [E209] p. 158
- Granados Manjarrés, Maritza. Arte, arquitectura y estética: el lugar de la teoría [E223] p. 159
- Grande, Mijael. Diseño web con WordPress [E134] p. 150
- Guiffrey, Selva. El estilo como esencia de la identidad [E142] p. 151
- Gutiérrez Silveyra, María Amparo. Evolución del interiorismo en las bodegas de Mendoza [E164] p. 153
- Harvey, Marcela. Desmitificando y corriendo los egos de lado [E213] p. 158
- Henrich, Franco. Diseñar en la Era Social Media [E259] p. 163
- Herbas, Israel. Sin contenido, no hay marca [E147] p. 151
- Hernandez Arevalo, Magda Emilse. Destrucción Creativa [E204] p. 157
- Hernández, Laura. Composición de planos para medios audiovisuales [E001] p. 136
- Herrera Palomo, Cristian. Soy porque somos [E049] p. 141
- Herrera Ramos, Claudia. Muerte al brief: diseñando métodos co-creativos en branding [E236] p. 161
- Hidalgo, Manuel. El ABC de las marcas en México [E025] p. 139
- Hilário Guimarães, Letícia. Food design e vivencias dos sentidos [E003] p. 136
- Horn, Damián. Procesos de diseño en un startup de e-commerce [E167] p. 153
- Hwang, Elena. Sin repetir y sin soplar: conocimientos y experiencias en e-commerce [E127] p. 149
- Ibañez De Torres, Paula Beatriz. Encuadernación cosido japonés [E056] p. 142
- Ibarra, Karin. Diseño + hobby: diseño de moda para muñecas [E267] p. 164
- Ingerto, Mariano. Transmedia, engagement y storytelling, derribando mitos [E199] p. 157
- Islas Muñoz, Juan Antonio. La comunicación del diseño industrial como factor de éxito [E165] p. 153
- Jany, Heinz. Destrucción Creativa [E204] p. 157
- Jaramillo Valencia, Juan Diego. Diseño, aplicación e interacción [E224] p. 159
- Jaureguiberry, Nicolás. Innovar, incluso en experiencias cotidianas [E004] p. 136
- Jimenez, Barnaby. El diseño gráfico aplicado a materiales didácticos para la enseñanza en la educación básica [E077] p. 144
- Jiménez, Raúl. El Diseño web más allá de la estética [E232] p. 160
- Johann, Fernando. El refinado arte de esconderse detrás de lo común [E072] p. 143
- Jurado Grisales, Claudia. Cómo hacer afiches con énfasis color [E149] p. 151
- Keropian, Eva. Diseñar para tatuar [E052] p. 141
- Kipen, Paula. El arte es un verbo. El arte no es sustantivo [E095] p. 146
- Kohler, Greta. Nuevos modos del diseño: lo interdisciplinario [E125] p. 149
- Kolodesky, Veronica. Viajeros del siglo XXI: una mirada interdisciplinaria [E128] p. 149
- Kuziw, Luis Antonio. Introducción a la Fotografía Light Painting [E217] p. 159
- Ladaga, Belén. La identidad visual: ¿quién y cómo es tu marca? [E145] p. 151
- Laila, Theska. Design da natureza: a biomimética como metodo de projeto [E157] p. 152
- Lang, Alejandro. El lado B del diseño: venta de las ideas y proyectos [E260] p. 163
- Larrea Solorzano, Andrea Daniela. Meditación, memoria y canto al diseñar [E229] p. 160
- Lavori, Joaquín. Tatuajes: de la idea a la piel [E109] p. 147
- Leguizamón, Mariano. #RediseñemosElPlaneta [E129] p. 149
- Lemgruber, Leila. O papel do Design no cenário da denúncia sociopolítica [E298] p. 167
- Leslabay Martínez, Marcelo. Exposiciones de Diseño Industrial. Tendencias y posibles escenarios de futuro [E036] p. 140
- Lewicz, Jorge. Las mejores ideas usadas que cambiaron el marketing [E233] p. 160

- Lewicz, Jorge. Secretos y chismes del marketing del lujo [E076] p. 144
- Lima, Mariane. Speed art como ferramenta para o ensino de moda [E274] p. 164
- Listorti, Federico. Diseño, desarrollo y producción de tablas de skate [E246] p. 162
- Lodeiro, Marianela. Fluir con el material. Experimentando con revistas viejas [E057] p. 142
- Lombardía, Lucas. Piezas gráficas inteligentes [E286] p. 166
- Lombardo, Hernán. Geométrica II [E206] 157
- Loor Rosales, Joffre Bernardo. El brief y su rol en la creación de piezas gráficas [E154] p. 152
- López Gambarte, Paola Alejandra. Manual de diseño y funciones dentro del diseño de exposición [E296] p. 167
- López, Cristina Amalia. El diseño, territorio en evo=involución [E228] p. 160
- López, Leonardo. Introducción a la Fotografía Light Painting [E217] p. 159
- Lorenzo, Mercedes. El papel como elemento textil [E269] p. 164
- Lubrano Lavadera, Virginia. Andadores y mamaderas, la responsabilidad del diseño industrial en el desarrollo infantil [E170] p. 154
- Lujan, Julián. La universalidad en la estética para el diseño de ayudas técnicas [E294] p. 166
- Magallanes, Sebastián. La necesidad de compartir y consumir información [E218] p. 159
- Magno, María Gimena. Proceso creativo para el gran formato [E075] 144
- Malagón Cotrino, Viviana. Oficio panadero, herencia, reto familiar, y oportunidad de diseño estratégico [E081] p. 144
- Malpartida, Sabrina. Las ideas que cambian nuestro mundo [E155] p. 152
- Mammini, Flavio. Piezas gráficas inteligentes [E286] p. 166
- Marcasciano, Iván. Imaginario serigráfico - Taller de Ilustración & Serigrafía [E207] p. 157
- Marin Cantillo, Edwin Alberto. Experiencias de aproximación al diseño inclusivo. Caso ITM [E293] p. 166
- Marín Lira, Rigoberto. Simulación de tejidos planos con tecnologías CAD [E146] p. 151
- Marozzi, Sofía. Diseño y desarrollo de productos en base a prototipado rápido [E070] p. 143
- Márquez Prado, David Sebastian. ¡Píntela!: El grafiti, transformador y movilizador social [E180] p. 155
- Martiañez, Gisele. Viajeros del siglo XXI: una mirada interdisciplinaria [E128] p. 149
- Martin, Gustavo. Tu cerebro creativo [E040] p. 140
- Martínez Torre, Fabián. Diseño de juegos de mesa, desde el principio hasta hoy [E214] p. 158
- Maugeri, Soledad. Diagrama de ciclo de vida. Diagnosticando al sustentabilidad [E151] p. 152
- Mayor, Marina. Cómo identificar y analizar al usuario de tu marca [E042] p. 140
- Mazariegos, Wendy. Diseño estructural con bambú en la arquitectura [E193] p. 156
- Mazzetti, Fernando. Diseño de iluminación en locales comerciales [E230] p. 160
- Mazzetti, Fernando. Diseño e iluminación de vidrieras [E152] p. 152
- Medeiros, Emilly. Speed art como ferramenta para o ensino de moda [E274] p. 164
- Medio, Betina. Diseñando una ruta de Personal Shopper [E044] p. 141
- Melconian, Rina. El arte de la controversia [E112] p. 147
- Melendez Quintana, Juan José. Procesos de diseño tipográfico para niños con autismo [E082] p. 144
- Melo López, Sandra Mónica. Desarrollo de las PyME en Colombia a través del diseño [E172] p. 154
- Melo, Monick. Design como ferramenta de resgate emocional promovendo ciudadanía para os haitianos em manaus [E173] p. 154
- Mendivez Espinoza, Yvan Alexander. Ya soy diseñador... y ahora quién podrá defenderme!? [E275] p. 165
- Mendoza Saldarreaga, Juan Carlos. El diseño gráfico aplicado a materiales didácticos para la enseñanza en la educación básica [E077] p. 144
- Metti, Karla. Viajeros del siglo XXI: una mirada interdisciplinaria [E128] p. 149
- Metti, Romina. Viajeros del siglo XXI: una mirada interdisciplinaria [E128] p. 149
- Meza Navarro, Andrea. Flagbook con materiales reutilizados [E205] p. 157
- Meza, Macarena. Origami Light - una experiencia de luz & color [E210] p. 158
- Mielniczuk, Pablo. Introducción a la Fotografía Light Painting [E217] p. 159
- Montiel, Oscar Javier. Acto emprendedor y ética: una reflexión deontológica a partir de la experiencia entre Hugo Boss y el sistema político nazi [E093] p. 146
- Morbelli, Romina Paola. Origami [E106] p. 147
- Mordecki, Daniel. El lenguaje de interacción [E071] p. 143
- Moreno, Antonia. Trendwatching & su aplicación en el diseño estratégico [E120] p. 148
- Morgado, Martina. Una nueva generación de Fanzines: del papel a la intriga virtual [E031] p. 139
- Moroni, Isabela. Design da natureza: a biomimética como metodo de projeto [E157] p. 152
- Moschella, Paola. Sustentabilidad como recurso indispensable en el desarrollo de las tendencias [E300] p. 167
- Motta Milesi, Natalia. Fluir con el material. Experimentando con revistas viejas [E057] p. 142
- Mulki, Esteban. Escapando del valor hora: pricing en diseño [E016] p. 138
- Mulki, Esteban. Más allá del diseño: valor para nuestros clientes [E235] p. 160
- Murillo Jaramillo, Paula Andrea. Geometría andina - Gráfica ancestral. Discos giratorios [E254] p. 162
- Nava, Rene. Creatividad de dos a tres caídas...sin límite de tiempo [E203] p. 157
- Navarro, Guillermo. Gestión de la Propiedad Intelectual para áreas de diseño [E262] p. 163
- Navarro, Guillermo. Identidad visual y defensa de marca [E195] p. 156
- Neira Liscano, Henry Sneyder. Co-diseño para mejorar condiciones de vida en comunidad de reciclaje [E288] p. 166
- Nery, Stephanie. Moda inclusiva e jovens esportistas [E047] p. 141
- Nesha, Laura Nahir. Lean Startup en Diseño [E234] p. 160
- Nobo, Daniel. El arte de construir marcas [E161] p. 153
- Nuri Baron, Gabriela. Diseño para la sustentabilidad y el bienestar social [E133] p. 150
- Obando Perez, Yina Adeley. Zoológico: lenguaje popular aplicado al diseño [E243] p. 161

- Oliveira de Araujo, Carlos Roberto. Indumentária: desafios da forma no gênero contemporâneo [E175] p. 154
- Olomudzski, Guido. El lado B del diseño: venta de las ideas y proyectos [E260] p. 163
- Orellana, Daniela. Origami Light - una experiencia de luz & color [E210] p. 158
- Orliacq, Julieta. Los doce principios de la animación [E177] p. 154
- Otero, Marcelo. Ilustraciones para todos los gustos [E089] p. 145
- Oyarzún, Catalina. Una nueva generación de Fanzines: del papel a la intriga virtual [E031] p. 139
- Palmieri, Ricardo. Cómo redactar un convincente informe sobre un proyecto de diseño [E258] p. 163
- Parra, Fabiana. Sin título: reflexión de un proceso creativo [E030] p. 139
- Patiño Moscoso, Iván Mauricio. Diseño y lazo social. Contribuciones para un diseño político [E174] p. 154
- Patiño Navas, Jimena. El Diseño Industrial y las energías renovables (Conferencia). [E163] p. 153
- Paula, Débora. Del collage al zine [E245] p. 161
- Paz y Miño Ferri, María Belén. Antropo diseño: hacia una nueva metodología para nuevas propuestas de diseño [E190] p. 156
- Pedrerros Balta, Jaime José. El sentido de la publicidad peruana [E292] p. 166
- Penella, Sebastián. De la idea a la acción: claves para emprender [E043] p. 141
- Pereira, Natalia. Viajeros del siglo XXI: una mirada interdisciplinaria [E128] p. 149
- Perrotat, Andrea. Monotemático. Taller de monocopias [E208] p. 158
- Persia, Aldana. Introducción a la serigrafía textil [E058] p. 142
- Petric, Catalina. El diseñador del mañana y las competencias claves para el éxito (Conferencia). [E162] p. 153
- Piazza, Jorge. 13 consejos para armar mi estudio de diseño [E256] p. 162
- Piazza, Jorge. Cómo presupuestar diseño [E131] p. 150
- Piazza, Jorge. El conflicto del presupuesto: solución definitiva [E181] p. 155
- Pierantoni, Mariana. Introducción a las wearables technologies [E090] p. 145
- Piloni, Pablo. Introducción a la Fotografía Light Painting [E217] p. 159
- Pinto, Manuel Alejandro. ¡Encuentra tu pasión! (Design thinking & emprendimiento) [E083] p. 145
- Piñero, Santiago. Un patito, dos patitos, Tres Patitos [E179] p. 155
- Pizzabioche, Georgina. Cómo recorrer la Milan Design Week y detectar tendencias de diseño [E132] p. 150
- Plaza, Esteban. Instalaciones de video mapping con sensores de movimiento [E184] p. 155
- Pol, Andrea. Personalidad de la marca visual [E038] p. 140
- Polo, Patricia. Diseño y consumo sustentable - El nuevo lujo [E087] p. 145
- Portilla, Yubar. El papel del diseño y la innovación en el ámbito social [E097] p. 146
- Posada, Lucas. Ultra-YO: una versión digital sobre mi [E200] p. 157
- Puppo, Andrés. Conceptos inherentes a quien diseñe interfaces web [E212] p. 158
- Rabita, Florencia. No estudiaste solo para existir [E080] p. 144
- Rabita, Rodrigo. No estudiaste solo para existir [E080] p. 144
- Radulescu de Barrio de Mendoza, Mihaela. El Design Thinking en la videoesfera [E280] p. 165
- Rampoldi, Lucrecia. No hay libro sin tapa [E020] p. 138
- Recalde, Audrina. Ideas funcionales en el mercado. Impacto factible [E017] p. 138
- Rech, Simone. O não convencional se tornou o novo tradicional [E272] p. 164
- Regazzoni, Marianela Sol. Encuadernación [E248] p. 162
- Reisin, Sasha. Introducción al muralismo [E059] p. 142
- Ricciardi Moyano, María Alejandra. Diseño + gestión + desarrollo local. Caso: Artesanos de Mendoza [E226] p. 159
- Riesgo, Karina. Cálculo de costos y precios, una clave para el éxito [E191] p. 156
- Riesgo, Karina. Cómo presupuestar y negociar servicios de diseño [E065] p. 143
- Rios Buenamaison, Daniela Elizabeth. Estudio para el diseño de equipamiento urbano accesible [E099] p. 146
- Rios, Camila Andrea. Integración de circuitos electrónicos en textiles. [E005] p. 136
- Rios, Liz. Cómo elaborar una propuesta para un libro ilustrado [E159] p. 153
- Rivera, Carolina. FoodMedia: creando experiencias Instagramables [E183] p. 155
- Rivera, Jerónimo. Cómo armar una presentación para un cliente [E158] p. 152
- Rodrigues Ribeiro, Felipe. O poder das cores no design [E299] p. 167
- Rodriguez Blanco, Favio Camilo. Emprendedor digital. Cómo monetizar tus ideas [E088] p. 145
- Rodriguez Montoya, Jesús David. Arte urbano más allá del muro [E171] p. 154
- Rodríguez Palavecino, Fernando Javier. Estampando ideas [E249] p. 162
- Rodríguez Picaro, Silvina. Branding emocional en la era digital [E277] p. 165
- Rodríguez Pícaro, Silvina. El diseñador emprendedor [E035] p. 140
- Rodríguez, Francisco. El diseño y un mundo de oportunidades en internet [E124] p. 149
- Rodríguez, Marcelo. El acto creador. Diseño y Arte [E034] p. 140
- Roitman, Diego. Cómo vender sweaters con 40°C de térmica [E289] p. 166
- Roitman, Diego. Por qué el vendedor de panchos emprende mejor que vos [E220] p. 159
- Rojas, Camilo. Del papel al 3D Game [E067] p. 143
- Roman, Liliana. Diseñar para tatuar [E052] p. 141
- Romero, Valeria Luisa Beatríz. Diseño de Manga o Comic Japonés [E054] p. 142
- Rosa, Wesleyne. Moda inclusiva com estilo e funcionalidade [E046] p. 141
- Rossi, Andrés. Diseñadores en la industria del videojuego [E032] p. 139
- Rozo, Federico. Branding del histórico Williamsburgh Savings Bank Nueva York [E257] p. 163
- Rutter, Santiago. Editorial fanzine [E247] p. 162
- Ryan, Guillermo. Tatujes de autor [E253] p. 162
- Saccone, José. Grabado / Xilografía [E250] p. 162
- Saint Pierre, Juan Facundo. Dibujando en el espacio [E103] p. 147

- Sainz González, María Itzel. El libro-e y sus caminos: campos experimentales del diseño gráfico [E116] p. 148
- Saldaña, Luis Guido. Gestión financiera y administrativa en una hora [E281] p. 165
- Sánchez Luna, Máximo. No hay libro sin tapa [E020] p. 138
- Sanchez Montaña, Luz Ester. La importancia de articular la innovación social en el diseño [E176] p. 154
- Sánchez Royo, Yolima. Cómo hacer afiches con énfasis color [E149] p. 151
- Sánchez, Angie. ¡Encuentra tu pasión! (Design thinking & emprendimiento) [E083] p. 145
- Sancho Pujía, Sebastián. Diseñar con mirada inclusiva. Fórmula lúdica icónico aumentativa [E225] p. 159
- Sanna, Carlos Emiliano. Diseñar con mirada inclusiva. Fórmula lúdica icónico aumentativa [E225] p. 159
- Santarsiero, Hugo Máximo. Diseño innovador + tecnologías inteligentes interactivas [E086] p. 145
- Santos, Isa Amelia. A tecnología e os profissionais de moda [E141] p. 151
- Sarrouf, Juliana Victoria. Taller de diseño gráfico de la información [E007] p. 137
- Sastre, Sebastián. Deformación de la técnica del vidrio soplado. Colección Teresa [E192] p. 156
- Sbarra, Ignacio. Diseño de experiencias con los pies en la tierra [E011] p. 137
- Schenkel, Yanina. Muñecos de crochet [E252] p. 162
- Schiavone, Pamela. Imaginario serigráfico - Taller de Ilustración & Serigrafía [E207] p. 157
- Schmiedel, Ana Paula. ¿Qué es Inbound Marketing? [E222] p. 159
- Schmiedel, Ana Paula. El modelo de liderazgo de marcas y el branding en internet [E182] p. 155
- Scorticati, Romina. Diseño de avíos: moda e identidad en pequeños detalles [E227] p. 160
- Sei Fong, Katia. Impacto bambú! [E144] p. 151
- Selser, Daniel. Logotipo e imagen de marca. Cómo crearlos [E073] p. 143
- Sepúlveda Furtado, Flavia. Una nueva generación de Fanzi-nes: del papel a la intriga virtual [E031] p. 139
- Serravalle Galán, Lucía Paula. Economía del talento: ¿cuánto valemos? [E033] p. 139
- Sierra, Gonzalo. Medios Inmersivos y VR [E264] p. 163
- Smargiassi, Emanuel. Taller de diseño gráfico de la información [E007] p. 137
- Smirnoff, Sergio. Branding para startups. [E010] p. 137
- Smith, Cynthia. Figurín artístico: técnicas expresivas y estilo [E261] p. 163
- Smith, Cynthia. Moda: CorelDraw Vs Illustrator [E186] p. 155
- Soares, Maria Beatriz. Speed art como ferramenta para o ensino de moda [E274] p. 164
- Sosa Loyola, Fernando. Diseñar cuánto quieres ganar [E239] p. 161
- Sosa Loyola, Fernando. Diseñar el presupuesto [E094] p. 146
- Spinelli, Sergio Carlos. La alquimia entre arte y moda [E078] p. 144
- Stecher, Gustavo. Branding y comunicaciones integradas en NYC, capital mediática del mundo [E287] p. 166
- Suarez, Gabriella. El arte de saber negociar a través de la oratoria [E113] p. 147
- Sunzunegui, Danilo. Naming, el ineludible primer paso de la identidad (Conferencia). [E237] p. 161
- Szewczuk, Daiana. Ceremonial y Protocolo Social. De la teoría a la práctica [E021] p. 138
- Szwarc, Andrea. Viralización y burbujas online. Más que un trending topic [E041] p. 140
- Tag, Nancy. Branding y comunicaciones integradas en NYC, capital mediática del mundo [E287] p. 166
- Tambuscio, Pablo. El oficio de ilustrar [E104] p. 147
- Tarabochia Casanova, Amaro. El impacto referencial en la cultura de la moda [E291] p. 166
- Taraborrelli, María de los Angeles. #RediseñemosElPlaneta [E129] p. 149
- Téllez García, María Isabel de Jesús. Música, diseño y naturaleza. Lenguajes compartidos [E074] p. 144
- Terranova, Erick. Redes sociales y su influencia en las decisiones de compra [E187] p. 155
- Thiers, Karin. Patrimonio tipográfico de Valparaíso (Chile) [E273] p. 164
- Tormakh, José Eduardo. Producción de libros en base a plataformas automatizadas [E238] p. 161
- Tovar Polo, Paola Andrea. Metodología de diseño para posicionamiento de marca [E156] p. 152
- Trucco, Leonor María. La piedra, recurso sustentable: experiencia cordobesa [E079] p. 144
- Tschiedler, Nair Lucía. Una marca para mi ciudad [E148] p. 151
- Useche, Yovanni Aldana. Desarrollo de las PyME en Colombia a través del diseño [E172] p. 154
- Valencia Correa, María Camila. Diappin. Diseño, aplicación e interacción [E224] p. 159
- Vásquez Correa, Carolina. Diappin. Diseño, aplicación e interacción [E224] p. 159
- Venero, Edward. El impacto referencial en la cultura de la moda [E291] p. 166
- Venus, Fada. Diseñar para tatuar [E052] p. 141
- Veron, Luciano. Tipografía experimental [E110] p. 147
- Villalobos, Sergio. Creatividad de dos a tres caídas...sin límite de tiempo [E203] p. 157
- Villalta Cornejo, Yanira. Eco Moda. Un recurso necesario para el diseño emergente [E045] p. 141
- Viloria, Mercedes. El diseñador y las comunidades: la iniciativa social en el diseño urbano [E096] p. 146
- Vizio, Alejandro. Tipografía en la era digital [E139] p. 150
- Wyss, Mariana. Introducción a la Fotografía Light Painting [E217] p. 159
- Zarama Rincón, Manuel Guillermo. La caricatura en Pasto: humor desde la provincia colombiana [E196] p. 156
- Zavala, Wenceslao. Las claves para un plan de comunicación en redes sociales [E283] p. 165
- Zito, Maximiliano. Diagrama de ciclo de vida. Diagnosticando al sustentabilidad [E151] p. 152
- Zito, Maximiliano. El dilema de la sustentabilidad. [E013] p. 137

b) Actividades presentadas en la XI edición del Encuentro Latinoamericano de Diseño 2016

- A poética de Pina Baush inspirando a moda [E169] Fernanda Ganimi Von Goldner [Brasil] p. 154
- A tecnología e os profissionais de moda [E141] Isa Amelia Santos [Brasil] p. 151
- Acto emprendedor y ética: una reflexión deontológica a partir de la experiencia entre Hugo Boss y el sistema político nazi [E093] Rocío Daniela Acosta de la Rosa y Oscar

- Javier Montiel [Universidad Autónoma de Ciudad Juárez - México] p. 146
- Andadores y maderas, la responsabilidad del diseño industrial en el desarrollo infantil [E170] Virginia Lubrano Lavadera [Argentina] p. 154
- Animación de papel [E202] Silvana Baylac [Dirección de Cultura - Argentina] p. 157
- Antropo diseño: hacia una nueva metodología para nuevas propuestas de diseño [E190] María Belén Paz y Miño Ferri [Universidad del Azuay - Ecuador] p. 156
- Aprendamos a ser independientes [E064] Pancho González [Inbrax Chile - Chile] p. 143
- Arte urbano más allá del muro [E171] Jesús David Rodriguez Montoya [Colombia] p. 154
- Arte, arquitectura y estética: el lugar de la teoría [E223] Maritza Granados Manjarrés [Pontificia Universidad Javeriana - Colombia] p. 159
- Arte, imagen y diseño; cruce en la gráfica musical [E211] Ricardo Cohen [Troupe Comunicación - Argentina] p. 158
- Asesoramiento de prendas para el diseño de moda: pantalones [E122] María Antonia Díaz Palomino [Método Práctico para Diseñar Moda - Argentina] p. 148
- Branding del histórico Williamsburgh Savings Bank Nueva York [E257] Federico Rozo [Argentina] p. 163
- Branding emocional en la era digital [E277] Silvina Rodríguez Picaro [SRP Communication & Brand Design - Argentina] p. 165
- Branding para startups [E010] Sergio Smirnoff, Natalia Aromi y Luciana Carlassara [e-moebius - Argentina] p. 137
- Branding y comunicaciones integradas en NYC, capital mediática del mundo [E287] Gerardo Blumenkrantz, Gustavo Stecher y Nancy Tag [BIC / City University of NY - Estados Unidos] p. 166
- Cálculo de costos y precios, una clave para el éxito [E191] Karina Riesgo [Administración Creativa - Argentina] p. 156
- Ceremonial y Protocolo Social. De la teoría a la práctica [E021] Daiana Szewczuk [Independiente - Organización de Eventos - Argentina] p. 138
- Co-diseño para mejorar condiciones de vida en comunidad de reciclaje [E288] Henry Sneyder Neira Liscano [Colombia] p. 166
- Cómic autobiográfico [E051] Juan Pablo Díaz [Juan Pez - Argentina] p. 141
- Cómo aplicar el crowdfunding para tus proyectos [E130] María Jimena Cárdenas Zamora [VFB Consultores - Argentina] p. 149
- Cómo armar una presentación para un cliente [E158] Jerónimo Rivera [Ya! Publicidad - Argentina] p. 152
- Cómo crear contenido mediante el uso del infográfico [E022] Susana Alvino [Brasil] p. 138
- Como diseñar una ceremonia de matrimonio alternativa [E023] Maisa Giarrizzo Peisajovich [Argentina] p. 138
- Cómo elaborar una propuesta para un libro ilustrado [E159] Liz Rios [Venezuela] p. 153
- ¿Cómo empezar a ser freelancer? Consejos y experiencias para empezar una carrera independiente exitosa [E168] Carlos Carrascal [Workana - Colombia] p. 153
- ¿Cómo emprender en tiempos de crisis? [E121] Carlos Carrascal [Workana - Colombia] p. 148
- Cómo hacer afiches con énfasis color [E149] Yolima Sánchez Royo, Juliana Castaño Zapata y Claudia Jurado Grisales [Universidad de Caldas - Colombia] p. 151
- Cómo hacer un guión breve en 150 minutos [E062] René Almada [Agencia Mango - Argentina] p. 142
- Cómo identificar y analizar al usuario de tu marca [E042] Marina Mayor [Argentina] p. 140
- Cómo presupuestar diseño [E131] Jorge Piazza [redargenta - Argentina] p. 150
- Cómo presupuestar y negociar servicios de diseño [E065] Karina Riesgo [Administración Creativa - Argentina] p. 143
- Cómo realizar una gran infografía [E150] Juan Carlos Escobar [Diario La Capital, Rosario - Argentina] p. 152
- Cómo recorrer la Milan Design Week y detectar tendencias de diseño [E132] Marcela Fibbiani, Juan Cavallero y Georgina Pizzabiocche [Argentina] p. 150
- Cómo redactar un convincente informe sobre un proyecto de diseño [E258] Ricardo Palmieri [Consultora Redacción: Palmieri - Argentina] p. 163
- Cómo vender sweaters con 40°C de térmica [E289] Diego Roitman [This is Feliz Navidad - Argentina] p. 166
- Composición de planos para medios audiovisuales [E001] Laura Hernández [Heart Of Ideas - Colombia] p. 136
- Comunicación a vuelo de pájaro [E066] Emilia Galli [Emilia Galli - Diseño optimista - Argentina] p. 143
- Conceptos inherentes a quien diseñe interfaces web. [E212] Andrés Puppo [Concreta - Uruguay] p. 158
- Creación de personajes [E101] Juan Devoto (Apen) [Argentina] p. 147
- Creatividad de dos a tres caídas...sin límite de tiempo [E203] Rene Nava, Pablo Aldaba y Sergio Villalobos [UAC] - México] p. 157
- ¿Cuánto vale mi creatividad? ¿Cuánto la cobro? ¿Cuánto la pagan? [E305] p. 168
- De la caligrafía antigua a la OpenType [E160] Mercedes Brousson [Argentina] p. 153
- De la idea a la acción: claves para emprender [E043] Sebastián Penella [Argentina] p. 141
- Deformación de la técnica del vidrio soplado. Colección Teresa [E192] Sebastián Sastre [Chile] p. 156
- Del character al paper toy [E102] Damián Conci [Bola de Nieve - Argentina] p. 147
- Del collage al zine [E245] Débora Paula [Argentina] p. 161
- Del papel al 3D Game [E067] Camilo Rojas [Fundación Universitaria Los Libertadores - Colombia] p. 143
- Desarrollo de las PyME en Colombia a través del diseño [E172] Yovanni Aldana Useche y Sandra Mónica Melo López [Universidad Cooperativa de Colombia - Colombia] p. 154
- Design como herramienta de resgate emocional promoviendo ciudadanía para os haitianos em manaus [E173] Monick Melo [Brasil] p. 154
- Design da natureza: a biomimética como metodo de projeto [E157] Amilton Arruda, Theska Laila e Isabela Moroni [Universidad Federal de Pernambuco - Brasil] p. 152
- Design Thinking, como factor clave de crecimiento para las empresas [E085] Miguel Fuentes [Universidad CEDIM (Centro de Estudios Superiores de Diseño de Monterrey) - México] p. 145
- Desmitificando y corriendo los egos de lado [E213] Marcela Harvey [Harvey Brand Packaging Design - Argentina] p. 158
- Destrucción Creativa [E204] Magda Emilse Hernandez Arevalo y Heinz Jany [Sena - Colombia] p. 157
- Diagrama de ciclo de vida. Diagnosticando al sustentabilidad [E151] Maximiliano Zito y Soledad Maugeri [Universidad de Palermo / INTI Diseño Industrial - Argentina] p. 152

- Diappin. Diseño, aplicación e interacción [E224] Carolina Vásquez Correa, Juan Diego Jaramillo Valencia y María Camila Valencia Correa [Instituto Tecnológico Metropolitano - Comores] p. 159
- Dibujando en el espacio [E103] Juan Facundo Saint Pierre [Juan Vegetal - Argentina] p. 147
- Digital Reboot [E068] Joan Cwaik [Maytronics - Argentina] p. 143
- Diseñadores en la industria del videojuego [E032] Andrés Rossi [ADVA Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina - Argentina] p. 139
- Diseñando una ruta de Personal Shopper [E044] Betina Medio [BMimagen - Argentina] p. 141
- Diseñar con mirada inclusiva. Fórmula lúdica icónico aumentativa [E225] Sebastián Sancho Pujía y Carlos Emiliano Sanna [Escuela Superior de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo - Argentina] p. 159
- Diseñar cuánto quieres ganar [E239] Fernando Sosa Loyola [Linking C | conectando creatividad - Argentina] p. 161
- Diseñar el presupuesto [E094] Fernando Sosa Loyola [Linking C | conectando creatividad - Argentina] p. 146
- Diseñar en la Era Social Media [E259] Franco Henrich [Henrich Estudio de Comunicación Estratégica - Argentina] p. 163
- Diseñar para tatuar [E052] Fada Venus, Guillermo G. Caldentey (Cancerbero), Eva Keropian y Liliana Roman [UNA - Secretaría de Extensión Universitaria - Argentina] p. 141
- Diseñar y construir indumentaria con materiales no textiles [E053] Eugenia Aryan [Universidad de Palermo - Argentina] p. 141
- Diseño + gestión + desarrollo local. Caso: Artesanos de Mendoza. [E226] María Alejandra Ricciardi Moyano [Universidad del Aconcagua - Argentina] p. 159
- Diseño + hobby: diseño de moda para muñecas [E267] Karin Ibarra [Chile] p. 164
- Diseño centrado en personas. Aplicar la empatía [E111] Alberto Demarini [Social Lab - Perú] p. 147
- Diseño de avíos: moda e identidad en pequeños detalles [E227] Romina Scorticati y Sofía Bennasar [Apholos S.A - Argentina] p. 160
- Diseño de experiencias con los pies en la tierra [E011] Mariela D'Angelo, Cristian Belloro e Ignacio Sbarra [UNLP - Inplace - Argentina] p. 137
- Diseño de iluminación en locales comerciales [E230] Fernando Mazzetti [Decomobi - Uruguay] p. 160
- Diseño de juegos de mesa, desde el principio hasta hoy [E214] Fabián Martínez Torre [Ludicamente - Argentina] p. 158
- Diseño de Manga o Comic Japonés [E054] Sergio Gómez y Valeria Luisa Beatriz Romero [Primer Escuela de Arte Multimedial Da Vinci - Argentina] p. 142
- Diseño e iluminación de vidrieras [E152] Fernando Mazzetti [Decomobi - Uruguay] p. 152
- Diseño e ilustración para videojuegos [E231] Juan Pablo Galant [Argentina] p. 160
- Diseño e innovación en el modelo de comercialización de joyería [E024] Carmen Diez [Taller Diez - Chile] p. 139
- Diseño estructural con bambú en la arquitectura [E193] Wendy Mazariegos [Guatemala] p. 156
- Diseño Gandhiano: diseño y desarrollo de productos de bajo costo [E215] Federico Del Giorgio Solfa y Guido Amendolagginé [Universidad Nacional de La Plata - Argentina] p. 158
- Diseño Gourmet [E278] Liliana de la Fuente [Estudio Diseñar - Argentina] p. 165
- Diseño innovador + tecnologías inteligentes interactivas [E086] Hugo Máximo Santarsiero [Estudio Santarsiero - Argentina] p. 145
- Diseño para la sustentabilidad y el bienestar social [E133] Gabriela Nuri Baron [Grupo CLIOPE - Argentina] p. 150
- Diseño responsable [E301] Norberto Chaves [Norberto Chaves - Argentina] p. 167
- Diseño sustentable + energías alternativas = una combinación irresistible [E069] Marcelo Federico [Universidad Provincial de Córdoba - Argentina] p. 143
- Diseño web con WordPress [E134] Mijael Grande [Agencia Faraday - Perú] p. 150
- Diseño y consumo sustentable - El nuevo lujo [E087] Patricia Polo [Que has hecho Amanda? - Argentina] p. 145
- Diseño y desarrollo de productos en base a prototipado rápido [E070] Federico Del Giorgio Solfa y Sofía Marozzi [Universidad Nacional de La Plata - Argentina] p. 143
- Diseño y humor [E002] Sebastián Feinsilber y Patricia Roberta Cavanagh [Sebastián Feinsilber - Argentina] p. 136
- Diseño y lazo social. Contribuciones para un diseño político [E174] Iván Mauricio Patiño Moscoso [Colombia] p. 154
- Diseño, desarrollo y producción de tablas de skate [E246] Federico Listorti [Fede Cabron - Argentina] p. 162
- Diseño, trabajo y emprendimiento: oportunidades y necesidades para los profesionales de diseño en un mundo en crisis [E279] Carlos Carrascal [Workana - Colombia] p. 165
- Eco Moda. Un recurso necesario para el diseño emergente [E045] Yanira Villalta Cornejo [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador] p. 141
- Ecofriendly: experimentación con tintes naturales [E153] María José Cerezoli [Majo Cerezoli Diseño - Argentina] p. 152
- Economía del talento: ¿cuánto valemos? [E033] Micaela Chirivino y Lucía Paula Serravalle Galán [Percha MAG - Argentina] p. 139
- Editorial fanzine [E247] Santiago Rutter [amigocamino - Argentina] p. 162
- El ABC de las marcas en México [E025] Manuel Hidalgo [Arte, A.C. I Tecnológico de Monterrey - México] p. 139
- El acto creador. Diseño y Arte [E034] Marcelo Rodríguez [Universidad Tecnológica Metropolitana, Escuela de Diseño - Chile] p. 140
- El alfabeto coreano: Letras con diseño y diseño con letras [E055] Andrea Arosa [FADU-UBA - Argentina] p. 142
- El arte de construir marcas [E161] Daniel Noboa [Clubpoint.com - Ecuador] p. 153
- El arte de la controversia [E112] Rina Melconian [Estudio Grafikk - Argentina] p. 147
- El arte de saber negociar a través de la oratoria [E113] Gabriella Suarez [Consultora Indicios PR - Venezuela] p. 147
- El arte de ser freelancer [E268] Rocío Pilar de Lara [Argentina] p. 164
- El arte es un verbo. El arte no es sustantivo [E095] Paula Kipen [Espacio Buenos Aires - Argentina] p. 146
- El brief y su rol en la creación de piezas gráficas [E154] Joffre Bernardo Loor Rosales [Universidad de Guayaquil - Ecuador] p. 152
- El conflicto del presupuesto: solución definitiva [E181] Jorge Piazza [redargenta - Argentina] p. 155
- El CV ha muerto, God save the perfil! [E012] Carlos Carrascal [Workana - Colombia] p. 137

- El CV y el portfolio: herramientas de desarrollo [E135] Sergio Darío Bentivegna [Universidad Nacional del Litoral - Argentina] p. 150
- El Design Thinking en la videosfera [E280] Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza [Pontificia Universidad Católica del Perú - Rumania] p. 165
- El dilema de la sustentabilidad [E013] Maximiliano Zito [Universidad de Palermo / INTI Diseño Industrial - Argentina] p. 137
- El diseñador del mañana y las competencias claves para el éxito [E162] Catalina Petric [INACAP - Chile] p. 153
- El diseñador emprendedor [E035] Silvina Rodríguez Pícaro [SRP Communication & Brand Design - Argentina] p. 140
- El diseñador y las comunidades: la iniciativa social en el diseño urbano [E096] Mercedes Viloria [Venezuela] p. 146
- El diseño como protagonista en el marketing deportivo [E194] Pablo Coñán [Argentina] p. 156
- El diseño de indumentaria deportiva en el mercado actual [E114] Eugenia Aryan [Universidad de Palermo - Argentina] p. 148
- El diseño desde lo sensorial [E123] Mariel Garibaldi [Argentina] p. 149
- El diseño en la construcción y el desarrollo de marcas [E136] Isabel Margarita Gómez [Instituto Profesional AIEP - Chile] p. 150
- El diseño gráfico aplicado a materiales didácticos para la enseñanza en la educación básica [E077] Juan Carlos Mendoza Saldarreja y Barnaby Jimenez [Ecuador] p. 144
- El Diseño Industrial y las energías renovables [E163] Jimena Patiño Navas [Colombia] p. 153
- El diseño latinoamericano para el mundo: profesiones más requeridas, habilidades y necesidades [E216] Carlos Carrascal [Workana - Colombia] p. 158
- El Diseño web más allá de la estética [E232] Raúl Jiménez [Universidad Central del Ecuador - Ecuador] p. 160
- El diseño y un mundo de oportunidades en internet [E124] Francisco Rodríguez [Argentina] p. 149
- El diseño, territorio en evo=involución [E228] Cristina Amalia López y Paolo I. G. Bergomi [Asociación Argentina de la Moda / CONPANAC / Modelba / ALADI - Argentina] p. 160
- El estilo como esencia de la identidad [E142] Selva Guiffrey [Amor Divino - Argentina] p. 151
- El film justifica los medios [E290] Juan C. Bacaro Torres y Roxana Patricia García [Bachaco.com - Venezuela] p. 166
- El futuro del diseño y UX: los 15 años que se vienen [E115] Santiago Bustelo [Kambrica - Argentina] p. 148
- El impacto referencial en la cultura de la moda [E291] Edward Venero y Amaro Tarabochia Casanova [Pontificia Universidad Católica del Perú - Perú] p. 166
- El lado B del diseño: venta de las ideas y proyectos [E260] Alejandro Lang y Guido Olomudzski [Filous - Argentina] p. 163
- El lenguaje de interacción [E071] Daniel Mordecki [Universidad ORT - Uruguay] p. 143
- El libro-e y sus caminos: campos experimentales del diseño gráfico [E116] María Itzel Sainz González [Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Azcapotzalco - México] p. 148
- El matrimonio Millennial: redes sociales y diseño gráfico [E014] Claudia González y César Duarte [Incanta S.A. - Paraguay] p. 137
- El modelo de liderazgo de marcas y el branding en internet [E182] Ana Paula Schmiedel [Balmasch Strategy Group - Brasil] p. 155
- El oficio de ilustrar [E104] Gerardo Baró y Pablo Tambuscio [Argentina] p. 147
- El Ojo de Iberoamerica 2015: ganadores [E240] Ana Degiuseppe [LatinSpots - Argentina] p. 161
- El omnipresente diseño de la información [E015] Roberto Frutos y José Carlos Carignano [Universidad Nacional del Litoral - Argentina] p. 138
- El papel como elemento textil [E269] María Dieste y Mercedes Lorenzo [Uruguay] p. 164
- El papel del diseño y la innovación en el ámbito social [E097] Yubar Portilla [San Mateo Educación Superior - Colombia] p. 146
- El pensamiento mágico religioso, como fetiche en el diseño industrial [E241] Miguel Ángel Gaviria Naranjo [Colombia] p. 161
- El refinado arte de esconderse detrás de lo común [E072] Fernando Johann [Monits - Argentina] p. 143
- El rol del diseñador en la sociedad contemporánea [E137] Héctor Patricio Escudero Goldenberg [Universidad Tecnológica de Chile, INACAP - Chile] p. 150
- El rol del make up en la actualidad [E098] María Eugenia Chaieb [Eugenia Chaieb - Argentina] p. 146
- El sentido de la publicidad peruana [E292] Jaime José Pedreros Balta [Universidad de San Martín de Porres - Perú] p. 166
- El valor de marca. Cómo justificar los presupuestos en diseño [E117] María Alejandra Cristofani [Universidad de Palermo - Argentina] p. 148
- Emprendedor digital. Cómo monetizar tus ideas [E088] Favio Camilo Rodríguez Blanco [camilorodriguez - Colombia] p. 145
- Encuadernación [E248] Marianela Sol Regazzoni [Miau Encuadernación - Argentina] p. 162
- Encuadernación cosido japonés [E056] Paula Beatriz Ibañez De Torres [Universidad Viña del Mar - Chile] p. 142
- ¿Encuentra tu pasión! (Design thinking & emprendimiento) [E083] Manuel Alejandro Pinto y Angie Sánchez [Colombia] p. 145
- Entendamos el negocio digital sabiendo la estrategia y el lugar donde estamos parados [E118] Alejandro Cañarte [Argentina] p. 148
- Entrenamiento de ideas para transformarlas en negocio [E119] Gaby Feldman [UBA - Argentina] p. 148
- ¿Es mucho pedir? [E084] Norberto Chaves [Norberto Chaves - Argentina] p. 145
- Escapando del valor hora: pricing en diseño [E016] Esteban Mulki [A:BRA - Argentina] p. 138
- Estampado de láminas y telas [E105] Melina Farriol [Argentina] p. 147
- Estampando ideas [E249] Fernando Javier Rodríguez Palavecino (Fernando Map) [BOOM Estudio - Argentina] p. 162
- Estudio para el diseño de equipamiento urbano accesible [E099] Daniela Elizabeth Rios Buenamaison [Gabinete de Investigación Urbana de la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño - Argentina] p. 146
- Evolución del interiorismo en las bodegas de Mendoza [E164] María Amparo Gutiérrez Silveyra [Johnson Acero - Argentina] p. 153
- Experiencias de aproximación al diseño inclusivo. Caso ITM [E293] Edwin Alberto Marin Cantillo [Instituto Tecnológico Metropolitano - Colombia] p. 166

- Exposiciones de Diseño Industrial. Tendencias y posibles escenarios de futuro [E036] Marcelo Leslabay Martínez [Universidad de Deusto - Argentina] p. 140
- Feria de Diseño de Estudiantes y Egresados UP [E050] p. 141
- Feria de Diseño de Estudiantes y Egresados UP [E201] p. 157
- Figurín artístico: técnicas expresivas y estilo [E261] Cynthia Smith [Argentina] p. 163
- Flagbook con materiales reutilizados [E205] Andrea Meza Navarro [Duoc Uc - Chile] p. 157
- Fluir con el material. Experimentando con revistas viejas [E057] Natalia Motta Milesi y Marianela Lodeiro [Universidad Nacional de Córdoba - Argentina] p. 142
- Food design e vivencias dos sentidos [E003] Rita Engler, Bárbara Maria da Silva, Letícia Hilário Guimarães e Ana Carolina Godinho de Lacerda [UEMG - Brasil] p. 136
- FoodMedia: creando experiencias Instagramables [E183] Carolina Rivera [Nielsen - Colombia] p. 155
- Fotografía: arte expresivo y moda [E143] Valeria Giovannetti [Argentina] p. 151
- Geometría andina - Gráfica ancestral. Discos giratorios [E254] Paula Andrea Murillo Jaramillo [Institución Universitaria CESMAG - Colombia] p. 162
- Geométrica II [E206] Hernán Lombardo [Nasaworks - Argentina] p. 157
- Gestión de la Propiedad Intelectual para áreas de diseño [E262] Guillermo Navarro [Argentina] p. 163
- Gestión financiera y administrativa en una hora [E281] Luis Guido Saldaña y Guillermo Fagalde [Fixfi - Argentina] p. 165
- Grabado / Xilografía [E250] José Saccone [Argentina] p. 162
- Hackaton de Design Thinking: ¿Cómo podríamos rediseñar la enseñanza del Diseño? [E009] Juan Manuel Carraro y Miguel Baeza [Argentina] p. 137
- ¿Hay nuevas ideas? ¿O son las de siempre en nuevos formatos? [E302] p. 167
- Herramientas de productividad para artistas y diseñadores [E037] Nahuel García [Como Vivir del Arte - Argentina] p. 140
- Humor gráfico [E251] Adelaido Brunancio [Argentina] p. 162
- Iconografía amerindia. Resignificación en estampas [E255] Aurora Mabel Carral [Facultad de Bellas Artes - Universidad Nacional de La Plata - Argentina] p. 162
- Ideas funcionales en el mercado. Impacto factible [E017] Audrina Recalde [Designidi S.A - Ecuador] p. 138
- Identidad visual y defensa de marca [E195] Cecilia Arroyo y Guillermo Navarro [privado - Argentina] p. 156
- Ilustraciones para todos los gustos [E089] Marcelo Otero [Marcelo Otero Ilustrador - Argentina] p. 145
- Imaginario serigráfico - Taller de Ilustración & Serigrafía [E207] Pamela Schiavone e Iván Marcasciano [Huemula - Argentina] p. 157
- ¡Impacto bambú! [E144] Katia Sei Fong [Nuestro bambú - Uruguay] p. 151
- Indumentaria: desafíos da forma no gênero contemporâneo [E175] Carlos Roberto Oliveira de Araujo [CROA Modelagem - Brasil] p. 154
- Innovación [E018] Álvaro Daza [Slaboom - Colombia] p. 138
- Innovar, incluso en experiencias cotidianas [E004] Lionel Fernández Roca y Nicolás Jaureguiberry [Globant - Argentina] p. 136
- Instalaciones de video mapping con sensores de movimiento [E184] Esteban Plaza [Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador] p. 155
- Integración de circuitos electrónicos en textiles [E005] Camila Andrea Rios [Universidad Católica de Chile - Chile] p. 136
- Introducción a la Fotografía Light Painting [E217] Leonardo López, Luis Antonio Kuziw, Pablo Mielniczuk, Pablo Piloni y Mariana Wyss [Elemental Light - Argentina] p. 159
- Introducción a la serigrafía textil [E058] Aldana Persia [Serigrafía textil Buenos Aires - Argentina] p. 142
- Introducción a las wearables technologies [E090] Mariana Pierantoni [Argentina] p. 145
- Introducción al muralismo [E059] Sasha Reisin (Primo Murales) [Argentina] p. 142
- La alquimia entre arte y moda [E078] Sergio Carlos Spinelli [McCann Ericson Relationship Worldwide - Argentina] p. 144
- La calle es mía [E270] Guadalupe Ciocoletto [ousía - Argentina] p. 164
- La caricatura en Pasto: humor desde la provincia colombiana [E196] Manuel Guillermo Zarama Rincón [Institución Universitaria Cesmag - Colombia] p. 156
- La comunicación del diseño industrial como factor de éxito [E165] Juan Antonio Islas Muñoz [University of Cincinnati - México] p. 153
- La Dirección de Arte en Argentina [E019] Gabriela Chistik [Dirección de Arte Cursos - Argentina] p. 138
- La expansión artística del Contemporary Character Design [E282] Leandra Cuba [Instituto San Ignacio de Loyola - ISIL - Perú] p. 165
- La idea feliz (El gag visual aplicado al diseño gráfico) [E138] Fabián Carreras [FC Diseño - Argentina] p. 150
- La identidad visual: ¿quién y cómo es tu marca? [E145] Belén Ladaga [Argentina] p. 151
- La ilustración como herramienta comunicativa [E026] Santiago Edgar Gatti [Ninguna - Argentina] p. 139
- La importancia de articular la innovación social en el diseño [E176] Luz Ester Sanchez Montaña [Colombia] p. 154
- La necesidad de compartir y consumir información [E218] Sebastián Magallanes [inDoors | Agencia Digital - Argentina] p. 159
- La piedra, recurso sustentable: experiencia cordobesa [E079] Leonor María Trucco [Secretaría de Minería de la Provincia de Córdoba - Argentina] p. 144
- La Teoría de la Fragmentación (apta para ansiosos) [E027] Natalia Goñi [Argentina] p. 139
- La trazabilidad de la moda lenta en el Ecuador [E271] Taña Escobar [Universidad Técnica de Ambato - Ecuador] p. 164
- La universalidad en la estética para el diseño de ayudas técnicas [E294] Julián Lujan [Colombia] p. 166
- Las claves para un plan de comunicación en redes sociales [E283] Wenceslao Zavala [Universidad de Palermo - Argentina] p. 165
- Las ideas que cambian nuestro mundo [E155] María Fernanda Bolli y Sabrina Malpartida [fbCreativos y Universidad de Buenos Aires - Centro Cultural Rojas - Argentina] p. 152
- Las mejores ideas usadas que cambiaron el marketing [E233] Jorge Lewicz [ideashop® y Luxuria® - Argentina] p. 160
- Lean Startup en Diseño [E234] Laura Nahir Nesha [Laura Nesha Consultoría y Capacitación - Argentina] p. 160
- Libros, ebooks y apps. La revolución editorial [E263] Germán Echeverría [Editorial Autores de Argentina - Argentina] p. 163
- Lightpainting: más que fotografía, más que arte [E295] Santiago Di Lorenzo [Argentina] p. 167

- Logotipo e imagen de marca. Cómo crearlos [E073] Daniel Selser [2menarmy.com - Argentina] p. 143
- Los doce principios de la animación [E177] Julieta Orliacq [Freelance - Argentina] p. 154
- Manual de diseño y funciones dentro del diseño de exposición [E296] Paola Alejandra López Gambarte [Bolivia] p. 167
- Más allá del diploma: cómo ser un profesional independiente [E028] María Elena Barrandeguy [Consultora Independiente - Argentina] p. 139
- Más allá del diseño: valor para nuestros clientes [E235] Esteban Mulki y María Fernanda Fonts [A: BRA - Argentina] p. 160
- Medios Inmersivos y VR [E264] Gonzalo Sierra y Martiniano Caballieri [ÑOÑO - Argentina] p. 163
- Meditación, memoria y canto al diseñar [E229] Andrea Daniela Larrea Solorzano [Universidad Tecnológica Indoamerica - Ecuador] p. 160
- Método para proyectar tu diseño [E219] Leonardo Cabral [Argentina] p. 159
- Metodología de diseño para lograr inversión en las MIPYMES [E284] Camilo Andrés Andrade Ojeda [Red Tecnoparque Colombia nodo Neiva (SENA) - Colombia] p. 165
- Metodología de diseño para posicionamiento de marca [E156] Paola Andrea Tovar Polo y Camilo Andrés Andrade Ojeda [Servicio Nacional de Aprendizaje - Colombia] p. 152
- Metodologías ágiles: diseñando sin desperdicio [E265] Santiago Bustelo [Kambrica - Argentina] p. 163
- Mi profesión como emprendimiento [E185] Marina De Giobbi [VisualMarketing.com.ar - Argentina] p. 155
- Moda inclusiva com estilo e funcionalidade [E046] Wesleyne Rosa [Brasil] p. 141
- Moda inclusiva e jovens esportistas [E047] Stephanie Nery [Brasil] p. 141
- Moda plus size: desafíos de una moda inclusiva [E048] Ana Luisa Galvao [Brasil] p. 141
- Moda: CorelDraw Vs Illustrator [E186] Cynthia Smith [Argentina] p. 155
- Monotemático. Taller de monocopias [E208] Andrea Perrotat [ESEA Manuel Belgrano - Argentina] p. 158
- Mostrar tu creatividad al mundo sin morir del panic attack [E091] Juan Ignacio Carrillo [Val-kyria - Argentina] p. 145
- Muerte al brief: diseñando métodos co-creativos en branding [E236] Marian Alba González y Claudia Herrera Ramos [Albor - Perú] p. 161
- Muñecos con sello propio [E209] Carla Capaccioni y Juan Manuel Gorjon [Argentina] p. 158
- Muñecos de crochet [E252] Yanina Schenkel (Pica-Pau) [Argentina] p. 162
- Música, diseño y naturaleza. Lenguajes compartidos [E074] María Isabel de Jesús Téllez García [Departamento de Diseño. Universidad de Guanajuato. - México] p. 144
- Naming, el ineludible primer paso de la identidad [E237] Danilo Sunzunegui [Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad Nacional del Litoral - Argentina] p. 61
- Narrativa digital interactiva: comunicación, arte y tecnología [E297] Juan Sebastián Anaya Jaimés [Colombia] p. 167
- No estudiaste solo para existir [E080] Florencia Rabita y Rodrigo Rabita [Florencia Rabita - Argentina] p. 144
- No hay libro sin tapa [E020] Máximo Sánchez Luna y Lucrecia Rampoldi [rompo - Argentina] p. 138
- Nuevos modos del diseño: lo interdisciplinario [E125] Greta Kohler [Argentina] p. 149
- O não convencional se tornou o novo tradicional [E272] Simone Rech [Brasil] p. 164
- O papel do Design no cenário da denúncia sociopolítica [E298] Leila Lemgruber [Utopos Inovação e Sustentabilidade em Design - Brasil] p. 167
- O poder das cores no design [E299] Felipe Rodrigues Ribeiro [Brasil] p. 167
- Oficio panadero, herencia, reto familiar, y oportunidad de diseño estratégico [E081] Viviana Malagón Cotrino [Grupo de Investigación Saberes Implícitos - Colombia] p. 144
- Origami [E106] Romina Paola Morbelli [Dreams and Paper - Argentina] p. 147
- Origami Light - una experiencia de luz & color [E210] Daniela Orellana, Marcela Carmona y Macarena Meza [Oh my Light! Studio - Chile] p. 158
- Originalidad, innovación, creatividad y arte [E244] Norberto Chaves [Norberto Chaves - Argentina] p. 161
- Packaging: pasado y paradigma actual de una industria consolidada [E266] Martín del Campo [Exilplast S.R.L. - Argentina] p. 164
- Papel calado [E107] Ayelén Fayolle [Nele Fayolle - Argentina] p. 147
- Patrimonio tipográfico de Valparaíso (Chile) [E273] Fabio Eduardo Ares y Karin Thiers [Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires - Argentina] p. 164
- Patrones de color en el ámbito cultural [E285] Juliana Castaño Zapata [Universidad de Caldas - Colombia] p. 166
- Pegatinas [E108] Matías Danna [La Brea - Argentina] p. 147
- Personalidad de la marca visual [E038] Andrea Pol [Andrea Pol Branding Simbólico - Argentina] p. 140
- Photoshop. Conocimientos básicos [E166] María de las Mercedes Chiesa [MM Chiesa - Argentina] p. 153
- Piet Mondrian: da tela, para passarela [E178] Mariana Franco de Vasconcelos [Brasil] p. 155
- Piezas gráficas inteligentes [E286] Flavio Mammini y Lucas Lombardía [Troupe Comunicación - Argentina] p. 166
- ¡Píntela!: El grafiti, transformador y movilizador social [E180] David Sebastian Márquez Prado [Colombia] p. 155
- Planejamento de projetos de design com business model canvas [E100] Lednara Castro [AESO Barros Melo - Brasil] p. 146
- Por qué el vendedor de panchos emprende mejor que vos [E220] Diego Roitman [This is Feliz Navidad - Argentina] p. 159
- ¿Por qué los diseñadores no somos celebrities? [E304] p. 167
- Posicionamiento social media para startups creativas [E126] Rodrigo Maximiliano Divani [Argentina] p. 149
- Preparen, apunten,...imaginación y creatividad! (Aportes del coaching ontológico en los procesos de creación, realización y logro de objetivos) [E221] Alicia Mónica Castello [Imagen y Cortesía - Consultora - Argentina] p. 159
- Proceso creativo para el gran formato [E075] María Gimena Magno [Magno-e - Argentina] p. 144
- Procesos de diseño en un startup de ecommerce [E167] Victoria Blazevic y Damián Horn [Tienda Nube - Argentina] p. 53
- Procesos de diseño tipográfico para niños con autismo [E082] Juan José Melendez Quintana [México] p. 144
- Procesos de una joya en resina: del diseño a la fabricación [E197] Francisca Andrea González Matus [Chile] p. 157
- Producción de libros en base a plataformas automatizadas [E238] José Eduardo Tormakh [Argentina] p. 161

- Proyecta tu mejor versión: tipologías corporales. Elección de la ropa y elegancia en el vestir [E029] Gloria Susana Blanco [Argentina] p. 139
- ¿Qué es Inbound Marketing? [E222] Ana Paula Schmiedel [Balmasch Strategy Group -Brasil] p. 159
- ¿Qué pasa cuando como alumno busco mi primer trabajo? [E276] Mati Badano [Argentina] p. 165
- Redes sociales y su influencia en las decisiones de compra [E187] Erick Terranova [IMEDIA Social Media Marketing - Ecuador] p. 155
- RediseñemosElPlaneta [E129] Mariano Leguizamón, Javier Busto y María de los Angeles Taraborrelli [Salommon Ideas en Acción - Argentina] p. 149
- Rituales para la muerte [E063] Daniela Alejandra Elias Guillen [Bolivia] p. 142
- Secretos y chismes del marketing del lujo [E076] Jorge Lewicz [ideashop® y Luxuria® - Argentina] p. 144
- Simulación de tejidos planos con tecnologías CAD [E146] Rigoberto Marín Lira [Universidad Nacional de Ingeniería - Perú] p. 151
- Sin contenido, no hay marca [E147] Israel Herbas [Ecuador] p. 151
- Sin repetir y sin soplar: conocimientos y experiencias en e-commerce [E127] Elena Hwang y Juan Pablo De Yong [Argentina] p. 149
- Sin título: reflexión de un proceso creativo [E030] Fabiana Parra y Andrea González [Venezuela] p. 139
- Soy porque somos [E049] Cristian Herrera Palomo [En diseño - Colombia] p. 141
- Speed art como ferramenta para o ensino de moda [E274] Mariane Lima, Emilly Medeiros e Maria Beatriz Soares [Brasil] p. 164
- Storytelling de un evento [E039] Antonella Di Pietro [Antonella Di Pietro Eventos - Argentina] p. 140
- Sublimación 3D. Vinilo textil plotter y transfer [E060] Marcos Berkowicz [MARGRAF - Argentina] p. 142
- Sustentabilidad como recurso indispensable en el desarrollo de las tendencias [E300] Paola Moschella [Argentina] p. 167
- Tablas de Medidas Estándar Mujer y Hombre a Unisex [E198] Ángela Esther Aranda [Universidad Tecnológica Nacional Mar Del Plata - Argentina] p. 157
- Taller de creación y experimentación pluri-sensorial [E006] Juan Felipe Cabrera López [Independiente - Colombia] p. 137
- Taller de diseño gráfico de la información [E007] Juliana Victoria Sarrouf y Emanuel Smargiassi [Fuxia Estudio - Argentina] p. 137
- Tatuajes de autor [E253] Guillermo Ryan [Argentina] p. 162
- Tatuajes: de la idea a la piel [E109] Joaquín Lavori [Joaquín Motor - Argentina] p. 147
- Tecnología: ¿amiga, novia o amante del diseño? [E303] p. 167
- Telar. Torsiones que diseñan [E008] Teresa Delettieres [Teresita Delettieres Tejidos Artesanales - Argentina] p. 137
- Tendencias emergentes en las grandes capitales de la moda [E242] Eleonora Contino [Universidad de Palermo - Argentina] p. 161
- Tipografía en la era digital [E139] Alejandro Vizio [Aerolab - Argentina] p. 150
- Tipografía experimental [E110] Luciano Veron [Tano Verón - Argentina] p. 147
- Tipografía ilustrada [E061] Leonardo Frino [Leo Frino - Argentina] p. 142
- Tipografía ilustrada [E188] Leonardo Frino [Leo Frino - Argentina] p. 156
- Transmedia, engagement y storytelling, derribando mitos. [E199] Mariano Ingerto y Diana Cantor [estudio365 - Argentina] p. 157
- 13 consejos para armar mi estudio de diseño [E256] Jorge Piazza [redargenta - Argentina] p. 162
- Trendwatching & su aplicación en el diseño estratégico [E120] Antonia Moreno [Antonia Diseño Estratégico & Trw / Pontificia Universidad Católica de Chile - Chile] p. 148
- Tu cerebro creativo [E040] Gustavo Martin [Gustavo Martin - Argentina] p. 140
- Ultra-YO: una versión digital sobre mi [E200] Lucas Posada [Argentina] p. 157
- Un patito, dos patitos, Tres Patitos [E179] Santiago Piñero [grupopiña SRL - Argentina] p. 155
- Una marca para mi ciudad [E148] Nair Lucía Tschieder [Argentina] p. 151
- Una nueva generación de Fanzines: del papel a la intriga virtual [E031] Catalina Oyarzún, Martina Morgado y Flavia Sepúlveda Furtado [Stgo LabSpace - Chile] p. 139
- Usando Big Data para crear un diseño [E140] Julio César Cimato [LatinGamers - Argentina] p. 151
- UX y dispositivos móviles: touch vs. ouch [E189] Santiago Bustelo [Kambrica - Argentina] p. 156
- Viajeros del siglo XXI: una mirada interdisciplinaria [E128] Natalia Pereira, Karina El Azem, Veronica Kolodesky, Gisele Martiáñez, Karla Metti y Romina Metti [Vestir tu Maleta - Argentina] p. 149
- Viralización y burbujas online. Más que un trending topic [E041] Andrea Szwarc [Community Managers Argentina - Perú] p. 140
- What's my naming? [E092] Felipe Bernardes Amaral [StudioBah - Brasil] p. 146
- Ya soy diseñador... y ahora quién podrá defenderme!? [E275] Yvan Alexander Mendivez Espinoza [Universidad Señor de Sipán - Perú] p. 165
- Zoológico: lenguaje popular aplicado al diseño [E243] Yina Adeley Obando Perez [Colombia] p. 161

Abstract: The following document is an approach to the organization, activities and participation areas of the XI Latin American Design Meeting, developed between 26, 27 and 28 July, 2016 by the Faculty of Design and Communication of the University of Palermo in Buenos Aires, Argentina.

Key words: Design - Latin America - Technology - Enterprises - Trends - Creativity - Conferences - Workshops - Contests - Fair - Businesses.

Resumo: O texto a seguir é uma aproximação à organização, às atividades e às áreas de participação da XI Edição do Encontro Latinoamericano do Design desenvolvido entre os dias 26, 27 e 28 de julho de 2016 pela Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo, em Buenos Aires, na Argentina.

Palavras chave: Design - América Latina - Tecnologia - Empreendedorismo - Tendências - Criatividade - Palestras - Oficinas - Concursos - Féria - Negócios.

Comunicaciones Académicas

En este capítulo se incluyen 11 Comunicaciones Académicas enviadas especialmente para ser parte de Actas de Diseño. Ver índices al final de este capítulo por autor y por título. Más información en www.palermo.edu/congreso_actas

Design de interface e motivação em objetos de aprendizagem para a educação a distância

Actas de Diseño (2017, marzo),
Vol. 22, pp. 181-186 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: marzo 2012
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2016

Clarissa Felkl Prevedello y Tânia Luisa Koltermann da Silva (*)

Resumen: Las Tecnologías de la información y comunicación a través de los Objetos de Aprendizaje son ampliamente utilizados como recursos educativos para los cursos actuales de Educación a Distancia, por lo que es importante desarrollar estudios que contribuyan a la mejora de estos proyectos. Este artículo propone un estudio para comprender cómo la motivación se produce en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y cómo se puede utilizar para entender cómo diseñar interfaces para Objetos de Aprendizaje para la Educación a Distancia, tratando de enumerar algunos de los requisitos para el desarrollo de interfaces que pueden contribuir a motivar el aprendizaje.

Palabras clave: Diseño de Interface - Motivación - Educación a distancia - Enseñanza - Aprendizaje.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 186]

Introdução

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) estão sendo cada vez mais agregadas como recursos alternativos no processo de ensino e aprendizagem nos dias de hoje, mas quando se trata da Educação a Distância (EaD), as TICs não podem ser ignoradas, pois o uso delas é uma das condições para que esta modalidade de ensino aconteça de forma a propiciar maior autonomia e interação para o aluno. Na EaD, a relação dá-se, indiretamente, passando a ser, em sua maioria, aluno/interface, em razão disso tornam-se cada vez mais importantes pesquisas que visem contribuir para um enriquecimento desta relação. Buscando melhorar a referida relação, o design de interface e a motivação para o aprendizado assumem um papel gradativamente mais importante no desenvolvimento de materiais instrucionais para EaD.

O meio mais comum para a concretização da experiência de aprendizagem em EaD empregado é o computador, mas a responsável por estabelecer o diálogo entre o conteúdo didático disponível e o estudante distante é a interface. Ela é o que dá forma à interação entre usuário e computador; “atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra” (Johnson, 2001, p. 17). A interface na EaD é responsável por disponibilizar o material didático para a aprendizagem. Uma das maneiras de ofertar conteúdos é por meio de Objetos de Aprendizagem (OA) que, de acordo com Wiley (2000), tratam-se de quaisquer recursos digitais, construídos em pequenos módulos de conteúdos

instrucionais, podendo ser reutilizados várias vezes em diferentes contextos de aprendizagem. Esse compartilhamento é potencializado pelo fato de que os OA são, em sua maioria, digitais, o que facilita a sua disponibilização na internet, tornando-os muito mais acessíveis.

Com a utilização de OA, o estudante aprende também de uma maneira diferente, de forma ativa, por meio da descoberta e da experimentação, podendo exercer o poder de liberdade “o computador dá-lhes a oportunidade de começar e recomeçar indefinidamente. O computador jamais pune ou é condescendente. Quando você não consegue atingir o nível desejado, você pode recomeçar” (Veen e Wrakking, 2009, p. 44).

Um aspecto relevante a ser considerado, no projeto de OA para EaD, é a motivação para a interação; haja vista que sem ela não adianta disponibilizar conteúdos, pois não existirá a troca de informações entre o usuário e a interface se ele não estiver disposto a iniciar a interação. Por isso, pode-se tratar a motivação como um fator a ser considerado para proporcionar a aprendizagem. Sprenger (2008), coloca que, juntamente com a atenção, a motivação é fator determinante para manter os estudantes interessados na aprendizagem. Christensen, Horn e Johnson (2009) argumentam que, quando se trabalha com estudantes motivados em aprendizados baseados em computador, os resultados são melhores.

Devido ao importante papel que a motivação desempenha durante o processo de interação em um OA de aprendizagem este trabalho se propõe a fazer um estudo

bibliográfico para compreender como a motivação se dá no processo de ensino e aprendizagem e desta forma, poder contribuir para projetar interfaces para OA para EaD.

Motivação

Motivo pode ser definido, abreviadamente, pelas palavras de Meriam-Webster (1993) citado por Sprenger (2008, p. 25), como “algo (como uma necessidade ou um desejo) que faz a pessoa agir”. Esse é um dos pontos de partida que se pode adotar para entender um pouco mais sobre o que significa a motivação. Campos (1986, p. 89) concluiu que a motivação é um processo que é constituído de três passos essenciais: “o de deflagração do comportamento inicial; o de manutenção da atividade em curso; e o da orientação geral da atividade”. As etapas desse processo motivacional pressupõem que a motivação passa pelas etapas de intenção, propósito e fins a serem atingidos. Do ponto de vista da aprendizagem, Campos (1986, p. 108) conceitua a motivação como:

Um processo interior, no indivíduo que deflagra, mantém e dirige o comportamento. A motivação é um estado fisiopsicológico, interior ao indivíduo, um estado de tensão energética, resultante da atuação de fortes motivos que o impelem a agir, com certo grau de intensidade e empenho.

Ormrod (2008), assinala que a motivação dos estudantes refletirá no investimento pessoal e no engajamento cognitivo, emocional e comportamental nas atividades escolares, visto que a motivação é algo que energiza, direciona e sustenta o comportamento, faz com que os alunos se desloquem para uma determinada direção, e os mantém nela.

A motivação depende de muitos fatores que não podem ser manipulados, assim sendo, segundo Campos (1986), com referência ao objeto da aprendizagem, ou seja, como matéria a ser aprendida, ela pode ser classificada em dois tipos: motivação extrínseca e intrínseca.

A extrínseca é a que tem origem no exterior, se estabelece artificialmente e é criada por recompensas, não tendo por esses motivos uma ligação real com uma situação de aprendizagem (Cabral e Nick, 2006). Segundo Ormrod (2008), nem todas as formas de motivação têm exatamente os mesmos efeitos na aprendizagem e no desempenho humano. Por isso, o tema não vai ser abordado em maiores detalhes neste trabalho. Um dos objetivos, aqui, é entender como se define a motivação que vem do íntimo, a intrínseca, porque ela é “uma parte integrante da situação de aprendizagem, em que o indivíduo deseja ser instruído, não por quaisquer recompensas externas, mas pela satisfação do saber” (Cabral e Nick, 2006, p. 211). A intrínseca se estabelece quando o trabalho em si é estimulante, o que ocasiona em um impulso que conduz o indivíduo a continuar na tarefa por ela ser inerentemente agradável e prazerosa: “Nesta situação, em que não há pressão externa, uma pessoa intrinsecamente motivada poderia, ainda assim empreender esse trabalho” (Christensen, Horn e Johnson, p. 22, 2009).

Aplicada à educação, pode-se entender a motivação como o que impulsiona um estudante ao aprendizado – ou o que o impulsiona a empregar as suas energias em outras direções. Na linguagem tradicional do professor, “motivar” significa fazer com que o aluno dedique-se à aprendizagem do momento. Ainda mais fundamental do que isso é fazer com que queira aprender.

Motivar significa predispor o indivíduo para certo comportamento desejável naquele momento. O aluno está motivado para aprender quando está disposto a iniciar e continuar o processo de aprendizagem, quando está interessado em aprender um certo assunto, em resolver um dado problema, etc. (Piletti, 2003, p. 64).

Os estudantes são mais propensos a mostrar os efeitos benéficos da motivação quando são intrinsecamente motivados para participar em atividades de sala de aula. Intrinsecamente motivados, eles aceitam as tarefas com boa vontade e estão ansiosos para aprender com o material disponível em sala de aula. Processam as informações de maneira mais eficaz e ainda estão mais propensos a atingirem níveis mais elevados. Em contrapartida, os estudantes extrinsecamente motivados poderão ter de ser seduzidos ou estimulados, podem processar a informação apenas superficialmente e são, frequentemente, interessados em realizar apenas tarefas simples e atender aos requisitos mínimos de sala de aula (Ormrod, 2008). Devido à importância que a motivação assume na aprendizagem, Campos (1986) elenca os principais fatores que devem ser considerados quando se trabalha e neste contexto: informações relativas aos estudantes, material didático, método ou modalidades práticas de trabalho empregados pelo professor e personalidade do professor. Para este trabalho, torna-se significativo o detalhamento dos três primeiros, visto que o último não pode ser manipulado. Aparece, aqui, na abordagem de Campos (1986), a ideia de conhecimento profundo do usuário, em que a autora reforça, novamente, que, para se escolher recursos que motivem os estudantes, se deve entender muito bem vários aspectos ligados ao estudante, dentre eles: idade, sexo, inteligência, experiência anterior, classe social, traços de personalidade, condições do lar. É defendida a ideia de aprendizado centrado no estudante. Campos (1986) defende a utilização de material didático bem apropriado como altamente motivador, juntamente com métodos ou modalidades práticas de trabalho empregadas pelo professor, por isso, deve-se dar cuidadosa importância a forma como são projetados estes recursos, cada vez mais explorados como motivadores.

A motivação influi na aprendizagem e no comportamento humano de várias maneiras, Ormrod (2008) elenca alguns desses efeitos que podem ser significativos durante o desenvolvimento de interfaces para OA. Eles são: comportamento dirigido a um objetivo; esforço e energia; início das tarefas; persistência nas atividades; processo cognitivo; impacto das consequências. Por causa destes efeitos identificados anteriormente, a motivação, em geral, leva a um melhor desempenho, porque, em conformidade com Ormrod (2008), os estudantes que estão mais motivados para aprender destacam-se em sala de aula em atividades que exigem atitudes empreendedoras, em contrapartida,

os estudantes que têm pouco interesse em realizações acadêmicas têm mais chances de não concluir os estudos. Em face da relevância destes efeitos na aprendizagem, eles são mais detalhados, em continuidade, adotando-se os postulados de Ormrod (2008).

Como comportamento dirigido a um objetivo pode-se entender que estar motivado implica determinar os objetivos específicos para que os estudantes se esforcem, assim, a motivação faz diferença nas escolhas que os estudantes fazem.

A motivação leva também a um maior esforço e energia, ampliando a quantidade de esforço e energia que os estudantes gastam em atividades diretamente relacionadas com as suas necessidades e objetivos, ela determina se perseguir uma tarefa com entusiasmo e convicção ou fazê-lo apaticamente. Os estudantes são mais propensos a iniciar uma tarefa que eles realmente queiram fazer, também são mais predispostos a continuar a ação e persistir nas atividades de trabalho até que tenham sido concluídas, mesmo que, ocasionalmente, sejam interrompidos ou frustrados durante o processo. Em geral, tem-se, pois, que o tempo de envolvimento nas tarefas aumenta em estudantes motivados.

A motivação influencia os processos cognitivos fazendo com que os estudantes prestem mais atenção e que processem o aprendizado com mais eficácia. Por exemplo, estudantes motivados muitas vezes fazem um esforço para compreender verdadeiramente o material em sala de aula e para aprender significativamente, considerando como eles podem usá-lo em suas próprias vidas. A motivação determina quais são as consequências do reforço e da punição.

A motivação na interface dos objetos de aprendizagem para a educação a distância

A motivação para o aprendizado é um fator fundamental a ser considerado no projeto de interfaces de OA. Segundo Wild e Stoney (1998), se a interface for mal projetada, o estudante não será intrinsecamente motivado a fazer uso do produto ou a aprender com ele. Para isso, devem-se levar em consideração certos atributos que conferem caráter motivador a interface, assim posto, elas devem ser: realistas, fáceis de usar, desafiadoras e envolventes. “Atualmente, o aprendizado baseado em computador dá melhores resultados entre os estudantes motivados; com o tempo, irá se tornar mais atraente e com isso atingirá diferentes tipos de alunos” (Christensen, Horn e Johnson, 2009, p. 107).

Alguns pontos em comum, apresentados a seguir, identificam o que devem apresentar as interfaces para que sejam intrinsecamente motivadoras. Alguns deles mostram semelhança com elementos de um jogo: incentivam a exploração, demonstram conhecimento de considerações de design, como a interatividade, a funcionalidade, o controle do aprendiz e a cognição (Wild e Stoney, 1998). Quando se aborda interface para OA, o objetivo principal é a aprendizagem. O conceito de interface, neste caso, ultrapassa o de uma ligação entre o estudante e os materiais de aprendizagem, visto que ela cria e encarna a forma, as funções e os processos de aprendizagem. Sendo assim, as

interfaces devem promover a participação da tecnologia, da tarefa e da aprendizagem envolvendo efetivamente a aprendizagem, podemos tornar o aprendizado atrativo. De preferência o usuário deve experimentar um desejo intrínseco de atração para as tarefas ou atividades (Wild e Stoney, 1998, p. 41).

Dentre os fatores que contribuem para a motivação intrínseca na aprendizagem, Wild e Stoney (1998) colocam que o conteúdo deve ser apresentado de modo significativo. O termo significativo refere-se, neste contexto, a quando certas atividades aparecem com um valor intrínseco; elas são percebidas como valiosas por apresentarem satisfação, gerando um engajamento em relação a elas, sem uma recompensa externa, ocasionando um interesse pessoal pela tarefa em si (Boruchovitch, Bzuneck, e Guimarães, 2010). Csikszentmihalyi (1996) analisa a influência de fatores motivacionais na produção criativa, sendo que a criatividade é tida como fator essencial que leva o indivíduo a dedicar-se e envolver-se no trabalho com prazer e dedicação. Para a autora, atividades intrinsecamente motivadoras são chamadas de “atividades autotélicas”: atividades que o indivíduo vivencia sem uma razão específica; a única razão é o prazer da própria experiência. Esse envolvimento estabelece uma preocupação total com a tarefa: o indivíduo perde a consciência de si mesmo, a tarefa é tão envolvente que o sujeito não se preocupa com o seu ego.

Existem algumas maneiras de tornar significativas as tarefas e as aprendizagens. A primeira, segundo Boruchovitch, Bzuneck, e Guimarães (2010), é que o estudante valorize, perceba, veja importância ou significado pessoal na sua execução. O envolvimento de um indivíduo com a tarefa pode ser despertado pelo seu tema, pelo seu impacto dramático, emocional, auditivo e visual, e faz com que alguns eventos ou informações sejam retidos na memória (Sprenger, 2008).

Uma primeira estratégia motivadora consiste em capitalizar interesses pessoais e valores dos próprios estudantes. De modo geral, todo o estudante passará a ver significado e importância nas aprendizagens escolares se elas aparecerem de alguma forma relacionadas com sua vida, seu mundo, suas preocupações e interesses pessoais (Boruchovitch, Bzuneck, e Guimarães, 2010, p. 15)

Existe, nesta ótica, um consenso entre Boruchovitch, Bzuneck, e Guimarães (2010), Sprenger, (2008), Wild e Stoney (1998) e Csikszentmihalyi (1996) de que o valor e o envolvimento com a tarefa são fundamentais para que se consigam resultados intrinsecamente motivadores na aprendizagem.

A utilidade, conforme assinalam Eccles e Wigfield (2002), Boruchovitch, Bzuneck, e Guimarães (2010), Iida (2005) e Csikszentmihalyi (1996), também é uma maneira de tornar a aprendizagem intrinsecamente motivadora. A tarefa pode ser vista como um meio para se chegar a um objetivo determinado, a utilidade da tarefa, ou seja, o para que executá-la deve estar bem claro. “As experiências demonstram que a fixação de metas ou objetivos a serem alcançados é mais motivador do que uma situação em que não se sabe aonde se quer chegar” (Iida, 2005, p. 365).

Cabe deixar claro que o investimento de esforço e tempo é um meio para se chegar à sua meta (Boruchovitch, Bzuneck, e Guimarães, 2010). O estabelecimento de metas pode ser dado também em curto prazo, sendo estas citadas em cada tarefa específica. “O simples fato de terminar uma tarefa já é motivador. Essas metas podem ser fixadas até mesmo em um trabalho repetitivo [...]. No caso de trabalhos muito longos ou complexos, podem ser fixadas metas intermediárias, que servem como marcos” (Iida, 2005, p. 365). Segundo Bandurra (1997) e Boruchovitch, Bzuneck, e Guimarães (2010), não basta simplesmente estabelecer metas para garantir que exista a motivação para a tarefa. Há algumas propriedades delas que determinam a mobilização e o esforço necessário para lidar com as mesmas, das quais o autor destaca três: especificidade, proximidade e desafio.

A especificidade, também apresentada por Iida (2005) como informação, consiste em estabelecer padrões explícitos para que o usuário entenda o quanto de esforço deve ser usado para atingir uma meta (Boruchovitch, Bzuneck, e Guimarães, 2010) bem como é importante também informar o mais especificamente possível o quanto falta para atingir a meta desejada (Iida, 2005, p. 366). As informações relativas às tarefas podem ser dadas através de *feedbacks*, característica presente para a motivação nos estudos de vários autores e que será abordada em seguida.

Quanto à proximidade, ela diz respeito à quão distante a meta está do presente do usuário. “Metas distantes, sozinhas, são muito remotas no tempo para guiar e manter um efetivo incentivo no presente” (Boruchovitch, Bzuneck e Guimarães, 2010, p. 135).

O desafio é apresentado por Bandurra (1997) e Boruchovitch, Bzuneck, e Guimarães (2010), quando se trata do estabelecimento de metas. No entanto, o desafio e o estímulo devem estar presentes nas atividades. Segundo Boruchovitch, Bzuneck, e Guimarães (2010), Iida (2005), Wild e Stoney (1998) e Csikszentmihalyi (1996), desafiar significa apresentar um nível apropriado de dificuldade, o que Wild e Stoney (1998) chamam de “nível cognitivo ideal” entre o que o usuário conhece e o que tarefa da interface exige.

Todo o desafio será em si mesmo difícil, caso contrário nem seria desafio digno desse nome. Mas deve ser, ao mesmo tempo, percebido como acessível, isto é, que pode ser superado mediante o esforço sobre o qual o aluno tem controle. Por isso, o grau de dificuldade tem que fazer frente com as capacidades atuais do aluno, o que exige que se atenda ao seu nível de desenvolvimento cognitivo [...]. Desafios excessivamente difíceis para um aluno, imediatamente causam ansiedade alta e, a seguir, lhe acarretarão fracasso e frustração, além de irritação e, provavelmente, uma auto avaliação de baixa capacidade. Por outro lado, tarefas fáceis tendem a causar tédio (Boruchovitch, Bzuneck e Guimarães, 2010, p. 19).

Uma questão importante a ser levantada, quando se abordam tarefas de acordo com o nível do estudante, faz-se presente quando se está diante de uma classe heterogênea, tanto intelectualmente como em termos

de experiência com interação mediada por computador. Sendo assim, deve-se planejar a tarefa de modo que ela permita múltiplos níveis de codificação cognitiva. Um estudante que tenha experimentado uma interface semelhante antes é provável que venha a lidar com mais facilidade com uma interface com maior demanda cognitiva (Wild e Stoney, 1998).

Alguns elementos devem ser considerados para promover a motivação intrínseca em classes heterogêneas são apresentados por Stipiek (1998) *apud* Boruchovitch, Bzuneck, e Guimarães (2010, p. 21):

- dar tarefas que contenham partes relativamente fáceis para todos e partes mais difíceis;
- para aqueles que tiverem concluído por primeiro, dar atividades suplementares, de enriquecimento e que apareçam como interessantes;
- permitir que, por vezes, os alunos possam escolher o tipo de tarefa;
- propiciar que cada qual siga o seu próprio ritmo, sem qualquer pressão para que todos concluam juntos; e,
- alternar trabalhos individuais com trabalhos em pequenos grupos.

A maioria das estratégias listadas pode ser otimizada na educação mediada por computador, oportunizando o que Christensen, Horn e Johnson (2009) denominam como “aprendizado centrado no aluno”, baseando-se no uso adequado da tecnologia como plataforma de aprendizado, possibilitando a customização do ensino, que, aqui, se desmembra das noções de tempo, de espaço físico, de hierarquia e de padronização.

O aprendizado centrado no aluno abre a porta para que eles aprendam de acordo com modalidades, que se adaptem aos tipos de inteligência nos lugares e nos ritmos preferidos por eles, pela combinação de conteúdos e seqüências customizadas (Christensen e Johnson, 2009, p. 51).

Nesta perspectiva de se pensar a aprendizagem por meio de OA, para Wild e Stoney (1998), deve-se exigir que o usuário seja ativo na tarefa; de tal maneira que, quanto mais interação entre o usuário e a tarefa, melhor. Um dos principais objetivos da interação é o de maximizar a experiência do estudante. Para Wild e Stoney (1998), para que o projeto de uma interface seja intrinsecamente motivador e, conseqüentemente, imponha uma carga mínima cognitiva sobre o usuário, é a interface deve ser projetada com base em quatro aspectos centrais: interatividade, carga cognitiva, funcionalidade e controle do aprendiz. O psicólogo australiano John Sweller, desenvolveu a Teoria da Carga Cognitiva em que propõe “um conjunto universal de princípios que resultam em um ambiente de aprendizagem eficiente e que conseqüentemente promovem um aumento na capacidade do processo de cognição humana”. Segundo a Teoria entende-se por um ambiente de aprendizagem apropriado, de acordo com os princípios de sua teoria, como um ambiente que “minimiza recursos mentais desnecessários, e em troca disso, coloca-os para trabalhar de modo a maximizarem a aprendizagem”. (Sweller, 2003 *apud* Santos e Tarouco, 2007, p. 4).

A aprendizagem se dá de maneira melhor quando o processo de informação estiver alinhado com o processo cognitivo humano, ou seja, quando o volume de informações oferecidas ao aluno for compatível com a capacidade de compreensão humana. Assim a teoria de Sweller apoia-se na impossibilidade natural do ser humano em processar muitas informações na memória a cada momento (Santos e Tarouco, 2007, p. 5).

Dando continuidade aos estudos de Sweller, Richard Mayer, elaborou alguns princípios que provaram minimizar as sobrecargas cognitivas, potencializando, assim, o processo cognitivo de aprendizagem (Santos e Tarouco, 2007). Os princípios elencados por Mayer (2001) citados por Santos e Tarouco (2007) são:

- Representação Múltipla: quando se combinam palavras e imagens;
- Proximidade Espacial: aproximar palavras e imagens correspondentes.
- Não Divisão ou da Proximidade Temporal: apresentar palavras e imagens simultaneamente.
- Diferenças individuais: estudantes com maior nível de conhecimento e com grau maior de orientação espacial, ao interagir com o assunto, possuem maiores condições de organizar e processar o seu conhecimento.
- Coerência: excluir palavras, imagens ou sons que não possuem relevância para o assunto, a apresentação deve ser simples e objetiva, deixando a memória livre para processar um número maior de conhecimentos.
- Redundância: utilizar a animação e a narração simultaneamente.

Sendo assim, pode-se observar que os Princípios da Teoria da Carga Cognitiva pode-se observar que eles têm uma forte ligação com o design da interface e podem ser aplicados para desenvolver uma interface motivadora. Assim como a carga cognitiva, a funcionalidade é determinada diretamente pelo design da interface, por conseguinte, a chave para aperfeiçoar a motivação em design de interface de usuário é fornecer o controle sobre o sistema. Pesquisas mostram que interfaces exploratórias, que oferecem elevados níveis de controle do usuário, apresentam um índice de motivação maior do que as projetadas com uma estrutura hierárquica e linear (Wild e Stoney, 1998). Um fator que vem contribuir para a interação, e facilita o controle do aprendiz ou autonomia, é o *feedback*. Boruchovitch, Bzuneck, e Guimarães (2010), Iida (2005), Wild e Stoney (1998) e Csikszentmihalyi (1996) consideram importante que o usuário tenha uma resposta rápida de cada atividade, somente assim ele tem a certeza se realizou bem ou não a sua tarefa e pode prosseguir mais motivado e seguro para a próxima.

O controle do aprendiz pode, ademais, fornecer aos estudantes a opção de escolher o tipo de *feedback* que recebem, os caminhos de navegação através do conteúdo, o conteúdo a ser explorado e o ritmo de contratação (Wild e Stoney, 1996). Mas o controle total do estudante, quando se trata de OAs, deve ser ponderado.

Estudos apresentados por Reeves (1993) citado por Wild e Stoney (1996) mostram que nem todos os estudantes estão intrinsecamente motivados quando o sistema apresenta

elevados níveis de controle em um sistema interativo de aprendizado. O equilíbrio entre o controle do usuário e do sistema pode ser estabelecido na forma de conselhos que o sistema faz por meio de sugestões para o aprendiz, que pode optar por seguir ou ignorar.

Considerações finais

A EaD, atualmente, encontra-se incorporada como forma de aprendizagem na maioria das instituições educacionais brasileiras e a frequente utilização das TICs, como recursos no processo ensino e aprendizagem, representam a inserção da tecnologia, principalmente, por meio de ambientes informatizados, colocando-se como um elemento importante não só para que esta modalidade de ensino aconteça, mas também para promover a interação, por isso, pode-se constatar que o futuro da EaD está intimamente ligado ao desenvolvimento das relações das tecnologias com a educação.

Em vista disso, deve ser fortalecida a relevância de pesquisar como os estudantes se relacionam com estas tecnologias. Um dos elementos adotados para construir uma relação positiva com as TICs em EaD é a motivação para a aprendizagem e o design da interface tem papel central nessa relação.

Com o presente estudo identificaram-se alguns requisitos que podem ser levados em consideração para desenvolver um projeto de interface para OA para EaD motivador da interação, são eles: conteúdo deve ser apresentado de modo significativo; fixação de metas; apresentar um nível apropriado de dificuldade; aprendizado centrado no aluno; usuário seja ativo na tarefa; processo de informação estiver alinhado com o processo cognitivo humano.

Este trabalho pode ser considerado relevante por iniciar um processo de tornar a temática da motivação, muitas vezes tratada como subjetiva e empírica por muitos, como um elemento a ser considerado de maneira clara e objetiva, por meio da utilização dos requisitos selecionados.

Bibliografia

- Boruchovitch, E.; Bzuneck, J. A.; Guimarães, S. E. R. (2010). *Motivação para aprender: aplicações no contexto educativo*. Petrópolis: Vozes.
- Cabral, A. Nick, E. (2006). *Dicionário Técnico de Psicologia*. São Paulo: Cultrix.
- Campos, D. M. S. (1986). *Psicologia da Aprendizagem*. Petrópolis: Vozes.
- Christensen, C. M.; Horn, M. B. e Johnson. C. W. (2009). *Inovação na Sala de Aula: como a ruptura muda a forma de aprender*. Porto Alegre: Bookman.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harper Collins.
- Iida, I. (2005). *Ergonomia: projeto e produção*. São Paulo: Blucher.
- Johnson, S. (2001). *Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Morse, W. C.; Wingo, G. M. (1978). *Psicologia e Ensino*. São Paulo: Pioneira.
- Ormrod, J. (2008). *Educational Psychology: developing learners*. Columbus: Pearson.
- Piletti, N. (2003). *Psicologia Educacional*. Ática: São Paulo.

Preece, J. e Rogers, Y.; Sharp, H. (2005). Design de interação: além da interação homem computador. Porto Alegre: Bookman.

Santos, L. M. A.; Tarouco, L. R. (2007). A importância do estudo da teoria da carga cognitiva em uma educação tecnológica. In: CINTED - UFRGS. *Novas Tecnologias na Educação*, 5, 1. jul. 2007. Acesso em: 25 out 2009. Disponível em: <http://cinted.ufrgs.br/CESTA>.

Sprengrer, M. (2008). Memória: como ensinar para o aluno lembrar. Porto Alegre: Artmed.

Veen, W. e Wrakking, B. (2009). *Homo Zappiens: educando na era digital*. Porto Alegre: Artmed.

Wild, M.; Stoney, S. (1998). Motivation and interface design: maximizing learning opportunities. *Journal of Computer Assisted Learning*. Western, Australia, 4 (10).

Wiley, D. A. (2000). *Learning object design and sequencing theory*. Brigham: Young University. Doctoral dissertation.

Abstract: The Information and Communication through the Learning Objects are widely used with educational resources for Distance Education courses now, so it is important to develop studies that will contribute to the improvement of these projects. This article proposes a study to better understand how to interface design motivation occurs in the process of teaching and learning and then, to understand how it can be used to design interfaces for Learning Objects for Distance Education, seeking to list some requirements for the development of interfaces that can contribute to the motivating learning.

Key words: Interface design - Motivation - Distance education - Teaching - Learning.

Resumo: As Tecnologias de Informação e Comunicação por meio dos Objetos de Aprendizagem são recursos didáticos amplamente utilizados nos cursos de Educação a Distância atualmente, sendo assim é importante desenvolver estudos que venham contribuir para a melhora desses projetos. O presente artigo propõe um estudo para compreender como a motivação se dá no processo de ensino e aprendizagem, para depois, entender como pode ser utilizada para projetar interfaces para Objetos de Aprendizagem para a Educação a Distância, procurando elencar alguns requisitos para o desenvolvimento de interfaces que possam contribuir como motivadoras da aprendizagem.

Palavras chave: Design de interação - Motivação - Educação a distância - Ensino - Aprendizagem.

(*) **Clarissa Felkl Prevedello**, Programadora Visual do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IF-Sul) e Professora Pesquisadora da Universidade Aberta do Brasil (UAB). Acadêmica do Programa de Pós-Graduação - Doutorado em Informática na Educação (PPGIE) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Mestre em Design pela UFRGS. **Tânia Luísa Koltermann da Silva**, Professora Adjunto do Departamento de Design e Expressão Gráfica da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professora Permanente do Programa de Pós-Graduação em Design (PGDESIGN) da UFRGS. Doutora em Engenharia de Produção na área de Mídia e Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) em 2005.

O desenho de moda sob um enfoque construtivista: modelos instrucionais de Fernando Becker

Lourdes Maria Puls (*)

Actas de Diseño (2017, marzo),
Vol. 22, pp. 186-191 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: enero 2012
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2016

Resumen: Este estudio fue realizado desde un enfoque constructivista, su relación con la enseñanza y el aprendizaje del dibujo en moda a mano alzada, a partir de modelos de instrucción identificadas por Becker (1992). En este contexto, el aprendizaje de dibujo es un proceso cuyo resultado no es conocido por su inmediatez. Es un dibujo en proceso, con potencial y experimentos donde el alumno es el sujeto de aprendizaje y sujeto de su aprendizaje.

Palabras clave: Constructivismo - Diseño de moda - Enseñanza - Aprendizaje - Dibujo.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 191]

Introdução

Ao se realizar um estudo sobre teorias de desenvolvimento cognitivo e processos educacionais na área de desenho de moda à mão livre, colocando-se o desenho como uma ferramenta de ideação projetual, deve-se estar ciente que as abordagens podem ser múltiplas, como múltiplas são as correntes que podem participar na configuração deste cenário educativo. Como, por exemplo, a abordagem da

concepção construtivista e sua possibilidade de aplicação no ensino e aprendizagem da construção do desenho conceptual para projetos de design de vestuário. O construtivismo, segundo Becker (1992, p. 9), pode ser sintetizado pela ideia “de que nada, a rigor, está pronto, acabado, e de que o conhecimento não é dado, em nenhuma instância, como algo terminado. Forma-se não só pela interação do indivíduo com o meio físico e social,

mas também pela “relação com o simbolismo humano com o universo das vivências sociais, e constitui-se por força de sua ação, e não por qualquer dotação prévia trazida na bagagem hereditária ou no meio”. Assim, pode-se afirmar com Becker que “antes da ação, não há psiquismo nem consciência e, muito menos, pensamento”. (Becker, 1992, p. 9).

Ainda para Becker (1992, p. 89), “o construtivismo poderá ser a forma teórica ampla que reúne as várias tendências atuais do pensamento educacional global”, mesmo que não considerado como teoria de ensino e, sim, um referencial que explica a construção do conhecimento. O que interessa para este estudo relativamente à concepção construtivista é sua relação com o ensino e aprendizagem do desenho de moda, a partir dos modelos instrucionais. São modelos identificados por Becker (1992) no ensinamento em geral, apresentando-se predominantemente nestas três modalidades advindas de concepções básicas de aprendizagem existentes ou três teorias que lhes dão suporte: empirismo, que conta com uma pedagogia diretiva (centrada no professor); apriorismo, conduzido no âmbito de uma pedagogia não diretiva (centrada no aprendiz); e pedagogia relacional-construtivista (centrada na equipe).

Concepção construtivista e a relação com o ensino e aprendizagem do desenho de moda à mão livre

Os modelos instrucionais refletem as estruturas da concepção construtivista, no sentido de como pode se comportar o processo em função das premissas adotadas para seu desenvolvimento. E de como relacionar o modelo instrucional construtivista ao ensino e aprendizagem da construção do desenho de moda à mão livre. Neste contexto, e conforme os preceitos de Becker (1995), tem-se que, na primeira forma ou modelo instrucional empirista, o conhecimento sobre a construção do desenho resulta da prática do saber fazer: “o aluno aprende, se e somente, o professor ensina.” Pode-se dizer que todos os empiristas “são aqueles que pensam –não necessariamente de forma consciente– que o conhecimento se dá por força dos sentidos e não porque agimos” (Becker, 1995, p. 12). No caso do desenho, isto significa que o aluno só aprenderá se o professor der todos os direcionamentos necessários (teórico-práticos), para que ele possa desenhar, mecanicamente, sem refletir sobre o que e porque está desenhando. O conhecimento construído na atividade do desenho acontece não só pela ação do desenhar, que se exerce repetida e continuamente durante a formação do designer, mas também pela produção de imagens mentais, o que se torna imprescindível para a representação do objeto no espaço. Este é um fundamento aproveitado para o desenho do vestuário de moda, conseqüentemente. No modelo empirista, o professor acredita na passagem do conhecimento que possa ocorrer apenas pela transmissão de conteúdos sobre o desenho. Este processo não segue uma lógica determinada, que leve a uma forma específica de percepção, pensamento, assimilação e ação. Para os empiristas, o conhecimento é algo que vem do mundo dos objetos (meio físico e social). Portanto, o mundo dos

objetos é determinante do sujeito, e não o contrário. Por outro lado, mesmo não ocorrendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas, “capacitar-se no uso de uma ferramenta é aprender a apreciar, diretamente e sem raciocínio intermediário, as qualidades dos materiais que apreendemos, através das sensações tácitas da ferramenta em nossas mãos” (Schon, 2000, p. 30).

O segundo modelo, instrucional apriorista ou não diretivo, refere-se a “todos aqueles que pensam que as condições de possibilidades do conhecimento são dadas na bagagem hereditária: de forma inata”, apriorista. (Houaiss, 2001) Nesta situação, o aluno é entendido como plenamente capaz, possuindo por si só todas as condições necessárias para sua autoaprendizagem, tendo “talento artístico nato” para o desenho projetual. Neste caso, o professor isenta-se, participando minimamente do processo de construção do desenho, sendo apenas um auxiliar do aluno, por acreditar que a sua interferência poderia ser prejudicial ao resultado do processo, dependente apenas da ação do sujeito e ao mesmo tempo do objeto. Como entende a tendência racionalista acerca de que “O apriorismo contrapõe-se ao empirismo, na medida em que relativiza a experiência, absolutizando o sujeito”. (Becker, 1995, p. 15)

No terceiro modelo, instrucional construtivista ou relacional, as formas ou estruturas de conhecimento resultam “de um processo de interação radical entre o mundo do sujeito e o mundo do objeto, (inter)ação ativada pela ação do sujeito” (Becker, 1995, p. 21). Este modelo não está centrado no professor ou no aluno, mas nas relações em sala de aula, onde o ato pedagógico não tem significado em si mesmo, assumindo um sentido na medida da qualidade das relações. O professor procurará conhecer o futuro designer, como uma síntese individual da interação dele com o meio. Dentro desta concepção, o aluno deverá agir sobre o material ou conteúdo (assimilação) que o professor acredita lhe ser significativo. Portanto, o designer só construirá seu conhecimento acerca dos fundamentos, estruturas e técnicas gráfico/expressivas do desenho projetual se ele souber questionar, se for crítico ao discernir e se tomar posições, agir e problematizar a sua ação (acomodação). Este processo de aprendizagem é pessoal, individual e subjetivo, uma vez que o estudante se apodera cognitivamente dos objetos, que lhe são externos, interiorizando-os mentalmente.

Conforme Becker (2003, p. 236), “é a ação que dá significado às coisas”. Para o autor, as assimilações dependem dos esquemas de assimilação, o que se dá somente a partir da construção desses esquemas, isto é, ninguém assimila algo para o qual não construiu esquemas. Cabe ressaltar que esquema toma aqui a acepção do kantismo, “um produto da faculdade humana da imaginação com a tarefa de estabelecer uma conexão entre as categorias puras do entendimento e a experiência sensível, o que permite a ocorrência do ato cognitivo”. Sendo assim, a acomodação é uma função do organismo vivo, que produz transformações no próprio organismo, visando superar limites vividos em assimilações anteriores.

No ensino de desenho de moda à mão livre, o construtivismo contribui, também, para algumas questões pertinentes: Como os alunos aprendem desenhar? Aprender desenho é construir conhecimento? De acordo com Solé

e Coll (2006, p. 12), “necessita-se de teorias que forneçam instrumentos de análise e reflexão sobre a prática, e sobre como se aprende e como se ensina”. O construtivismo funcionaria como um referencial para contextualizar e priorizar metas e finalidades acerca de como ensinar o aluno a potencializar suas habilidades mentais e gráfico-expressivas. Um guia para orientar o professor de desenho nas suas práticas educativas. Contribuí, também, para identificar que cada fase ou estágio de desenvolvimento do aluno apresenta características próprias e possibilidades de crescimento.

No construtivismo, diz Ferracioli (1999, p. 5) que “o objetivo maior é a busca do entendimento de como o conhecimento é construído”. O que significa dizer que há outras questões também relacionadas aos mecanismos de formação do conhecimento, tais como: tempo (categorização, sequência, comparações/contrastes); espaço (causa/efeito, sequência); objeto, entre outros.

Neste contexto, a aprendizagem do desenho de observação à mão livre é um processo cujo resultado não se destaca por seu imediatismo. É um desenho em processamento, com potencialidades e experimentações. De desenvolvimento mais lento, implica em uma concepção de ensino que atenda as diversidades –esquemas cognitivos– de cada aluno, e individualmente. Consideram-se estas variáveis como relevantes, por contribuírem para que o estudante organize objetivamente suas experiências. Cabendo aqui falar especificamente de como se dá tal processo. Para Rozestraten (2006):

O desenho exige um tempo para que o olho percorra o que é desenhado. Esse tempo de construção do desenho é necessário para a apreensão da forma visível e para a construção da forma gráfica. O ato de percorrer com o olhar o que se desenha, enquanto a mão constrói a imagem, modifica profundamente a compreensão da existência material das coisas, pois essa concentração necessária ao desenhar constitui uma situação reflexiva que inaugura a forma das coisas.

Para o autor, o hábito do desenho rompe a inércia e preguiça do olhar. Mais do que o resultado gráfico, o que parece interessar é a ação intencional de romper esta acomodação displicente do olhar, articulando-o dialeticamente ao pensamento e à mão. Este diálogo entre o olhar, o pensar e o fazer, integrados no processo de desenho, dá início a uma “relação dinâmica e interativa entre imagens mentais internas (ideias, memórias, fantasias) e imagens visuais externas, as coisas desenhadas e o próprio desenho” (Rozestraten, 2006).

Indo além, o desenho de moda à mão livre é considerado, pela maioria dos estudantes e por muitos professores, como um dom, portanto uma habilidade quase impossível de ser alcançada. Na atividade de sua construção, o conceito de dom não se confirma. É uma ação perceptiva, do observar, do ver e olhar, que exige dedicação, raciocínio, reflexões, associações, e muita prática para materialização e atribuição de significados. Educar no aluno o modo de ver e observar é essencial, pois ver significa conhecer pela visão, perceber objetos e formas do meio circundante. Ver é um exercício que pode ser aprendido. Segundo Massironi (1996):

Os processos perceptivos não constituem um mero registro dos estímulos externos. A percepção inse- re complexa atividade de elaboração, compreensão, transformação, completação, adaptação e exigências individuais, atribuições de qualidade etc., geradas por estímulos externos (ou também internos do indivíduo) que, através destas passagens, são compreendidos e dão origem à visão do receptor. (Massironi, p. 150)

Saber desenhar a forma no sentido de adquirir o respectivo saber “significa absorvê-la de tal modo que pensar e fazer aconteçam em simultâneo. Atingir esta plataforma exige treino e esforço” (Rodrigues, 2007, p. 31), se, por um lado, tem-se o conhecimento tácito, não obediente a critérios descritivos, acumulado em torno de uma atividade prática, longamente exercitada. Isto pode conduzir, segundo a autora, a um “patamar de excelência patente na fluidez dos gestos efetuados intuitivamente e de forma rápida, aparentemente sem tempo para a reflexão”. Por outro lado, tem-se a questão da visualidade na origem do pensamento do design: “veremos aquilo que sabemos nos permite descobrir aquilo que não conhecemos” (Rodrigues, 2007, p. 31).

Nesse processo, de acordo com Derdyk (1989, p. 20), “o cérebro armazena informações, sensações e percepções”. Assim como “também compara, analisa, materializa as abstrações, inventa representações, fabrica imagens”. Este contexto pode permitir que o processo de conhecimento e apreensão dos conteúdos relacionados aos elementos visuais, como: ponto, linha, forma, composição, cor, indicação espacial (bidimensional e tridimensional), relação entre luz e sombra, ilusão, ritmo e texturas sejam intensos no estudante e no desenho à mão livre, dando margem a identificar as necessidades daquele em sua aprendizagem. É pelo desenho à mão livre, que conduz à materialização dos pensamentos e ideias do designer, da sua avaliação e de seu desenvolvimento pessoal e expressivo que ele irá encontrar “os caminhos para adequar a linguagem visual às características e necessidades típicas das fases de conceituação e concepção projetual de produtos de moda” (Puls *et al.*, 2009, p. 1733).

Assim, a ação da passagem do invisível, ações que não se veem, para o observável –o desenho–, forma de representação gráfica visiva, é uma “atividade mental, portanto o pensar é também o desenho, o ato inicial de todo o processo da ação criadora” (Hsuan-na, 1997, p. 23). É o desenho de compreensão da ideia. Esta reflexão, conforme os preceitos construtivistas, possui caráter ativo, ou seja, atua de forma decisiva no ato de pensar a ideação projetual de moda e vestuário.

Estas são questões que conduzem ao seguinte questionamento: Em que medida a falta de habilidades perceptivas e de desenvolvimento da destreza manual em relação à construção do desenho à mão livre dificulta a elaboração crítica e reflexiva dos desenhadores de moda? E implica perdas qualitativas na representação gráfica, resultando em projetos de Design de Moda imprecisos, incompletos e inexpressivos?

No desenho à mão livre, o professor interage com mais proximidade, incentivando a aluno a buscar as vias e conexões que o desenho oferece para dar concretude à imaginação, podendo, apoiá-lo em suas dificuldades de

representação gráfica projetual. Assim entram, também, as questões dos estilos individuais de aprendizagem. Ou seja, os alunos aprendem e se desenvolvem na medida em que podem construir significados adequados em torno de conteúdos. Isso é dizer que uns processam e apreendem diferentemente de outros. Diante deste contexto, desenvolver atividades e modelos de ensino que incluam estratégias de pensamento divergentes deve ser uma prática pedagógica.

Na concepção construtivista, “o estudante constrói estruturas: maneiras de organizar as informações que lhe permitem selecionar, categorizar, codificar e avaliar os dados que está recebendo em relação a suas experiências”. (Rojas, 2007, p. 64)

O estágio em que cada discente se encontra, conforme Becker (1992, p. 187), “é radicalmente individual, não pode, pois, ser confundido com o de nenhum outro indivíduo”. Do ponto de vista da ação educativa construtivista, esta é uma questão que incide na elaboração de conteúdos que contemplem variáveis referentes à individualidade dentre os alunos. Este é o grande desafio do educador do ensino de desenho de moda à mão livre: compreender o estágio estrutural de desenvolvimento cognitivo de cada aluno. Os estágios estruturais do desenvolvimento não são concebidos como estáticos e estanques, sendo mutáveis em cada indivíduo. Portanto os aspectos característicos de cada estágio não são únicos, podendo um sujeito apenas demonstrar características de diferentes estágios ao mesmo tempo.

Esta constatação conduz às seguintes questões: Neste contexto, em que princípios a educação do desenho à mão livre para concepção projetual deveria ser fundamentada? Ao se utilizar a perspectiva construtivista no processo de ensino-aprendizagem de Desenho de Moda, até que ponto seria imprescindível que o educador considere que o pensamento do educando apresenta variações associadas a diferentes situações experimentais, de mesma forma, diferentes?

Por estudos realizados por Minguet et al. (1999), Lincho (2001) Motta (2007) e Becker (1995), entende-se que o indivíduo constrói seu conhecimento a partir da interação com o meio ambiente, em um processo equilibrado e sucessivo de ações sobre o objeto que deseja conhecer, admitindo uma realidade objetiva. Os autores mencionam que este conhecimento não depende tanto das características objetivas de tal meio, e sim, mais da percepção que o sujeito tem delas e do sentido que a elas confere. A função destas percepções e significações é, principalmente, que o indivíduo vai construindo um conhecimento a respeito do mundo; é através do sentido que confere a suas percepções que o sujeito vai edificando a realidade pessoal. Assim sendo, a partir do ponto de vista desses autores, a capacidade de conhecer é fruto do desenvolvimento das relações entre sujeitos cognoscentes e objetos cognoscíveis, e da cooperação por operações –ações e pensamentos– de correspondência, reciprocidade e/ou complementaridade entre os indivíduos com consentimento mútuo. Dentro da concepção construtivista, concebe-se o conhecimento como uma ação transformadora do sujeito sobre o objeto de conhecimento (assimilação), e como uma ação transformadora do sujeito sobre si mesmo (acomodação).

Partindo-se do pressuposto que assimilação e acomodação interagem entre si para a construção do conhecimento, pode-se dizer que interagem também com as relações de ensino e aprendizagem do desenho de moda. Desta maneira, na medida em que o futuro designer participa ativamente dos acontecimentos em sala de aula, através de experiências suas, conhecimentos prévios e interesse, ele poderá assimilar mentalmente as informações sobre o conteúdo de desenho, sobre o ambiente físico e social. O desafio que o desenhar apresenta junto ao aluno está no ajuste de seus códigos gráficos específicos, colocados na realidade da área de moda. Trata-se do desenho artístico manual. E de transformar esses saberes adquiridos em formas de agir sobre o objeto. Ou seja, acerca de como poder aplicar o novo conteúdo a partir de critérios de funcionalidade e estéticos, com vistas à ideação projetual, pois “a assimilação funciona como um desafio sobre a acomodação, a qual faz originar novas formas de organização” (Becker, 1995, p. 20-1). Neste sentido, pode-se dizer que quanto mais o aluno constrói estruturas de assimilação sobre a construção do desenho, atribuída à atividade projetual, mais ele estará ampliando a possibilidade de aprendizagem. E quanto mais ele captar e processar informações, mais conseguirá ter consciência de como construir o desenho, o que ele obtém pelas estruturas de assimilação, considerando-se este processo um movimento contínuo. Já a acomodação é o momento em que o aluno altera para melhor suas estruturas cognitivas, aperfeiçoando-as. A experiência dos sujeitos é que vai condicionar o tipo de conhecimento que vai sendo construído. Nesta perspectiva, a aprendizagem de um novo conteúdo é o produto de uma atividade mental realizada pelo aluno, atividade mediante a qual, ele constrói e incorpora à sua estrutura mental os significados e representações relativos ao novo conteúdo.

No ensino do Desenho de Moda, o professor pode analisar a imagem da representação gráfico-visual do desenho inicial de um aluno, para avaliar seus esquemas de conhecimento, referentes ao desenho dentro da linguagem de moda. As informações obtidas através da análise realizada poderão fornecer indicações que, quando utilizadas, estabelecerão vínculos entre os conteúdos que serão ministrados e os conhecimentos prévios, tanto quanto permitir a situação. Conforme Miras (2006, p. 63-67), “elas [as informações] repercutem e incidem diretamente nos processos de ensino e aprendizagem realizados em sala de aula”, o que permite entender as características dos conhecimentos prévios trazidos pelos alunos.

O ensino de desenho de moda à mão livre

A concepção construtivista aponta a posição ativa e experiencial do designer de moda na construção de seu conhecimento para ideação projetual, sendo o desenho de moda uma ação da mente, com base no pensamento imaginação, reflexão, conhecimento e domínio manual da linguagem gráfica, no que foi obtido e codificado sobre a linguagem visual de moda.

Relativamente ao conhecimento, vimos que é adquirido pela interação do indivíduo com o meio. E pela ação do sujeito que, ao observar o mundo, aprende, não sendo,

de forma alguma, inato. Assim, o pensamento não pode anteceder a atividade psíquica. Exemplifica-se com as palavras de Rozestraten (2006), ao citar Escher, que “o desenho permite comunicar “imagens de pensamento”, impossíveis de serem traduzidas em palavras”. A comunicação desses “pensamentos exige uma visibilidade, uma imagem, um grafismo que o desenho poderia auxiliar a criar”. O projeto, pensado como

Previsão (antevisão, visão antecipada), demanda a visibilidade de suas conjecturas, a representação gráfica de suas possibilidades, a materialização de suas hipóteses, para fundamentar avaliações comparativas que conduzam o aluno a uma escolha, uma seleção, uma definição final que encerra o projeto (Rozestraten, 2006).

Reforçando este conceito, Rodrigues (2007, p. 70) salienta que a “interação entre o pensamento e a ação, que faz do desenho um meio privilegiado de projeto, é entendida como essencial à atividade de concepção de design”. Ao se relacionar as imagens mentais com a capacidade de prever, de antecipar, entra-se na propriedade do projeto, o qual se materializa pelo desenho. A passagem do invisível para o visível só acontece, quando o aluno desenvolve suas estruturas cognitivas de aprendizagem para um determinado conteúdo. Portanto, quando ele interage com o objeto, abstraído e relacionando o que é significativo. A capacidade de tornar perceptível a forma ou configuração do conteúdo, no caso, pelo desenho de moda à mão livre, deverá demonstrar as qualidades visivas e os aspectos de relação dos elementos que lhe são próprios, como ritmo, proporção, volume, harmonia, contraste, cores, tecido, texturas, transparências que se encaixam num modo de pensamento do desenho de moda em desenvolvimento evolutivo, devido às variações das propriedades visuais formais e compositivas, desenhadas pelo futuro designer. A capacidade de desenhar depende da apreensão dos métodos, habilidades de associações e manipulação de técnicas do desenho. A utilização dos instrumentos do desenho de moda à mão livre pressupõe o conhecimento das relações de correspondência entre os elementos da forma visual como um todo que se encaixa. Para desenhar a figura de moda vestida, deve-se conhecer e articular vários elementos além do conhecimento sobre estrutura óssea e muscular da figura humana e sua transformação para a figura de moda, e do planejamento – estudo diferenciado dos tecidos. A representação gráfica “transmite, sempre e simultaneamente, tanto os traços figurativos do objeto, como a chave interpretativa, por intermédio dos quais o objeto foi e deve ser observado” (Massironi, 1996, p. 92).

Corroborando esta ideia, Rodrigues (2007, p. 59) salienta “a importância do desenho na aquisição de um código que estabelece pontes entre as questões expressivas”, e no contexto produtivo, o autor “destaca o papel proeminente que o uso sistemático da representação gráfica desempenha na formação do designer”. E que se traduz na aquisição de competências específicas, próprias de profissionais da área de Design de Moda.

A assimilação funciona, neste caso, como um desafio sobre a acomodação. Esta faz originar novas formas de

organizar o desenho, através da manipulação dos atributos visuais e táteis das texturas, estruturas formais, cores e composição, entre uma variedade de meios de construir o desenho de moda. Portanto, novas adaptações, ou novas problematizações, e, por conseguinte, criações também novas, facilitando a interpretação e a caracterização do desenho de moda à mão livre para concepção projetual. Santaella (2001, p. 207) “propõe a existência de um vínculo indissociável entre o pensamento e a linguagem”. A autora explica que “assim sendo, a linguagem visual deve estar umbilicalmente atada ao mundo visual, tal como percebido quanto às imagens mentais estimuladas pela percepção”. O desenho passa, então, a ser resultado de operações práticas, mentais, perceptivas e cognitivas do estudante. Pois, o aluno, ao aprender a desenhar, ativa uma série de processos cognitivos que lhe permitem elaborar representações simbólicas internas daquilo que ele percebe visualmente. O que significa dizer, numa perspectiva didático-pedagógica, que o aluno está adquirindo conhecimento. Isto importa, aqui, na medida em que é uma concepção construtivista de ensino a que melhor se adéqua à ilustração do tema que ora se defende neste estudo.

Há pontos a considerar no ato de desenhar. A criação é um deles. Trata-se de um processo que, segundo Gomes (2006, p. 3), é mais complexo do que a “cognição ou apreensão mental de algo pelos sentidos”. Na criação, “os processos mentais são mais intrincados, uma vez que, para o pleno desenvolvimento da criação, é necessário que a cognição, a retenção e a avaliação interajam”. O autor menciona que “é dessa interação que os diferentes aspectos do pensamento produtivo resultam”. Acrescenta-se outro fator importante no que se refere ao ato de criar, materializar uma ideia pelo desenho é uma atividade individual do designer, que aciona suas estruturas cognitivas, porém, aqui se realça outro fator – o de gerar – o desenho de moda.

Neste ponto interessa compreender como se dá a construção das representações gráficas básicas e fundamentais do desenho, por parte do seu construtor, o aluno: “o trabalho criador mostra-se como um complexo percurso de transformações múltiplas, por meio do qual, algo passa a existir” (Salles, 2006, p. 27). A transformação do desenho inicial do aluno para o desenho com especificidades da área, no qual está inserido, conforme a autora, “é sustentado pela lógica da incerteza, um percurso que abre espaço para o raciocínio responsável pela introdução de ideias novas” (Salles, 2006, p. 27).

Entra aqui o que se pode chamar de ponto de partida para o ensino-aprendizagem da construção do desenho de moda, ou seja, os conhecimentos prévios. Do âmbito da concepção construtivista, “aprender um conteúdo pressupõe atribuir um sentido e construir os significados implicados em tal conteúdo” (Miras, 2006, p. 58).

Porém, quais são os conhecimentos prévios? Embora os conteúdos de aprendizagem sejam um critério necessário para determinar quais são os conhecimentos prévios, não podem ser considerados um critério suficiente. Deve-se “levar em conta os objetivos, e quais os conhecimentos prévios realmente pertinentes e necessários para desenvolver determinado processo de ensino” (Miras, 2006, p. 67). Ou seja, no caso do ensino do desenho à mão livre,

torna-se imprescindível realizar uma exploração acerca da bagagem do aluno, referente ao seu nível de habilidade para o desenho e conhecimentos prévios, pois o conteúdo básico sobre Desenho de Moda não seria suficiente. O professor precisa considerar estes pontos: 1. quais os objetivos concretos em relação a esses conteúdos; 2. que tipo de aprendizagem sobre desenho projetual o professor deseja que o aluno alcance. Seria então indispensável a própria experiência docente, como também o diálogo entre professor e futuro designer.

É importante, entretanto, situar que os conhecimentos prévios e esquemas em que estão organizados e demonstrados, numa única representação gráfica da imagem visual de um desenho do aluno, não é a única bagagem com que os estudantes enfrentam o ensino-aprendizagem do desenho à mão livre. A aprendizagem de um conteúdo novo “é produto de uma atividade mental construtivista, realizada pelo aluno, mediante a qual, constrói e incorpora à sua estrutura mental os significados e representações relativos a esse conteúdo”. (Miras, 2006, p. 60)

Conclusão

Portanto, para concluir, é importante deixar patente que o desenvolvimento das atividades manuais do construtor do desenho para concepção projetual depende não só das inúmeras atividades realizadas, do empenho e conhecimento dos conteúdos apreendidos, mas principalmente por sua interação com o objeto cognoscível pelos sentidos. O elemento preponderante neste processo é a cadeia estabelecida pela reflexão, pelo ver e perceber. Estas são ações que permitem ao aluno não apenas integrar-se ao meio, mas antecipar uma realidade a construir. Neste caso, uma ideação projetual que se realiza articulada à construção do desenho de moda à mão livre dentro de um enfoque construtivista.

Bibliografia

- Becker, F. (abril-junio 1992). O que é construtivismo? In *Revista Educação AEC*, Brasília, v.21, n.83, pp. 7-15.
- Becker, F. (1995). *A epistemologia do professor; o cotidiano da escola*. Petrópolis: Vozes.
- Becker, F. (2003). *Formação de educadores: desafios e perspectivas*. São Paulo: UNESP.
- Becker, F. (1985). Para uma nova teoria de aprendizagem segundo Piaget. In: Moreira, M. A. (org.). *Aprendizagem: perspectivas teóricas*. Porto Alegre: UFRGS.
- Derdyk, E. (1989). *O desenho da figura humana*. São Paulo: Scipione.
- Ferracioli, L. (1999). Aprendizagem, desenvolvimento e conhecimento na obra de Jean Piaget: uma análise do processo de ensino-aprendizagem em Ciências. In *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*, Brasília, v.80, n.194, pp. 5-18.
- Hsuan-Na, T. (1997). *Desenho e organização bi e tridimensional da forma*. Goiânia: UGG.
- Lincho, P.R.P. (2001). *Uma Proposta de reformulação do Processo de Ensino-Aprendizagem Tradicional do Desenho Técnico de Arquitetura, através de uma Pedagogia Multiestratégica*. Tese de Doutorado. Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção. Florianópolis.
- Massironi, M. (1982). *Ver pelo desenho: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos*. Lisboa: Edições 70.
- Minguet, P.A. et al. (org.). (1998). *A construção do conhecimento na educação*. São Paulo: ArtMed.
- Miras, M. Um ponto de partida para a aprendizagem de novos conteúdos: os conhecimentos prévios. In: Miras, M. et al. (2006). *Construtivismo na sala de aula*. São Paulo: Ática.
- Motta, L.C.C. (2007). *Um paradigma metodológico para pesquisa em Design*. Tese de Doutorado. Pós-Graduação em Artes & Design. PUC- Rio. Rio de Janeiro.
- Puls, L.M.; Rosa, L.; Schulte, N. (2009). Mudanças na representação do “objeto de desejo” no desenho de moda: uma análise sob o ponto de vista da relação espaço-tempo no contexto educacional. In *Anais 5º Congresso Internacional de Pesquisa em Design-V CIPED*. Bauru, São Paulo.
- Rodrigues, I.M.D. (2007). *Estratégia de Desenho no Projeto de Design: um estudo sobre o uso do desenho como recurso instrumental e criativo ao serviço do pensamento visual do designer de equipamento*. Tese de Doutorado. Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes. Lisboa.
- Rojas, M.E. (2007). *La creatividad: desde la perspectiva de la enseñanza del diseño*. México DF: Universidad Iberoamericana.
- Rozestraten, A.S. (2010). O desenho, a modelagem e o diálogo. Acesso em 11 jun.2010. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/07.078/299>
- Salles, C.A. (2006). *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: Annablume.
- Santaella, L. (2001). *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal*. São Paulo: Iluminuras.
- Schon, D. (2000). *Educando o Profissional Reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem*. Porto Alegre: ArtMed.
- Solé, I. e Coll, C. (2006). Os professores e a concepção construtivista. In: Coll (ed.). *O construtivismo na sala de aula*. Trad. de C. Shilling. São Paulo: Ática.

Abstract: This study is conducted from a constructivist approach and its relationship to teaching and learning fashion freehand draft, from instructional models identified by Becker (1992). In this context, learning design is a process whose outcome is not known for its immediacy. It is a drawing processing, with potential and experiments where the student is the subject of learning and subjects of their learning.

Key words: Constructivism - Fashion design - Teaching - Learning - Drawing.

Resumo: Este estudo é realizado a partir de um enfoque construtivista e sua relação com o ensino e aprendizagem do desenho de moda à mão livre, a partir dos modelos instrucionais identificados por Becker (1992). Neste contexto, a aprendizagem do desenho é um processo cujo resultado não se destaca por seu imediatismo. É um desenho em processamento, com potencialidades e experimentações onde o aluno é sujeito da aprendizagem e sujeito de sua aprendizagem.

Palavras chave: Construtivismo - Desenho de moda - Ensino - Aprendizagem - Desenho.

(* **Lourdes Maria Puls**, Doutora em Design, UDESC - Universidade do Estado de Santa Catarina, Brasil. Professora Universitaria de Desenho de Moda. Participa do Grupo de Pesquisa Moda, Sociedade. Departamento de Moda - Centro de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina - SC.

Design como estratégia para atrair público em sites de encontro

Actas de Diseño (2017, marzo),
Vol. 22, pp. 192-196 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: abril 2011
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2016

Paula Rebello Magalhães de Oliveira (*)

Resumen: El ensayo surge a partir de la investigación en desarrollo sobre la atracción amorosa en Internet. Las páginas de citas son consideradas como puntos de encuentros en la red, ofreciendo a sus usuarios una serie de recursos interactivos para facilitar la posibilidad de conocer posibles parejas. El diseño de las páginas principales y los anuncios constituyen una inagotable fuente de material de análisis, ya que refuerzan los mensajes atractivos que contribuyen al éxito de estos sitios entre sus usuarios. Se pretende señalar aspectos relacionadas con las estrategias utilizadas por los sitios web para atraer personas.

Palabras clave: Internet - Sitios de encuentro - Relación - Atracción - Amor - Diseño - Marketing.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 196]

A rede como lugar de encontro

Atualmente, a mídia apresenta interessantes reportagens como “Minha vida amorosa na Internet” (2009), “Por que milhões de brasileiros resolveram buscar um romance pela Internet” (2002), mostrando que o público brasileiro aderiu à prática do encontro virtual, fazendo uso crescente de *sites* de encontro. Várias reportagens como “Remember Online Dating?” (2009) e “Love at first site” (2002) indicam o aumento contínuo destes serviços ao longo do tempo. Logo, estes *sites* apresentam-se como uma nova forma de atuar buscando possíveis parceiros amorosos, o que desperta grande interesse em profissionais de diferentes áreas. Tal interesse pode ser identificado em vários trabalhos recentes (Féres-Carneiro e Ziviani, 2009; Nascimento, 2007; Fortin e Farah, 2007; Ramalho, 2005; Cooper, 1998).

Cada vez mais, são testemunhados encontros que ocorrem longe das ruas, das aglomerações. Os encontros presenciais foram deslocados para dentro da rede, isto é, para *sites* que têm como principal objetivo o relacionamento através de recursos interativos que permitem a comunicação com outros usuários, mesmo distantes presencialmente, sendo o computador um mediador nesta relação. Recursos como o *e-mail* ou o *MSN*, por exemplo, facilitam a troca de mensagens praticamente em tempo real, tornando assim presente espacialmente na rede alguém considerado “ausente”, por estar distante física e geograficamente do outro.

Giddens (1991) e Bauman (1999) mostram que os espaços e a vida em sociedade foram alterados com a globalização, pois as relações sociais se davam por meio da presença física, delimitada no tempo e no espaço. Portanto, as idéias de distância e proximidade, ausência e presença, surgem como fundamentais quando reflete-se sobre situações de encontro entre duas pessoas, em especial na *Internet*. Elas conduzem a ênfase do corpo como elemento primordial nas relações humanas, o que não ocorre, aparentemente, nas interações estabelecidas na *web*, como discutem alguns autores (Le Breton, 2007; Whitty, 2003; Merkle e Richardson, 2000). A partir daí, podem surgir várias questões sobre os relacionamentos

amorosos na rede ou até mesmo a respeito do sucesso dos *sites* entre seus usuários.

Pensar a ausência do corpo no ambiente virtual parece implicar na restrição das sensações que poderiam despertar o interesse das pessoas. Contudo, os usuários de *sites* de relacionamento amoroso aumentam continuamente, assim como suas histórias sobre casais que se conheceram na *Internet* tornam-se cada vez mais comuns no cotidiano (Carpanez, 2008; Zacharias, 2007; Sampaio, 2002). Logo, pergunta-se: como estes *sites* atraem tantos usuários?

Metodologia

Utilizou-se material de campo coletado desde 2007 em diferentes *sites* usados por brasileiros. Através da observação de propagandas e *homes* foi elaborado estudo comparativo que se concentrou especialmente no *site ParPerfeito* devido à preferência relatada por vários usuários, além da longa história de sucesso desse *site* no mercado. O *ParPerfeito* possui mais de 10 anos de existência no mercado e o número elevado de mais de trinta milhões de integrantes. Foi criado em 2000 no Brasil e devido ao sucesso junto ao público brasileiro, foi comprado pelo *site* francês *Meetic* em 2006, com representação em mais de vinte países, incluindo: Reino Unido, Alemanha, Áustria, Bélgica, Brasil, China, Dinamarca, Espanha, Itália, Luxemburgo, Noruega, Holanda, Polônia, Portugal, França, Suíça, Suécia, além de países na Ásia e América Latina. Pode ser acessado através do *Yahoo!Encontros* e, como possui mais de quarenta parceiros, dependendo do *site* de acesso, recebe novos nomes, como: *Combine (Portal IG)*, *Conquista (O Dia Online)*, *NamoroNaWeb (Globo.com)*, *NamoroXAmizade (Portal Terra)*. O *Meetic* também anuncia outros serviços: *DatingDirect.com*, *Yeeyoo.com* e *Lexa.nl* e, recentemente no Brasil, o *Divino Amor*, voltado para usuários evangélicos, e o *G Encontros*, voltado para gays, lésbicas e bissexuais, além da fusão com o *site Match.com*, no mercado latino americano.

Os *sites* de encontro observados apresentavam como principal objetivo: permitir a seus usuários conhece-

rem outras pessoas a fim de estabelecerem um possível relacionamento amoroso. Foram percebidas pequenas diferenças entre eles como, por exemplo: a oferta de testes de compatibilidade, considerados científicos, logo, mais confiáveis; a diversidade de públicos alvo, como ocorre no *ParPerfeito* e pode ser verificado em sua página principal. Neste último caso, os mesmos recursos são oferecidos para diferentes clientes. Isto é, o projeto gráfico da página principal mostra-se repetido, adequando-se a outra clientela, inclusive utilizando por vezes a mesma imagem-símbolo de um casal, igual ou diferente, mudando apenas o nome fantasia e as frases de efeito usadas. As análises realizadas apóiam-se em material teórico interdisciplinar, envolvendo diversas áreas de conhecimento como Psicologia, Sociologia, *Design*, Artes Visuais e *Marketing*. Foram levantados aspectos relacionados principalmente à percepção visual do usuário, procurando ampliar os conhecimentos do leitor a respeito das estratégias dos *sites* de encontro, oferecendo várias possibilidades interpretativas para elementos estimulantes destacados ao longo do estudo.

Imagem como atrativo

Os anúncios e *homes* dos *sites* de relacionamento amoroso chamam a atenção pelas mensagens transmitidas, mas também pelos sentimentos que podem evocar em seus visitantes. Estes projetos gráficos objetivam alcançar seu público alvo a partir do uso de cores, símbolos, palavras ou frases. Pretendem comunicar as facilidades oferecidas pelos serviços disponibilizados pelos *sites*, convidando os usuários a novas experiências amorosas que podem ser concretamente vividas.

A oferta de namoro rápido é constantemente destacada em anúncios, como ocorre especialmente no mês de agosto, mês dos namorados, nas páginas de outros *sites*. Esse imediatismo é destacado através de frases de efeito, em geral com detalhes em vermelho: “Quer namorar ainda hoje?” (Conquista); “Comece a namorar agora!” (Metade Ideal). Outro recurso bem interessante usado pelo *ParPerfeito* é o movimento, pois dá vida à propaganda, o que reforça ainda mais sua finalidade principal. A afirmação “Comece a namorar em 5 minutos!” (*ParPerfeito*) com um grande coração vermelho pulsando, jamais passaria despercebida para um cliente em potencial. Para conseguir o que deseja, basta a pessoa clicar no ícone em forma de botão, que também pisca, e será direcionada rapidamente para o *site* a fim de cadastrar-se.

Na maioria dos *sites* observados foi constatada a predominância do emprego de cores quentes em seu esquema cromático, principalmente o vermelho. Detalhes importantes são geralmente destacados para chamar a atenção dos visitantes: “É rápido, fácil e grátis!” (*ParPerfeito*); “Criar meu perfil” (*ParPerfeito*); “Crie seu perfil e participe” (*NamoronaWeb*); “Criar meu perfil grátis!” (*Combine*); “Cadastre-se É grátis, clique aqui.” (*Metade Ideal*); “Cadastre-se agora, é grátis” (*Amor à Vista*).

Dependendo do *site*, os usuários são convidados para cadastrarem-se gratuitamente por um curto período de experiência, desta forma conseguirão uma amostra dos serviços disponíveis. No *ParPerfeito*, basta clicar em

“Saiba como!” ou “Clique aqui” ou, finalmente, “Criar Meu Perfil OK!”. Contudo, esta parece ser mais uma criativa estratégia para atrair clientes, pois através da pequena “prova” que lhes é oferecida, podem perceber a facilidade de entrar em contato com outros usuários utilizando os recursos do *site*, envolvendo-se na prática interativa, que passam a acreditar poder conduzi-los a ricas experiências afetivas. Desta forma, o usuário é estimulado a fazer parte do grupo de clientes pagantes do *site*, a fim de beneficiar-se de maior autonomia e melhores ferramentas disponíveis para suas buscas, tendo a promessa de certamente encontrar seu par perfeito.

O poder da palavra

Na *Internet*, num *site* de encontro, a interação entre as pessoas ocorre principalmente através da escrita, da troca de mensagens entre seus usuários. Logo, torna-se essencial refletir sobre essas mensagens que podem servir como atrativo inicial para se estabelecer contato com pessoas até mesmo desconhecidas. Numa mensagem de e-mail, por exemplo, as palavras podem fazer toda a diferença, levando a interação ou não com quem redigiu o texto. Outro aspecto particularmente interessante sobre a escrita na *Internet* é o fato de ser comum numa mensagem o uso de outros tipos de símbolos como os *emoticons* que ajudam a expressar sensações, sentimentos, personalizando à escrita através de imagem e movimento.

No momento inicial de uma busca por um possível parceiro, por exemplo, pode-se compreender que as mensagens nos perfis dos usuários de *sites* de relacionamento funcionam como um cartão de visitas, apresentando e oferecendo importantes pistas sobre seu dono. Da mesma forma, funciona a troca de mensagens como as de e-mail dentro do próprio *site* ou através de outro correio eletrônico. A escrita fornecerá dados sobre aquele que escreve e convidará o outro, para quem se escreve, a responder, podendo ou não obter sucesso em seu intuito. Uma interação eficaz provavelmente dependerá desta primeira etapa ser bem sucedida.

Segundo Ruffo (2007), um dos principais fatores que parece contribuir para o encontro virtual é a fantasia. Afirma: “Quando nos relacionamos com alguém que está do outro lado da tela, vivemos e nos encontramos principalmente com nossas fantasias, com aquela princesa ou príncipe encantado que existe dentro de cada um de nós”. (Ruffo, 2007, p. 36). A fantasia reveste a narrativa de “calor”, “emoção”, “carinho”, que acompanham um texto, ou melhor, que são atribuídos a alguém. Semelhantemente, Nolf (2007) comenta: “Os meios virtuais permitem que as fantasias tomem rostos e jeitos, e no futuro quem sabe, até cheiros”. (Nolf, 2007, p. 32).

O encontro virtual com uma pessoa desconhecida pode apresentar muitas lacunas que acabarão sendo preenchidas pela imaginação do usuário. Contudo, apesar da força que o imaginário parece desempenhar no mundo virtual, quem o frequenta pode percebê-lo concretamente, experimentando vivências singulares, extremamente ricas. Cada novo espaço virtual, ou *site*, por exemplo, pode conduzir o usuário a novas experiências perceptuais. Neles, podem ser construídos diferentes personagens,

novos mundos, sentimentos e até relacionamentos que farão parte da realidade de cada usuário.

Os atores do ambiente virtual são as pessoas por trás dos monitores e teclados, capazes de sentir, imaginar e atuar na rede, transformando, criando e incorporando suas novidades em seu cotidiano. São as pessoas que atribuem significado às palavras e imagens, dando sentido àquilo que lêem e vêem. Elas interpretam e respondem aos estímulos digitados, seja por outros usuários, mas também pelos profissionais que criam estes ambientes. Desta forma, reforçamos que parece também fundamental refletir sobre o projeto gráfico dos *sites*, pensando como este contribui para a criação de um ambiente propício ao relacionamento amoroso, capaz de conduzir seus usuários a experimentarem sentimentos de segurança, confiança e, principalmente, esperança de lá encontrarem sua alma gêmea.

Prometendo um relacionamento real e concreto

O *design* dos *sites* reforça idéias presentes no imaginário popular como a busca de um parceiro ideal ou do amor verdadeiro. Desta forma, direcionam seus usuários no sentido de usarem as ferramentas oferecidas pelo *site* para encontrarem essa pessoa especial. Algumas frases, aliadas às imagens cuidadosamente escolhidas de mulheres agarradas aos homens que provavelmente encontraram no *site*, mostram-se bem provocativas, estimulando as pessoas a cadastrarem-se: “Gostou? Arrume o seu. Esse já é meu!” (*ParPerfeito*); “Arrumei esse gato. Quem disse que vou largar?” (*ParPerfeito*); “Ele soube me encontrar. Agora não largo mais”. (*ParPerfeito*). Os textos ganham força, pois as imagens parecem atuar como uma prova incontestável da realidade.

Costuma-se destacar também a quantidade de usuários cadastrados no *site* de relacionamentos, o que surge como mais uma importante estratégia, pois oferece maior segurança e credibilidade ao site. Já que tantas pessoas utilizam aqueles serviços, um visitante pode concluir que o *site* é confiável, além do número comprovar estatisticamente o aumento das possibilidades de encontrar alguém especial, como os próprios *sites* afirmam: “531 pessoas online agora procurando por namoro. Alguém pode estar esperando por você!” (*Meu desejo*); “São 12 milhões de possibilidades.” (*ParPerfeito*); “Aqui tem 17 milhões de solteiros. Ops, menos 2!” (*ParPerfeito*).

Os *sites* observados costumam sugerir o encontro presencial como objetivo principal, oferecendo a ideia de concretude desta experiência através de inúmeras mensagens visuais. Fotografias insinuantes ajudam os usuários a imaginarem situações de encontros românticos no cotidiano: um casal brindando (*Be2*), vendo um filme em casa (*Be2*), correndo na praia (*Combine*), compartilhando o pôr-do-sol juntos (*Namoro à vista*). O contato físico é constantemente sugerido a partir de várias imagens de casais se abraçando (*ParPerfeito*, *Be2*, *Match.com*, *Metade Ideal*) ou se beijando (*Meu desejo*). Existe um excelente exemplo de propaganda do *site ParPerfeito* que apresenta a imagem do que seriam pessoas “concretas” na realidade fora do computador, reforçada pelo texto: “Mulheres e Homens: reais, online e dispo-

níveis”. Sabiamente, o anúncio que possui movimento, alterna os quadros e afirma: “Conheça pessoas reais como você” (*ParPerfeito*). Parece provável que a comparação com essas pessoas, presentes no ambiente virtual apenas através de sua imagem, aumente a probabilidade de ocorrer uma identificação entre os usuários, o que facilitaria sua aderência aos serviços oferecidos.

Frequentemente, o projeto de *design* dos *sites* inclui elementos que estimulam os usuários, despertando sensações e emoções, criando experiências envolventes a partir das fotografias de supostos clientes satisfeitos em suas relações. O toque, por exemplo, aparece sempre através de sugestão visual, utilizando-se fotos de pessoas de mãos dadas, se abraçando ou se beijando. A proximidade costuma ser muito evocada sensorialmente por possíveis situações de encontro como: um jantar a dois, um passeio na praia. Tais situações podem certamente despertar memórias afetivas, conduzindo as pessoas a experimentarem outras sensações que se associem às imagens vistas, como o sabor do vinho tinto, o som de uma música suave, a umidade da areia sob os pés descalços, o som das ondas.

A presença do amor romântico

Corbisier (2002) faz referência à indução presente nos *sites* de relacionamento amoroso, capaz de levar usuários a idealização inconsciente de seu par romântico. Em seu estudo sobre o *site ParPerfeito*, Nascimento (2007) também reforça este aspecto. Segundo esta última, as frases do *site* “remetendo sempre ao ideal romântico, idealizado e essencializado do amor, que objetiva o amor perfeito” (Nascimento, 2007, p. 46) funcionam como estímulo de acesso para seus usuários.

Os ícones empregados nas *homes* dos *sites* de encontro visam induzir as pessoas à sensação de incompletude e necessidade de encontrar sua outra “metade”. Olhando especificamente para o *site ParPerfeito*, pode-se citar uma série de exemplos: um encaixe perfeito de quebra cabeça na forma de coração (*ParPerfeito*, *NamoroNaWeb*); símbolos de masculino e feminino destacados em vermelho do nome do *site* (*Conquista*); dois elos entrelaçados (*Combine*).

À primeira vista, os nomes dos *sites* chamam a atenção, sempre sugerindo a existência de uma complementaridade: *ParPerfeito*, *Metade Ideal*, *Cara Metade* ou *Almas Gêmeas*. As frases destacadas reforçam a importância do encontro de um par, aliando-se ao poder evocativo das imagens apresentadas: “*Namoro, encontros, amizades ou um grande amor*” (*ParPerfeito*); “*Sozinho nunca mais!*” (*Combine*); “*Solteiros e Solteiras - Informações para combater a solidão.*” (*Cara Metade*); “*A vida a dois é duplamente melhor*” (*Be2*).

As “*Histórias de sucesso*”, enviadas por clientes satisfeitos que desejam compartilhar suas experiências positivas, são outro recurso de propaganda muito utilizado pelos *sites* em suas páginas principais. São histórias confirmadas por fotografias, provas concretas de que o amor existe, podendo contribuir para despertar o interesse de futuros clientes do *site*. Destaca-se como exemplo ilustrativo do conteúdo apresentado pelos *sites*, alguns títulos divulga-

dos no *ParPerfeito* dessas “Histórias de Sucesso”: “Amor perfeito!”, “Sonho realizado”, “Juntos para sempre!”, “Meu coração está completo!”, “Encontrei minha alma gêmea!”, “Feitos um para o outro”, “Conto de fadas na Internet”, “Foi amor à primeira vista...” entre outros.

Os sites usam com frequência expressões como: “*Seu par perfeito pode estar a um clique!*” (*ParPerfeito*); “Quando o que importa é o amor” (Match.com); “No Be2 você encontra o amor verdadeiro” (*Be2*). O projeto gráfico dos sites parece, portanto, vender a sugestão do encontro com um parceiro ideal no mundo virtual, para juntos viverem um conto de fadas e serem felizes para sempre no mundo real *offline*. Desta forma, fica evidente que o amor romântico é usado como pano de fundo nas estratégias para atrair a atenção da clientela, público alvo destes sites.

Considerações finais

Considera-se a *Internet* como lugar alternativo para os relacionamentos amorosos, implicando em mudanças na subjetividade das pessoas, em sua forma de ser, pensar, sentir e agir no mundo, ampliando suas experiências de vida, afetando, conseqüentemente, suas crenças, valores e atitudes.

Percebe-se que na contemporaneidade há um investimento do *marketing* voltado para as emoções. O homem atual vivencia o aumento da velocidade das informações e mostra-se cada vez mais ausente fisicamente dos espaços urbanos, o que parece reforçar tal investimento. Como mostram Gobé (2002) e Isleide (2002) em seus estudos, são utilizadas várias as estratégias com o intuito de criar um elo emocional entre o sujeito e a marca, estimulando o consumo de sensações que possam evocar prazer. Estas estratégias estão também presentes nos sites de relacionamento e, especificamente, no *ParPerfeito*, parecendo induzir seus usuários a cadastrarem-se objetivando experimentar as várias possibilidades de romance sugeridas. O amor romântico, constantemente evocado no *design*, é um exemplo de estratégia emocional, pois convida as pessoas a se apaixonarem, encontrarem seu “par perfeito” e serem “felizes para sempre”.

A *Internet* funciona como uma ferramenta de busca e aproximação para as pessoas que desejam encontrar seu par. A “escolha” aparece como fator primordial para o sucesso do site procurado, de acordo com a pesquisa de Ramalho (2005). O usuário possui as ferramentas oferecidas por este meio para realizar, ele próprio, suas buscas e escolhas diante das inúmeras possibilidades apresentadas. Essas opções, no entanto, parecem ser direcionadas pelo site que, através do *design* exerce influência sobre o percurso do usuário a cada clique, até o alcance dos objetivos propostos por sua propaganda.

O presente estudo comparativo sobre estratégias de atração utilizadas no *design* dos sites de encontro é apenas uma pequena contribuição para as reflexões sobre este novo tipo de experiência amorosa. Ainda são necessárias mais pesquisas acerca destes sites, suas ferramentas e possibilidades interativas.

Bibliografia

- Match (2008). *Almas Gêmeas*. Acesso em: 2 nov. 2008. Disponível em: <http://match.terra.com.br/channel/index.aspx?trackingid=1048980Home/default.aspx..>
- Amor á vista. (2008). Acesso em: 2 nov. 2008. Disponível em: <http://www.amoravista.com.br/>.
- Bauman, Z. (1999). *Globalização: As conseqüências humanas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Bauman, Z. (2004). *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Be2. (2008). *Sobre nós*. Acesso em: 2 nov. 2008. Disponível em: http://www.be2.com.br/lib/session_expired.jsp
- Agencia de Namoro. (2008). Cara Metade. Acesso em: 2 nov. 2008. Disponível em: <http://www.agenciadenamoro.com/>.
- Carpanez, J. (12 de junho, 2008). Unidos pela internet, casais comprovam sucesso do cupido virtual. In: *Globo.com*, Dia dos Namorados. Acesso em: 29 jun. 2008. Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL597536-6174,00.html>
- Combine (Portal IG). *Par Perfeito*. Acesso em: 2 nov. 2008. Disponível em: <http://combine-ig.parperfeito.com.br/>.
- O Dia Online. (2008). *Conquista*. Acesso em: 2 nov. 2008. Disponível em: http://conquista.parperfeito.com.br/empresa/tour_mensagem.jsp.
- Cooper, A. (1998). Sexuality and the Internet: Surfing into the New Millenium. In: *CyberPsychology & Behavior*, Volume 1, Number 2.
- Corbisier, C. (2002). Sorte, Muita Sorte. In: Sampaio, A. (2002). *Amor na Internet - quando o virtual cai na real*. Rio de Janeiro, São Paulo: Record, 2002, p. 115-118.
- Dondis, D. A. (1999). *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes.
- Feres-Carneiro, T. e Ziviani, C. (2009). Conjugalidades contemporâneas: um estudo sobre os múltiplos arranjos amorosos da atualidade. In: Féres-Carneiro, T. (org.). *Casal e Família: permanências e rupturas*. São Paulo: Casa do Psicólogo. (pp. 83-107).
- Fortim, I. e Farah, R. M. (org.). (2007). *Relacionamentos na era digital*. São Paulo: Giz Editorial.
- Fortim, I. (2007). As relações amorosas via Internet; A Internet e a imaginação. In: Fortim, I. e Farah, R. M. (org.). *Relacionamentos na era digital*. São Paulo: Giz Editorial. (pp. 19-24; pp. 61-62).
- France, L. (30 June, 2002). Love at first site. In: *The Observer*. Acesso em: Julho de 2008. Disponível em: <http://www.guardian.co.uk/theobserver/2002/jun/30/features.magazine187>.
- Giddens, A. (1991). *As Conseqüências da Modernidade*. São Paulo: UNESP.
- Globo.com (2008). *Namoro Na Web*. Acesso em: 2 nov. 2008. Disponível em: http://globo.parperfeito.com.br/adsearch/results/13_2_18-24_26.jsp?utm_medium=busca_interna&utm_campaign=busca_interna&utm_source=cob_globo&agerange=18-24&gender=2&cobrandedId=13&imageField.x=36&stateb=26&imageField.y=18&img=busca.
- Gobé, M. (2002). *A emoção das marcas: conectando marcas às pessoas*. Rio de Janeiro: Campus.
- Hoffman, D. (2000). *Inteligência Visual: como criamos o que vemos*. Rio de Janeiro: Campus.
- Isleide, A F. (2002). *O nome da marca*. Ed. Boitempo.
- Lacroix, M. (2006). *O culto da Emoção*. Rio de Janeiro: José Olympio.
- Le Breton, D. (2003). O corpo supranumerário do espaço cibernético; A sexualidade cibernética ou o erotismo sem corpo. In: *Adeus ao corpo: Antropologia e sociedade*. Campinas: Papirus. (pp.141-161; pp. 163-179).
- Merkle, E. R. e Richardson R. A. (2000). Digital dating and virtual relating: Conceptualizing computer mediated romantic relationships. In: *Family Relations*, v. 49. (pp. 187-192).

- Merleau-Ponty, M. (1999). *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes.
- Minha vida amorosa na Internet. (2009). In: *Época: O amor nos tempos da internet*, 21 de setembro. (pp. 108-115).
- Nascimento, C. R. O. (2007). *Do amor em tempos de Internet: análise sociológica das relações amorosas mediadas pela tecnologia*. Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia. Paraná, Curitiba: Universidade Federal do Paraná.
- Nolf, A. J. R. (2007). Relação virtual longa amplia a idealização do outro. In: Fortim, I. e Farah, R. M. (org.). *Relacionamentos na era digital*. São Paulo: Giz Editorial. (pp. 31-32).
- Portal Terra. (2008). *Namoro x amizade*. Acesso em: 2 nov. 2008. Disponível em: <http://fuxico.parperfeito.com.br/servlet/NewRegistration>.
- Yahoo!Encontros (2010). *Par Perfeito*. Acesso em: 4 jun. 2010. Disponível em: <http://yahoo.parperfeito.com.br>.
- Pesquisa aponta que 70% acreditam que dá para encontrar o amor pela internet. (23 de março, 2009). In: *Globo.com*. Tecnologia, Vida Digital. Acesso em: 1 abr. 2009. Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1054908-6174,00.html>
- Pinheiro, D. (novembro, 2002). Tecla comigo, vai - Por que milhões de brasileiros resolveram procurar um romance pela internet. In: *Revista Veja*, Edição 1778. (pp. 76-83).
- Ramalho, E. F. (2005). *Par perfeito: um novo espaço virtual para a procura de parceiros amorosos*. Dissertação de Mestrado em Psicologia Clínica. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica.
- emarketer (23 de enero de 2009). *Remember Online Dating?* Acesso em: 29 jan. 2009. Disponível em: <http://www.emarketer.com/Article.aspx?id=1006880>
- Ruffo, L. (2007). Paixão na Rede; Sexo, traição e Internet. In: Fortim, I. e Farah, R. M. (org.). *Relacionamentos na era digital*. São Paulo: Giz Editorial. (pp. 36-37; pp. 46-48).
- Sampaio, A. (2002). *Amor na Internet – quando o virtual cai na real*. Rio de Janeiro, São Paulo: Record.
- Solomon, R. (1990). *Love: emotion, myth & metaphor*. Prometheus Books.
- Whitty, M. T. (2003). Cyber-flirting – Playing at Love on the Internet. In: *Theory & Psychology*. SAGE Publications, vol. 13 (3), (pp. 339-357).
- Zacharias, J. (2007). Amor na era da Internet; Sexo na net: será que algo mudou? In: Fortim, I. e Farah, R. M. (org.). *Relacionamentos na era digital*. São Paulo: Giz Editorial. (pp. 38-40; pp. 49-50)

Abstract: This essay is part of a research that is being developed about loving attraction on the Internet. Dating sites are considered meeting places on the network, offering its users numerous interactive features to facilitate knowledge of potential loving partners. The design of the main pages and ads are a rich source of analysis material, reinforcing attractive messages that can contribute to the success of these sites with its clientele. The present work intends to point out aspects of strategies used by websites to lure people.

Key words: Internet - Design - Online dating sites - Relationship - Attraction - Love - Design - Marketing.

Resumo: O presente ensaio parte de pesquisa em desenvolvimento sobre a atração amorosa na Internet. Os sites de namoro são considerados lugar de encontro na rede, oferecendo aos seus usuários inúmeros recursos interativos para facilitar o conhecimento de possíveis parceiros amorosos. O design das páginas principais e anúncios são fonte de rico material de análise, reforçando mensagens atrativas que podem contribuir para o sucesso destes sites junto à sua clientela. Pretende-se apontar aspectos relacionados às estratégias utilizadas pelos sites para atrair pessoas.

Palavras chave: Internet - Sites de encontro - Relacionamento - Atração - Amor - Design - Marketing.

(*) **Paula Rebello Magalhães de Oliveira**. Doutoranda em Psicologia Social (UERJ), Mestre em Ciências (ENSP - FIOCRUZ), Graduação e Formação em Psicologia (UERJ), Professora de Teoria da Percepção da Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Estácio de Sá.

Los valores del Diseñador Industrial para la construcción de la sustentabilidad

Josué Deniss Rojas Aragón, Omar Eduardo Sánchez Estrada y Mario Gerson Urbina Pérez (*)

Actas de Diseño (2017, marzo),
Vol. 22, pp. 196-201 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: marzo 2012
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2016

Resumen: El presente trabajo tiene la finalidad de examinar y reflexionar sobre los valores que debe tener un diseñador industrial en el desempeño de su actividad profesional. Derivado del protagonismo y el papel que juega en la producción de la cultura material de nuestros tiempos. Puede estar compuesta de objetos que promueven un consumismo desmedido como el que actualmente tenemos, o de objetos que ayuden a transitar de hábitos de consumo desmedido a uno regulado, ético y basado sólo en lo necesario. Siendo fundamental el cuidado de los recursos.

Palabras clave: Diseño Industrial - Sustentabilidad - Consumo - Objeto - Valores.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 201]

Introducción

El diseño industrial, como disciplina, tiene su origen con la llegada de la Revolución Industrial, dirigida en un principio al embellecimiento de los objetos. Posteriormente empleado para atraer al público consumidor a través de la estética aplicada a la forma del producto. De esta manera, la revolución industrial permite no sólo el aumento de la producción en un menor tiempo, sino también que los bienes de consumo se diversifiquen, por lo que un mayor número de personas tiene acceso a nuevos e inimaginables productos. Esto trajo que ciertos grupos sociales compraran más bien por deporte, que por una necesidad. En este contexto se buscaba que los productos en general fueran de excelente calidad, como lo eran los productos manufacturados por los diferentes oficios y artes antes de la revolución industrial. Por lo tanto, estos nuevos productos eran duraderos, con buenos materiales, acabados y una tecnología eficiente, permitiendo que un buen número de personas conservara por largo tiempo sus objetos. Así las empresas poco a poco se enfrentaron a un bajo flujo de compra de sus mercancías, poniendo en riesgo su rentabilidad y sobrevivencia. Es entonces cuando surgen los conceptos de “Obsolescencia Programada o Planificada” (Breillet, 2010) y la “Obsolescencia Percibida” (Anzoátegui, 2011). El primero se refiere a la duración específica del producto en relación a la tecnología y los materiales empleados en la fabricación del objeto, la cual es determinado por el productor en términos de venta y no de durabilidad. Por lo que una vez concluido este ciclo de vida: falla, se avería o rompe y el propietario debe comprar otro manteniendo con ello un flujo de mercancía constante. El segundo concepto se refiere a un envejecimiento visual y estético del producto. Por lo tanto el objeto denota si está pasado de moda o antiguo, propiciando que se le sustituya por uno nuevo, moderno y actual, aunque en el fondo cumpla con la misma función y se emplee la misma tecnología, pero con diferente estética. El diseño Industrial, por ende, ha ido dando respuesta a las necesidades económicas de la empresa, las industrias y los usuarios según el momento histórico.

Durante mucho tiempo lo importante ha sido crear productos nuevos y diferentes para ser consumidos con mayor velocidad. Esto trajo consigo que el colectivo pensará que los recursos eran infinitos e ilimitados, causando con ello un fuerte deterioro en nuestro ambiente y el planeta en general. Actualmente se reflexiona sobre la dinámica de consumo, la producción desmedida, y los estilos de vida que acrecentan la problemática ambiental. El cual, a corto plazo, podrían, llegar a colapsar los recursos naturales y energéticos terminando con los sistemas económicos como los conocemos; por lo que nuestra forma de vida cambiaría radicalmente. La pregunta de fondo en todo este panorama, es: ¿Qué valores deben tener los diseñadores para construir una verdadera dinámica social, económica y ambiental sustentable? (considerando que nuestro objetivo principal es crear nuevos y mejores productos). Es por ello que, sin una ética profesional, podríamos seguir generando productos donde lo primordial siga siendo vender un producto, promoviendo su sustitución a una velocidad increíble; y entonces que responsabilidad tenemos sobre nuestro ejercicio profesional.

Conceptos

El desarrollo sostenible o duradero es definido, por la Comisión Mundial para el Medio Ambiente y el Desarrollo (1987:23), dependiente de la Organización de las Naciones Unidas, como: “...el desarrollo que satisface las necesidades del presente sin comprometer las capacidades que tienen las futuras generaciones para satisfacer sus propias necesidades”.

Con el paso del tiempo el concepto de sustentabilidad se ha ido acotando y afinando gradualmente a partir de las diferentes iniciativas de organismos internacionales, gobiernos, institutos, y universidades, entre otros; por lo que el concepto se ha ido tornando más claro y amplio en su concepción. De manera general, podemos decir que el concepto de sustentabilidad se funda en la toma de conciencia de los límites y de las potencialidades de la naturaleza, promoviendo el binomio naturaleza-cultura apoyado en una nueva economía. Reorientando las directrices de la ciencia y la tecnología para fortalecerlo, y construyendo una nueva cultura política fundada en una ética de la sustentabilidad (valores: en creencias, sentimientos y saberes) que renueva los sentidos existenciales, los modos de vida y las formas de habitar el planeta tierra (Leff, 2005). Para que la sustentabilidad sea viable debe promover actividades que estén apoyada en el equilibrio de tres pilares: el ambiente, la sociedad y la economía. De tal manera que el desarrollo perdure indefinidamente por sí mismo en un contexto, cultura, o país determinado. Para ello se debe trabajar por una nueva plataforma de interrelaciones entre individuos de una comunidad, región, país y a nivel mundial.

Por lo tanto, el objetivo del desarrollo sustentable es proyectar actividades humanas que contemplen la viabilidad económica, una congruencia en la utilización y empleo de los recursos naturales, y que los beneficios obtenidos sean equitativamente distribuidos entre todos los involucrados.

Los valores que nos interesan abordar, a nivel profesional, son los valores éticos (no los estéticos, políticos u otros), que forman el carácter (autocontrol) y promueven un mundo más civilizado (mejor para la colectividad y no para lo individual). Los valores éticos son generales, para que puedan ser empleados en cualquier contexto, lugar y momento. Por lo que no provienen de ninguna cultura específica, y representan intereses comunes para la construcción de un camino común (Camps, 2000). Para la instrumentación de la ética se requiere el compromiso de todos los individuos que integran la sociedad, al igual que instituciones públicas y privadas, así como del estado. Sin embargo, no todo es claro en la ética, su generalidad en la definición de valores implica confusiones en situaciones específicas donde parece imposible encontrar la respuesta correcta. Siendo necesario el consenso a través de la comunicación simétrica y el diálogo no violento para lograr definir una solución a problemas éticos. La ética esta delimitada por las ideas de lo bueno y lo malo, justo e injusto, virtud y vicio; buscando que el individuo razone, concientice y decida sobre lo que hace, respondiendo por ello, siendo con ello un individuo libre y responsable (Chauí, 1998).

Por otro lado, hablar de valores en el campo disciplinar implica abordar el concepto de competencias, que son

procesos complejos de desempeño, dirigidas hacia un fin, que articulan diversas dimensiones humanas de desempeño (cognitivo, actitudinal y el saber hacer), con idoneidad (cumpliendo con indicadores o criterios de eficacia, eficiencia, efectividad, pertinencia y apropiación) en un determinado contexto (disciplinar, social, cultural y/o ambiental). Analizando las consecuencias de los propios actos y respondiendo consecuentemente a los resultados de un ejercicio ético (Tabón 2006:5-6). De esta manera, una competencia será como se comporta, actúa y procede un individuo en determinado contexto, poniendo especial énfasis en los resultados que éste obtiene, jugando un papel importante los motivos o razones que le dan sentido a ese proceder (valores).

La formación basada en competencias tuvo su origen en las empresas e industria, y estaba dirigido a desarrollar acciones específicas en los empleados. Por lo que al ser incorporados en una institución de educación se le incorpora un matiz humanista, agregando determinados valores y actitudes que le ayuden a complementar su formación como individuo (Azpeitia, 2006).

Relacionando el concepto de sustentabilidad con el de competencias la OCDE (2004) dice que: “El desarrollo sostenible y la cohesión social dependen críticamente de las competencias de toda nuestra población, con competencias que se entiende cubren el conocimiento, las destrezas, las actitudes y los valores.”. Por lo que la garantía de alcanzar un verdadero desarrollo sustentable, implica cambios en lo individual, pero una dirección común en lo colectivo; debiendo ser apoyado desde múltiples niveles y perspectivas, incluyendo el total de los individuos que integran nuestra sociedad. Para lograr ese desarrollo sustentable es fundamental partir de una base sólida de valores compartidos socialmente, que permitan el desarrollo de los individuos y sus potencialidades.

Los valores, por lo tanto, son parte fundamental en un individuo, debiendo ser reconocidos primero como un ente que pertenece y es parte de una sociedad, con derechos y obligaciones que le permitan desarrollarse de manera plena. Y posteriormente, como un profesional que contribuye con sus acciones en la construcción de un mundo mejor, un mundo sustentable.

Algunas aportaciones desde diseño industrial

En el diseño se han realizado actividades en múltiples niveles y etapas del desarrollo del producto, para generar proyectos que promuevan la sustentabilidad. Manzini (1992) propone la creación de nuevos escenarios que cumplan con cuatro principios necesarios para obtener un producto ecológicamente satisfactorio. El primero se refiere a la versatilidad que el objeto debe tener para que el hombre pueda configurar y reconfigurar continuamente su entorno; el segundo habla sobre el equilibrio que debe existir entre el producto propuesto y el resto de objetos con los que interactúa, y con los cuales constituye el sistema de objetos en un determinado entorno; el tercero se refiere a la facilidad que el objeto debe tener para su uso, interacción y entendimiento en las diferentes actividades humanas. Por último, el cuarto aborda la necesidad de crear objetos que mantengan un equilibrio entre objetos,

recursos naturales, materias primas y necesidades del usuario al que va dirigido el nuevo producto.

En cuanto al papel del proyectista y su quehacer en el desarrollo del proyecto, Manzini (1996:108) dice:

A mediano y largo plazo deberá rediseñarse todo un mundo que ya fue diseñado desde el interior de la hipótesis del crecimiento indefinido y de la irrelevancia del sustrato natural...Hace falta movilizar las potencialidades de la técnica para revelar nuevas posibilidades para indicar que, en cualquier caso, el hoy necesario rediseño del ambiente artificial puede llevar nuevas calidades.

Dando la pauta para comenzar a proyectar de una manera diferente, generando nuevas características de los objetos, a través de las calidades y cualidades del diseño. Para alcanzar esto, se requiere partir de una nueva plataforma de valores en el ejercicio profesional que permita crear proyectos donde los usuarios puedan transitar y adoptar esa nueva dinámica de desarrollo duradero.

En el diseño industrial, de manera general, se han generado tendencias ideológicas dirigidas al cuidado del medio ambiente. De donde se desprenden diferentes metodologías y acciones de diseño para la generación desde productos de bajo impacto ambiental hasta nuevos escenarios que procuran el desarrollo sostenible. Aunque hay una variedad de discrepancias entre autores, podemos ubicar cuatro tendencias principales, desarrollados hasta el momento y que presentamos a continuación:

1. **Diseño Verde.** Se origina con las primeras etapas del movimiento verde de los años 80's, donde las ideas políticas y las ideas ambientales hacen que los productos sean “enverdecidos” literalmente, especialmente en verde claro; denotando su preocupación ambiental con la aplicación del color, sin embargo su aportación sólo se refleja en lo económico al incrementando con ello las ventas comerciales. (García, 2008).

2. **Rediseño Ecológico o Ecoredesign.** Desarrollado en el Centro de Diseño del Real Melbourne Institute of Technology, campus Melbourne, en 1994 en conjunto con empresas Australianas, buscando la mejora de productos existentes. La metodología pone especial atención en el Análisis del impacto ambiental del producto y establecimiento de las direcciones de diseño para su mejora. (Capuz, 2004) (Fuad-Luke, 2002) (RMIT, 2008).

3. **Ecodiseño, Diseño para el Ambiente (DfE) o Diseño Ecológico.** Es la sistematización de un proceso tradicional de desarrollo de un producto, al que se integran aspectos ambientales (Capuz, 2004). Dirigidos a reducir o eliminar el empleo de materiales, recursos y energía; desde la fabricación, uso y retirada del producto y/o su regreso al ciclo productivo. (Fuad-Luke, 2002). Se apoya de herramientas metodológicas como PROMISE (Metodología de Ecodiseño estructurada en siete fases, propuesta por la Universidad Tecnológica de Delft) y EDIP (Análisis del Ciclo de Vida, desarrollada Technical University of Denmark).

4. **Diseño Sustentable.** Busca “...analizar y cambiar los sistemas en que producimos, utilizamos y desechamos los productos” (Chick, 1995; citado en García, 2008:

37), apostando por cambios y beneficios a largo plazo, enfocada a condiciones sociales y económicas, apoyado en la ética.

Las tendencias anteriores dejan claro el interés que se tiene en la disciplina por contribuir en la construcción de la sustentabilidad. Consideramos que las acciones más ampliamente exploradas y que involucran valores éticos en el ejercicio profesional son: el Ecodiseño y el EcoRediseño. Mientras que hay una serie de buenas propuestas pero aun insuficientes para el alcance del diseño sustentable. Este último, en momentos pareciera utópico, pero es un estado que se alcanzará cuando todos los individuos, entren a una dinámica individual y colectiva diferente. Donde la escala de valores éticos privilegie el pleno desarrollo del individuo en una convivencia armónica en un ambiente de paz, antes que los intereses económicos y de posesión.

Los valores en las competencias

En la medida en que las competencias son necesarias para ayudar a lograr metas colectivas, a través de la selección de los principales necesidades de competencias, se debe también plantear una base bien comprendida de valores compartidos. De esta manera los valores funcionan como un soporte que da sentido a las acciones emprendidas. Algunos valores pueden ser muy claros y otros pueden ser confusos y por lo regular, están íntimamente relacionados con otros para su adecuada aplicación en la práctica. Algunos valores como la democracia y el desarrollo sustentable, parecieran más bien fines o metas más que valores. Sin embargo, sí es considerado como un valor por la mayor parte de países integrantes de la OECD, (OECD, 2004). Para alcanzar estos valores los individuos deben ser capaces de alcanzar todo su potencial, respetar a los demás y contribuir a la producción de una sociedad equitativa. Esta complementariedad de intereses individuales y colectivos debe reflejarse en un marco de competencias que reconoce a los individuos que integran la sociedad como autónomos en su desarrollo, donde tiene una gran importancia la interacción con sus semejantes.

En cuanto a valores se refiere, la única organización internacional que aborda los valores como parte importante no sólo de investigación, sino como parte de su funcionamiento es la UNICEF (2011A). En su apartado de bolsa de trabajo muestra un documento con las competencias y los valores, esperados en los candidatos a integrarse en la institución. Entre los valores fundamentales compartidos al interior de UNICEF (2011B) tenemos:

- La diversidad e inclusión. Tratar a todas las personas con dignidad y respeto; mostrando respeto y sensibilidad hacia la muestra de género, diferencias culturales y religiosas; perjuicio de desafíos, los prejuicios y la intolerancia en el lugar de trabajo, fomenta la diversidad siempre que sea posible.
- Integridad. Mantiene altos estándares éticos, toma estándares éticos claros; mantiene sus promesas; inmediatamente direccional el comportamiento indigno de confianza o deshonestos; resiste la presión en la toma de

decisiones que provienen de fuentes internas y externas, no abusar del poder o autoridad.

- Compromiso. Demuestra el compromiso de la misión de la UNICEF y el sistema de las Naciones Unidas; muestra los valores de la UNICEF en las actividades diarias y los comportamientos; busca nuevos desafíos, atribuciones y responsabilidades, promueve la causa de UNICEF.

Las competencias fundamentales para alcanzar los resultados deseados en UNICEF, son: comunicación, colaboración con otras personas e iniciativa enfocada a los resultados.

La anterior propuesta es un excelente ejemplo de que se puede trabajar por una serie de valores compartida. En un principio por institución o empresa y posteriormente por grupos o redes de interacción profesional, permeando poco a poco en esos valores que definen nuestra profesión a nivel nacional y posteriormente a nivel mundial. Denotando que el papel que desempeña individuo mismo y su relación con los demás es fundamental en la ideología institucional.

Por otra parte, De Roux (2008) en su trabajo de Valores y Competencias para la Vida, desarrollado para varias instituciones que forman parte de la Alianza Educación para la Construcción de Culturas de Paz entre los que se encuentra UNICEF, destaca la importancia de los valores y competencias para establecer relaciones constructivas armónicas, compartiendo con ello principios mínimos de una ética civil. Entre los valores y competencias que se desarrollan para la educación formal, no formal e informal, a partir del cuaderno de trabajo, encontramos los siguientes valores: Tolerancia, Respeto al derecho ajeno, Disposición al diálogo, Honestidad, Honradez, Responsabilidad, Sentido de lo justo, Civismo, Valor de la palabra, Integridad, Buen trato, Solidaridad, Disposición a no solidarizarse con lo incorrecto y Buen humor. El anterior trabajo puede servir como punto de partida para construir plataformas diferentes que impacten en no sólo en la búsqueda de un desarrollo sustentable, o el alcance de metas, sino en la evaluación y promoción de valores en el ejercicio profesional del diseño industrial.

Valores con un enfoque sustentable en el ejercicio profesional del Diseño

Es evidente que la demanda expresa de profesionales portadores de conocimiento y habilidades útiles y funcionales para el sistema, está presente en todo momento. Por ello el mercado define vocaciones y produce intereses profesionales que internalizan la función eficientista, productivista y utilitarista de la racionalidad económica dominante en la formación de profesionales (Leff, 2002). De manera que la promoción y fortalecimiento de valores que contemplen el cuidado del medio ambiente se proyecta, de manera opuesta, a las demandas e intereses de la racionalidad económica vigente.

Sin embargo, es importante que el profesional de diseño se conciba como un individuo capaz de modificar su realidad cuando no esté de acuerdo con el mundo que lo rodea, convirtiéndose en un agente de cambio. No como un individuo que no puede hacer nada por cambiar su

entorno, terminando por aceptarlo y asumirlo tal como es. De esta manera, el diseñador no sólo atenderá a una producción variada y amplia de productos que promueven un consumo desmedido, a través del embellecimiento estéticos de los productos, limitando su durabilidad y funcionamiento; sino que buscará hacer un cambio real que apoye la transformación que se busca ante el deterioro ambiental.

El diseñador industrial, por tanto, debe ser crítico, bajo el entendido de que ser crítico no es denunciar algo, sino estudiar el camino o estado actual y presentar otra opción por la cual se puede transitar (Azpeitia, 2006). Dirigiendo sus críticas a las formas de desarrollo actual y su impacto en la naturaleza y la sociedad, planteando alternativas de desarrollo sustentable desde diferentes perspectivas, que fortalezcan su creatividad al plantear alternativas originales, fluidas, flexibles y de iniciativa propia.

El diseñador industrial debe emplear todas sus competencias para contribuir, desde la profesión, a la implementación del desarrollo sostenible, buscando crear una base de valores común a todos los diseñadores, que permita que todas sus acciones dentro del proyecto y su actuar profesional estén dirigidas al establecimiento y promoción del desarrollo sostenible.

El diseñador debe conocer, promover y utilizar todas las acciones que estén a su alcance para que el producto propuesto, desarrollado en su proceso de diseño, tenga el menor impacto ambiental posible. Contribuyendo a que el objeto tenga un óptimo funcionamiento, larga durabilidad, una extensión de la vida útil a través de ajustes planificados. Implementando una estética que permita que el usuario conserve un mayor tiempo el objeto, que promueva la generación de vínculos o pautas afectivas en el uso cotidiano para que el mismo individuo conciba al objeto como parte de su vida y no como un mero objeto que pierde sentido después de usarse por primera vez.

Reflexiones

Si partimos del hecho que el profesional del diseño es también un ciudadano que va a interactuar de manera social y va a dirigir y tomar decisiones sobre el rumbo de nuestra sociedad, valdría la pena realizar un estudio que permita determinar los valores bajo los cuales se mueven los diseñadores industriales, comenzando con ello a planificar los cimientos de una ética del diseño que fortalezca la profesión y a cada uno de los integrantes de comunidad de diseño.

Si se permearan los valores en la formación de los profesionistas del diseño, incluso desde la formación básica, quizás no estaríamos hablando de una ética del diseño, sino de una ética común a la sociedad a la que pertenecemos.

Es indispensable que para crecer en lo colectivo primero debemos crecer en lo individual. Para lo cual es importante tener la mente abierta, estar dispuestos a ver más allá de nuestras creencias, darnos la oportunidad de aceptar, en nuestra autorreflexión, que podemos dar más de nosotros, siendo posible alcanzar esas nuevas metas. Si lo creemos posible, es probable que podamos verlo y así buscar algo más grande que construya para todos y no para algunos.

Los valores parecieran cosa del pasado, pero en los tiempos actuales parecen ser una de las estrategias más importantes para reencontrar un equilibrio entre nuestras acciones y el futuro que tenemos como especie si seguimos conduciéndonos de la misma forma. Los valores nos pueden ayudar a construir una verdadera sustentabilidad y los esfuerzos que se emprendan para incorporarlos en la cotidianidad individual, social y profesional contribuyen a encontrar caminos que nos lleven a nuevas formas de pensamiento e interrelación humana. En nuestras manos está el promover cosas que construyan en lo colectivo y no en lo individual. El verdadero desarrollo no está en el entorno del individuo, sino en el desarrollo del ser, donde los valores juegan un papel fundamental.

Como integrantes de una de las profesiones más creativas, donde los sueños e ideas más sublimes pueden encontrar su materialización, podemos proponernos ser diferentes y transformar nuestra forma de conceptualizar. Ver y leer las actividades no sólo profesionales, sino individuales dentro de una colectividad que alcance nuevas cualidades y calidades humanas. Apoyándonos en nuevas maneras de hacer nuestro procesos de diseño transmitiendo los valores, actitudes y saberes necesarios para transitar hacia esa sustentabilidad que requerimos como humanidad. Estaremos dispuestos a entender que debemos comenzar a transformarnos de manera individual para así poder cambiar a nuestro entorno inmediato y posteriormente el local. Cumpliendo con ello una de las premisas fundamentales de los nuevos valores: pensar en lo global y actuar en lo local, asociado asimismo al entendido de pensar en lo local y actuar en lo global.

Queda claro que las principales acciones para hacer cambios profundos en nuestro país pueden provenir de tres fuentes principales: el gobierno, la empresa y las instituciones de educación. En los tres ámbitos se encuentran profesionales del diseño por lo que es factible que comencemos a realizar acciones profesionales que permitan transitar hacia una sustentabilidad bajo nueva concepción de ser, actuar, saber y valorar.

Más que ser un tema acabado consideramos que es un tema para reflexionar y comenzar a construir una ética en la profesión del diseño que nos conduzca a un escenario, sino ideal al menos posible. Donde las actividades del diseñador estén comprometidas por generar un entorno artificial en equilibrio con el entorno natural, con nuestra sociedad y sus actividades económicas.

Bibliografía

- Anzoátegui, M. (29 de abril de 2011). Igualdad de Ingresos, pensamiento ecológico y sostenibilidad en el modelo de Wilkinsony Pickett. En: *Jornadas de Investigación en Filosofía*, La Plata. Disponible en: <http://jornadasfilo.fahce.unlp.edu.ar/actas-2011/el-por-que-de-la-infelicidad-colectiva.-bfque-aportes-pueden-hacerlas-investigaciones-empiricas-al-debate-sobre-teorias-de-justicia-y-la-vida-buena/Anzoategui-%20Micaela%20I.pdf>
- Azpeitia, M. (2006). *Currículo y Competencias. Memoria del Primer Encuentro Internacional de Educación Preescolar*. México DF: Santillana. (p. 150)
- Breillet, D. (2010). *Comprar, tirar, comprar. La historia secreta de la obsolescencia programada*. Francia y España: Arte France, TVE y

- TVC. Disponible en: <http://www.rtve.es/television/documentales/comprar-tirar-comprar/directo>
- Camps, V. (2000). *Los valores de la Educación*. Madrid: Anaya. (p. 130)
- Capuz, S. y Gómez, T. (2004). *Ecodiseño. Ingeniería del Ciclo de Vida para el Desarrollo de Productos Sostenibles*. Valencia: Alfaomega. (p. 312)
- Chau, M. (10 de diciembre de 1998). *Ética y Violencia, Teoría y Debate*, Nº 39. San Pablo.
- Comisión Mundial para el Medio Ambiente y el Desarrollo (1987). *Informe Brundtland, "Nuestro Futuro Común"*. Disponible en PDF.
- De Roux, G. (2008). *Valores y Competencias para la Convivencia*. Bogotá: Editorial Bogota DC. Disponible en: www.educacionpara lapaz.org.co/Cartilla/Cartilla%20Alianza%202.pdf
- Fuad-Luke, A. (2002). *Manual de Diseño Ecológico*. Londres: Cartago. (p. 320)
- García, B. (2008). *Ecodiseño: Nueva herramienta para la sustentabilidad*. México: Designio. (p. 82)
- Leff, E. (2002). *Universidad, Interdisciplina y Formación Ambiental*. México DF: Siglo XXI. (p. 414)
- Leff, E. (2005). *Ecología y Capital. Racionalidad Ambiental, Democracia Participativa y Desarrollo Sustentable*. México DF: Siglo XXI. (p. 428)
- Manzini, E. (1992). *Artefactos. Hacia una Nueva Ecología del Ambiente Artificial*. Madrid: Celeste Ediciones. (p. 214)
- Organización de Cooperación para el Desarrollo de los Estados (OCDE). (2004) *Resumen ejecutivo: La definición y selección de las competencias clave*. (p. 20)
- RMIT (2008). Real Melbourn Institut Technology. Disponible en: www.rmit.edu.au/
- Tabón, S. (2006). *Aspectos básicos de la formación basada en competencias*. Bogota Talca Proyecto Mesesup.
- UNICEF (2011a). *Competencias para la Vida de la UNICEF*. Disponible en: <http://www.unicef.org/spanish/lifeskills/index.html>
- UNICEF (2011b). *Las competencias esperadas en los candidatos y compartidas por todo el personal de la UNICEF*. Disponible en: http://www.unicef.org/spanish/about/employ/files/UNICEF_Competencias.pdf
- Abstract:** This paper aims to examine and reflect on the values that you must have an industrial designer in carrying out their work. Derived from the role and the role it plays in the production of the material culture of our times, which may consist of objects that promote excessive consumerism as we currently have, or objects that help to move from wasteful consumption habits of one regulated, ethical and based only on what is necessary, and essential care resources.
- Key words:** Industrial design - Sustainability - Consumption - Object - Values.
- Resumo:** Este artigo analisa e reflete sobre os valores que deve ter um designer industrial na realização de seu trabalho. Derivado do protagonismo e o papel que desempenha na produção da cultura material dos nossos tempos, podem consistir de objetos que promovem o consumismo excessivo, como temos atualmente, ou objetos que ajudam a mudar de hábitos de consumo desmedido a um regulado, ético e baseado apenas no que é necessário, sendo fundamental o cuidado dos recursos.
- Palabras chave:** Design industrial - Sustentabilidade - Consumo - Objeto - Valores.
- (*) **Josué Deniss Rojas Aragón.** Profesor de Tiempo Completo del Centro Universitario UAEM Valle de Chalco, en la Licenciatura en Diseño Industrial. Maestro en Diseño Industrial, graduado con mención honorífica en el Posgrado de Diseño Industrial de la UNAM, con especialidad en Tecnología. Es integrante del Cuerpo Académico (CA) de Diseño Industrial e imparte las materias de Diseño de Mobiliario, Diseño de Joyería, Sustentabilidad del Diseño, Psicología del Diseño, Diseño de Envase y Embalaje, entre otras. **Omar Eduardo Sánchez Estrada.** Profesor de tiempo completo, coordinador de la licenciatura en Diseño Industrial e investigador integrante del cuerpo académico (diseño y tecnología), con la línea de Generación y Aplicación del Conocimiento, en Sustentabilidad del Diseño. Maestro en Diseño Industrial en la Universidad Nacional Autónoma de México, profesor e investigador invitado por la Universidad Jaume I y la Politécnica de Valencia, en el departamento de ingeniería industrial y diseño. **Mario Gerson Urbina Pérez.** Profesor de Tiempo Completo del Centro Universitario Valle de Chalco. Maestro en Ciencia, Tecnología y Management, por la Universidad de Ferrara y la empresa "Basell Polyolefins", Italia. Tiene una especialidad en Diseño Estratégico para Productos Industriales, realizada en la UAEM. Es líder del CA de Diseño Industrial.

Nuevas pantallas urbanas: el *videomapping* como modalidad del *live cinema* en el contexto de la historia de las artes

Actas de Diseño (2017, marzo),
Vol. 22, pp. 202-207 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: febrero 2012
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2016

Ana Sedeño Valdellós (*)

Resumen: El presente texto trata de fijar, por primera vez, la arqueología histórica y artística de esta nueva práctica visual, que se encuentra dentro del campo del *live cinema*. Utilizando la tradición del cine expandido, la video instalación, el cine gráfico y abstracto, el fenómeno vj y la teoría de los nuevos medios del teórico Lev Manovich. Por otro lado, se realiza una descripción de las aplicaciones que sustentan algunas de las visualizaciones de datos en que se basa esta práctica visual. Así como una reflexión sobre sus posibilidades e implicaciones con temas como el arte urbano y la realidad aumentada.

Palabras clave: Videomapping - Pantalla - Live cinema - Historia del arte - Cultura.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 207]

El contexto audiovisual contemporáneo: hibridación y cibercultura

En los últimos años estamos asistiendo a una nueva manifestación de la aplicación de las tecnologías de proyección visual en directo. El *mapping* (también llamado *videomapping*, *mapping 3D* y *mapeo*) es una modalidad del llamado *live cinema* en la que se puede encontrar una compleja relación entre artes como la pintura, la arquitectura, el cine y la música. Consiste en la proyección de formas visuales en movimiento sobre construcciones arquitectónicas u objetos reales en 3D.

Hace unos años el *videojockey* (vj) o proyección de visuales en sincronía y tiempo real respecto a una música en directo o en clubs de música electrónica, se descubrió como una novedosa fórmula que profundizaba en la utopía de interacción musicovisual presente en la mayoría de las artes desde el principio de los tiempos. En el presente, la flexibilidad y potencia del software de creación, edición y reproducción de imagen permite llevar estas prácticas a espacios urbanos, donde los edificios y obras arquitectónicas se convierten en pantallas sobre las que, literalmente, "dibujar con luz". Todo ello puede pensarse, además, como un fenómeno encuadrado en un contexto de convergencia e hibridación de prácticas culturales que describe a nuestro entorno cibercultural.

La actualidad de la producción artística se desarrolla en un contexto cibercultural caracterizado por la multiprocedencia de referencias y la hibridación de prácticas creativas. El término cibercultura es utilizado por diversos autores para agrupar una serie de fenómenos culturales contemporáneos ligados al impacto que han venido ejerciendo las tecnologías digitales de la información y la comunicación sobre aspectos radicalmente relevantes como la realidad, el espacio-tiempo y el ser humano como individualidad y como parte del sistema social.

Levy (2007) define la cibercultura como la tercera era de la comunicación, que seguiría a las de la oralidad y la escritura, caracterizada por la digitalización y la transportabilidad inmediata de todo tipo de datos. Kerkchove (1999) propone comprender la cibercultura desde sus tres

principales características: la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad.

Por su parte, la hibridación es un proceso sociocultural en el que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas. (García Canclini, 2003) La noción de hibridación debe de ser tomada como un concepto social (García Canclini, 2001), en palabras del propio autor: "encontré en este término mayor capacidad de abarcar diversas mezclas interculturales que con el de mestizaje, limitado a las que ocurren entre razas, o sincretismo, fórmula referida casi siempre a funciones religiosas o de movimientos simbólicos tradicionales" (García Canclini, 1997, p. 111). Este proceso de disolución de fronteras y convergencia de tecnologías y medios, ha sido posible por la confluencia en un mismo lenguaje basado en lo multimedia:

Puede que la característica más importante de la expresión multimedia sea que engloba, dentro de su ámbito, a la mayoría de las expresiones culturales en toda su diversidad. Su advenimiento equivale al fin de la separación, e incluso de la diferenciación, entre medios audiovisuales y medios impresos, cultura popular y cultura erudita, entretenimiento e información, educación y persuasión. Todas las expresiones culturales, de la peor a la mejor, de la más elitista a la más popular, se unen en este universo digital que vincula, en un supertexto histórico gigantesco, las manifestaciones pasadas, presentes y futuras de la mente comunicativa, a partir de lo cual construyen un nuevo entorno simbólico, convirtiendo a la virtualidad en nuestra realidad. (Castells, 2006, p. 146)

El alto coeficiente de hibridación cultural que se da en las prácticas visuales ligadas a las nuevas tecnologías supone, por un lado, un aumento de la riqueza en la procedencia de referencias y valores, una intertextualidad y reflexividad extrema. Las prácticas de vj y *live cinema* se han convertido en paradigma de hibridación visual y

en un campo perfecto para estudiar la intermedialidad de la cibercultura actual y con ellos todos sus derivados. La práctica del vj ha crecido al lado de la música electrónica desde finales de los años noventa. Comenzó con la proyección en analógico (magnetoscopios VHS, proyectores de 8 mm.), pero se desarrolló con los nuevos medios digitales, lo que ha abierto campos de interacción como los que constituye el mapping. Sin duda, nos encontramos ante una manifestación que ha pasado de mantenerse soterrada a visible y admirada. El VJ Benton C. Bainbridge explica la transición del término de moda a término artístico.

Casualmente, en el año 2000 me di cuenta de una explosión del interés por el video en directo y lo visual en general. Antes del 2000, cuando le contaba a la gente que hacía vídeo en directo me miraban con cierta cara de incompreensión. Ahora le digo a alguien que hago video en directo y me contesta: “claro, entonces eres un VJ”. (Mikaela, 2007, p. 70)

La figura del videojockey puede y debe hacerse corresponder a las de otros agentes del panorama artístico contemporáneo, que no sólo se asemeja a la de creador, sino a la de comisario cultural en su aspecto más clásico: el que remezcla, el que elige, el que une acciones, procesos, obras, productos de entre una gran gama, alimentada por toda una tradición y trabajo generado anteriormente por múltiples otros autores. Se conforma, así, una figura especialista en la cita de manifestaciones anteriores y en su combinación, alguien al que se le supone un criterio rector del gusto general.

El vj es un claro ejemplo de autor como selección. Para cada set, selecciona un banco de imágenes, efectos, *loops*, vídeos y recursos (de su propia creación o inspirados por otros autores y medios) para lanzarlos cuando realiza su performance. Estos elementos intentan adaptarse al marco donde se va a proyectar, y al fin mismo de la intervención (...) Por lo demás, la pieza resultante es la consecuencia de la proyección continuada, que durante un período de tiempo variable, está siendo *reproducida* en el mismo instante de ser generada (Sebastián Magaña, 2006, pp. 44-45).

Si se contextualiza al vj dentro de toda la tradición de representación visual en las artes plásticas éste es un nuevo artista visual que necesita de nuevas fórmulas de revisar su *performance* en directo. Su marco de trabajo es un flamante tipo de lienzo en forma de pantalla proyectada:

Es ahora cuando la imagen se empieza a liberar. Anteriormente estaba supeditada y aniquilada por el medio que la producía. Ahora la imagen más potente, con más fuerza, es aquella que se proyecta. Hablamos de una imagen que no precisa de un marco: es puramente luz volcada a un lienzo a la pared (Sebastián Magaña, 2006, p. 40).

Esta mezcla de arte contemporáneo, músicas electrónicas y nuevos medios, convierten lo vj en una práctica artística proteiforme. Aunque “La verdadera especificidad

del VJing radica en el gesto de producir y representar a tiempo real contenidos visuales diferentes combinando diferentes tecnologías dirigidas a la construcción, manipulación y representación del objeto visual interactuando con la banda sonora” (Ustarroz, 2010, p. 45).

Y esto resulta algo distinto a la especificidad del *videomapping*. Puede hablarse de dos diferencias básicas. En primer lugar, el fenómeno vj mantiene un componente de relación con la cultura de club, la música electrónica y la música dance, mientras el *mapping* necesita más del desarrollo de las herramientas digitales de diseño y composición-creación de imagen para su explicación como fenómeno artístico. La música electrónica siempre ha estado unida a la cultura de club y a la carencia de identificación visual particular de sus miembros, lo que implica un mayor énfasis en lo social y comunitario, en el sentimiento colectivo, cuando no en conceptos relacionados con lo tribal. El anonimato y la universalidad fundamentan parte de las identidades de los actores sociales en los espacios donde se desarrolla la música electrónica y en todos los textos culturales y mediáticos (videoclips, publicidad) que gestionan su visibilidad pública.

Aún así, se ha generado la necesidad de una serie de actores sociales individuales (grupos de música, cantantes, djs, vjs) cuyas prácticas se pueden y deben analizar desde este punto de vista. Así, la demanda del producto vj surgió sobre todo a partir de las raves electrónicas inglesas y centroeuropeas de los años ochenta. La fiesta *rave* tiene relación con el movimiento musical *breakbeat*, una música electrónica muy agresiva, que tiene un cierto fondo en la base del *techno*. Es una música muy potente en beat, en contenido rítmico, pero de menor consistencia en cuanto a base melódica: una música sin intención narrativa y teleológica que puede desarrollarse en *loops* musicales continuos durante horas.

Esto permite sesiones continuas y prolongadas en discotecas o salas habilitadas para las mismas. La cultura de club se convirtió desde los ochenta en un fenómeno cultural y como tal ha sido analizado por las ciencias sociales, sobre todo por el postestructuralismo, la antropología y la etnomusicología.

En segundo lugar, el *mapping* es una práctica más cercana al espectáculo por sí mismo, soporta mucho mejor una visión cautiva, por parte del espectador, mientras el vj se entiende aún como ingrediente agregado a sesiones musicales ya sea en concierto, de dj. Así como otras manifestaciones artísticas como performances, acciones, exposiciones y presentaciones de todo tipo. En su concepción general, el fenómeno del videojockey consiste en la actividad de proyectar visuales sobre el trabajo de un discjockey.

Proyectar imágenes al ritmo de la música es un valor añadido a cualquier tipo de evento. Las imágenes son capaces de ambientar más aún un espacio, hacer que las experiencias que allí se viven sean más intensas, sentir, escuchar y bailar la música se unen en cualquier evento musical. Con las proyecciones visuales también puedes llegar a ver esa música. (...) Ser videojockey es como ser el canalizador de la música y el espacio en el que te encuentras. El videojockey une estos dos conceptos para llevarnos a un estado más allá de lo convencional. Se trata de escuchar y bailar

arropado por un ambiente visual rítmico y acompasado. (Domínguez, 2005)

Arqueología del mapping

Esta práctica artística visual tiene numerosas fuentes de procedencia, todas cifradas en esta utopía artística de la obra de arte total que tenía a la interacción musicovisual como una de sus condiciones estratégicas. En todo este entramado se encuentra, en primer lugar, la tradición pictórica: el proyectar imágenes sobre una superficie y hacerlas coincidir con música es una quimera estética generalizada en la historia del arte y compartida por igual por buena parte de las prácticas experimentales de la literatura, la pintura y la música. Los comienzos de la relación entre música e imagen datan de los tiempos de Aristóteles y Pitágoras con sus armonías de color y sonido y sus correspondencias entre olores y colores. Mucho más tarde, Atanasius Kircher, Leonardo Schüller, Bernardo Luini, Giuseppe Arcimboldo o el gran músico místico ruso Frederick Kartner fantasearon con este tema durante los siglos XVIII y XIX y dieron lugar a experiencias variadas de unión musicovisual.

Pero todo esto tuvo en las vanguardias de principios de siglo un nuevo paso adelante en la experimentación, que no quedaron indiferentes a este tema. Algunos artistas alemanes, franceses y rusos fueron ciertamente importantes en la evolución de la relación música/imagen, aportando su visión desde variadas disciplinas como la pintura, la literatura y la música. Contribuciones como la de Alexandr Nikolejewitsch Schriabin (1871-1915), con su *Prometheus: Le poème du feu* (1910) o la de Arnold Schönberg con *Die glückliche Hand, Drama mit Musik* (1911), fundieron música y pintura con recursos escénicos musicados. Pero fue Vasily Kandinsky quien llegó más lejos en la defensa de la sinestesia como un componente inevitable del arte concebido como todo, proponiendo incluso una serie de ideas con el fin de “componer transgrediendo el límite de las artes particulares”.

Oskar Fischinger y el Absolut film fueron otros hitos importantes en la carrera histórica de interconexión de artes en prácticas proyectadas. Fischinger comenzó su carrera en 1921 realizando unas películas animadas en las que las imágenes intentaban adaptarse a los ritmos y variaciones de la música, jazz primordialmente. En obras como *Circles* (1933), *Allegretto* o *Muratti Marches On* (1934) empleó conceptos geométricos para combinarlos con todo tipo de parámetros espaciales de la imagen. El sonido y el color se aplicaron como recursos de relación con el tema musical: “el sonido es música dibujada” decía Fischinger. En cuanto al movimiento conocido como Absolute film, llevó hasta sus últimas consecuencias la experimentación del ritmo visual basado en el *eydodinamik*, la inmersión del tiempo y el movimiento en las artes plásticas. La intención de los filmes absolutos y abstractos consistía en la transformación de formas visuales en figuras geométricas, la inclusión de movimiento en ellas y su organización según un ritmo calculado matemáticamente (musicalmente) (Sangro Colón, 2000, pp. 338-341).

Artistas como Viking Eggeling, Hans Richter, o Walter Ruttmann ambicionaron “liberar a la imagen de su poder

de representar –y consiguientemente de significar por sí misma, para resolver el problema del ritmo visual puro” (Mityr, 1974, p. 98), y todo gracias a la música. En primer lugar, el pintor abstracto Viking Eggeling, miembro del movimiento dadaísta, comenzó en 1917 con sus Contrapuntos plásticos, pintando imágenes secuenciales en largos rollos en forma de animación, y teorizó sobre lo que él llamaba la “orquesta vertical horizontal”: la obra por la que se le conoce presenta el significativo nombre de Sinfonía diagonal (1923). Hans Richter fue autor de *Vormittagsspuk, Filmstudie, Rhythmus 21* (1921), *Rhythmus 23* (1923) y *Rhythmus 25* (1925) y una mini película, *El filme es ritmo* (*Film is rhythm*).

Walter Ruttmann, el más célebre, cuyo trabajo disfrutó del respeto del público masivo, dirigió una obra maestra dentro del género de la “sinfonía urbana” (tan cara en esos momentos) con Berlín, *Sinfonía de una gran ciudad* (Berlín, *Die Symphonie einer Grosstadt*, 1927), “un conjunto de imágenes de exteriores que, dotadas de una hábil y potente cadencia rítmica, pretendían describir, sin el apoyo de actores, sensaciones propias de una gran capital en el intervalo temporal de un día”. (Oliva, 1998, p. 32) Estas películas de los años veinte constituyen, quizás, la más importante muestra de abstracciones animadas, compuestas a través de principios de combinación de la pintura y la música.

También debe citarse el caso de Sergei Mikhailovich Eisenstein, eminente director y pensador de la Rusia revolucionaria que con sus conceptos de montaje métrico, rítmico, armónico, melódico, montaje polifónico o contrapuntístico se acerca a la idea de *Gesamtkunstwerk*, la obra de arte total, concebida por Wagner, que pretendía “la unión de todas las artes concurrendo hacia un mismo fin: hacia la producción de la obra artística más perfecta y verdadera”.

El trabajo de Fischinger renace en la obra de Mary Ellen Bute y Th. J. Nemeth con películas abstractas sonoras (“sinfonías visuales” o “seeing-sound synchronies”) como *Evening Star* (1940), *Anitra's Dance* (1936) y *Sport Spool* (1941). En los años cuarenta Mary Ellen Bute realiza numerosas aportaciones teóricas, como el ensayo *Visual Music, Synchronized in Abstract Films by Expanding Cinema*.

Otros artistas jóvenes como Joseph Cornell, Maya Deren, James Broughton, Sydney Petersen o Kenneth Anger, Bruce Conner, Hy Hirsch o Stan Brakhage mantuvieron la experimentación sobre este tipo de equivalencias.

En cuanto al ámbito de experimentación, en un segundo momento de vanguardia, es el que comienza en los sesenta, el concepto de cine expandido o *expanded cinema* de Gene Youngblood (1970). Da cuenta de una serie de prácticas basadas en la experimentación espaciotemporal en nuevos soportes a partir de la década de los sesenta, aprovechando fundamentalmente la versatilidad del medio electrónico.

De alguna manera, podemos hoy localizarla en manifestaciones creativas como el *live cinema*, el fenómeno *vj* o el *mapping*. Mezcla de cine experimental con artes visuales y escénicas, Youngblood definía, con su lenguaje algo confuso, al cine expandido como “una especie de expansión de la propia consciencia del hombre, en la que la vida se torna arte y se promete un futuro en el

que el concepto de realidad ya no existirá” (1970: 42-43). Malcom LeGrice da en el clavo de su motivación: “He llegado a darme cuenta de que mi interés principal está en la creación de experiencias en vez de conceptos. Las ideas surgen de la sensación de color, imagen, sonido, movimiento y tiempo”. (Luxonline, 2005)

Algunas de las fórmulas o modalidades del cine expandido eran el cine cibernético, el cine holográfico y el cine sinestésico. Todas ampliaciones de la narrativa lineal por parte de la vanguardia de los sesenta, que se encontraba en plena revisitación de los postulados de la primera vanguardia fílmica, la de los veinte y treinta.

Nos vemos obligados a admitir que el arte puro del cine existe de manera casi exclusiva en el uso de la superposición. En el cine tradicional, la superposición parece basarse en dos películas que se encuentran a la vez, en el mismo fotograma, mientras que las connotaciones psicológicas y fisiológicas que conllevan coexisten por separado. En el cine sinestésico constituyen una imagen total en metamorfosis, lo cual no implica que debamos renunciar a lo que Eisenstein denominó el montaje intelectual. De hecho, el conflicto-yuxtaposición de efectos intelectuales se va incrementando cuando se dan en la misma imagen (Youngblood, 1970, p. 87).

Pero esta transformación de las expectativas y posibilidades del arte, también del cine, termina por materializarse con el llamado giro performativo que se produce en los años sesenta y que encaja el interés del arte sobre el proceso de creación y no sobre el producto u obra de arte. Permitiendo el surgimiento del performance, el happening y las prácticas videoartísticas primigenias de la mano de Nam June Paik o Wolf Vostell.

De manera práctica, la adaptación de estos postulados abstractos al ámbito estricto del cine se ha producido a través de la transformación del dispositivo de proyección fílmica gracias al soporte videográfico, a través de fórmulas como la videoinstalación y el videoambiente. Los experimentos con múltiples pantallas convierten al espectador en protagonista activo del dispositivo de recepción, mediante la ruptura de la mirada central e inmóvil creada por las formas de representación clásica occidental, provocando su transformación hacia una mirada dinámica que moviliza su cuerpo y lo hace partícipe de la representación.

Durante los años ochenta y primera mitad de los noventa, Bill Viola produjo algunas obras emblemáticas como *He weeps for you* (1976), *Reasons for knocking at an empty house* (1982), *Room for st. John of the cross* (1983), *Heaven and hearth* (1992) o *Slow turning Narrative* (1992). Jeffrey Shaw, Stan Douglas, Douglas Gordon, Eija-Liisa Ahtila o Tracey Moffat han experimentado, más tarde, con muchas de las posibilidades de la multipantalla en ámbitos museísticos e institucionales.

En esta ambición artística las nuevas tecnologías están dando verdaderos pasos de gigante:

El siglo XX parece el lugar idóneo que han encontrado las artes para unir sus esfuerzos en pro del espectáculo total. En este proceso de fusión, no poco han

tenido que ver la fuerza que han adquirido los medios de comunicación. El ballet, el teatro lírico, la música incidental o programática y las obras para narrador y orquesta han sido evidentes y necesarios coetáneos de las artes propiamente audiovisuales —que a la postre no dejan de ser los grandes medios aglutinadores. (Pérez, 1980, p. 620)

Así, Lev Manovich ha retomado estas ideas y defiende la importancia de una perspectiva arqueológica para entender el nuevo paradigma de lo digital y de los distintos medios/lenguajes como partícipes en él. Según su visión “la vanguardia acabó materializándose en el ordenador” (Manovich, 2002, p. 383). Operaciones como el collage, el bucle y otras de selección y edición se encuentran en la base del funcionamiento de la mayoría del software actual, como una especie de grado cero de sus posibilidades. Este proceso no se encuentra si no en los inicios, como también opinan Shaw y Weibel... cuando dicen que “el mayor desafío para el cine expandido digitalmente es la concepción y el planeo de nuevas técnicas narrativas que permiten que las características interactivas y emergentes de este medio sean incorporadas satisfactoriamente”. (Shaw, 2005, p. 362)

El arte urbano y el diseño también son interpelados a través de estas manifestaciones culturales visuales. El desarrollo de las tecnologías de la información en la integración de lo digital en la ciudad solicitan un concepto cosmopolita de los entornos urbanísticos y del espacio colectivo, donde las pantallas sean una parte importante de la identidad local y la participación ciudadana.

El impacto de las nuevas tecnologías en la estética y producción artística del espacio urbano, vislumbran un medio reflexivo que propone una realidad donde la heterogeneidad de los imaginarios urbanos y sus futuros inimaginables, ya no se piensan críticamente sino como verdaderos laboratorios y observatorios en un mundo pleno de posibilidades y oportunidades. (Saucedo, 2008)

Esta parte de la teoría de los medios se encuentra en sus primeros momentos de teorización. El académico mexicano Christian Saucedo habla de fachadas mediáticas o urban screens para describir la conexión entre arte, arquitectura y tecnología: “Una variada clase de discursos visuales, que utilizan las fachadas de los edificios como estructura compositiva de los nuevos escenarios urbanos” (Saucedo, 2008). El *mapping* sólo aparecería como una posibilidad entre muy variadas.

El videomapping como práctica visual contemporánea

Concepción y modalidades del *videomapping*

El *mapping* procede de la llamada realidad aumentada y podría considerarse una de sus fórmulas.

La realidad aumentada es el término que se usa para definir una visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan

con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta a tiempo real. Consiste en un conjunto de dispositivos que añaden información virtual a la información física ya existente. Esta es la principal diferencia con la realidad virtual, puesto que no sustituye la realidad física, sino que sobreimprime los datos informáticos al mundo real. (Wikipedia, 2012)

Así se trata de la proyección de imágenes sobre superficies reales (edificios, fachadas y elementos arquitectónicos tanto en exteriores como en interiores) acompañadas de efectos sonoros en diferentes grados de sincronía. El diseño de las formas y figuras de la proyección sigue la estructura de los edificios y, a partir de ellas, se dibujan formas en evolución y en interacción con sus elementos: ventanas, puertas, vanos y demás partes de las fachadas sirven como origen para el juego de luz en sus líneas, cuadrados y otras formas geométricas.

En prácticas artísticas como el *videomapping* puede calibrarse la capacidad concreta de interrelación con las formas y movimientos de los objetos de la realidad de ciertos programas informáticos (modul8, pure data, vvvv). La lectura o “escaneo estructural” de superficies, su descomposición en formas simples y visualización en el interface de la computadora para poder operar con ellas resulta un paso más allá de la simple proyección de imágenes y establece un proceso de bucle más complejo en el tratamiento de imágenes.

Este proceso comienza en el reconocimiento de superficies, en el que un proyector mapea la fachada del edificio o estructura, sigue con la génesis de una animación 3d que se proyecta acompañada de sonidos (música, ruidos), normalmente en sincronía. Así, el *videomapping* se puede definir como “una técnica innovadora que consiste en adaptar la proyección a la arquitectura del edificio, modelizando en 3D elementos característicos de la construcción para poder así jugar con ello y lograr un espectáculo artístico único” (3dscenica, 2010)

Esta práctica tiene, principalmente, aplicaciones artísticas y publicitarias. Una submodalidad es el *wiremapping*, una técnica de proyección que crea imágenes reales e interactivas a través de la manipulación de la luz del proyector. Se proyecta sobre una serie de cables colgados en posición vertical creando a través de las proyecciones un mapa 3D donde poder crear objetos enteramente realizados sólo con la luz.

En el lado promocional, son muchas las grandes marcas dependientes de corporaciones internacionales que emplean la técnica para realizar brand building. Nestle, BMW, L'OREAL... han contratado a algunos de los artistas más interesantes en este campo. Los altos presupuestos de los que cuentan sus proyectos permiten la experimentación formal con la hibridación con técnicas como el kinetic que permite controlar el desarrollo del *mapping* mediante el movimiento humano frente a una cámara.

Software específico

La mayor parte del hardware y software necesario para la práctica de visuales en modo vj se recuperan desde la práctica del *mapping*. Modul 8 para la plataforma Mac

y Resolume para Windows pueden realizar las funciones básicas de cualquier propuesta, asistidos por otras herramientas disponibles en PhotoShop, Premiere, Flash o After Effects, entre otros.

Sin embargo, existen recursos de programación más específicos como vvvv, una herramienta para la síntesis de vídeo en tiempo real. Está diseñado para facilitar el manejo de entornos interactivos multimedia (gráficos, audio y vídeo) y conectarlos con interfaces físicas a la vez que permite la interacción de múltiples usuarios. Es algo así como un lenguaje de programación gráfica que permite unir los entornos físicos reales con los flujos de datos del ordenador generando una interacción o comunicación entre ambos en tiempo real. Ello tiene múltiples aplicaciones, entre ellas la del *mapping*, aunque se utiliza también en escenografía teatral, danza y espectáculos de videodanza donde se requiere de herramientas que unan el entorno real de la performance con unas proyecciones o material visual creado por ordenador. El programa se basa en nodos que manejan los datos a través de flechas unidimensionales a modo de herramientas de álgebra vectorial, lo que permite una programación muy intuitiva. VVVV incluye una característica llamada *boypgrouping*, que es la capacidad de enlazar varias computadoras que se comporten de forma sincronizada. Es software libre, aunque su utilización comercial requiere de una licencia vvvv.org.

Algunos nombres propios

El norte de Europa, Estados Unidos y Canadá protagonizan las procedencias geográficas de algunos de los nombres propios de esta práctica.

Palnoise Vj es un artista que juega con una disyuntiva que caracterizó desde los orígenes al fenómeno vj: el conjugar las aspiraciones creativas con los encargos comerciales en un trabajo donde el diseño es la base de las otras prácticas artísticas.

Urbanscreen (www.urbanscreen.com) es un colectivo que investiga cómo el uso de pantallas al aire libre y la infraestructura de imágenes digitales en movimiento en el espacio urbano puede desarrollar proyectos culturales que vayan más allá del uso comercial.

El colectivo francés Exxyzt es uno de los artistas más conocidos en el mundo del clubbing. Comenzó su carrera con un espectáculo visual para el DJ Etienne de Crecy. Otros artistas reconocidos son 1024, Antivj, bordos, bujENjE, daeglobal, driveproductions, fader, GPD, immersive, INDINITI, Mr. Bean, muse, Nrdo, nuformer, obscura digital, paradigme, seeper, subfocus, the macula, Amon tobin o zoom media.

El festival más específico de esta disciplina es el Mapping Festival que se realiza en Génova (Suiza) que da cabida, sin embargo, a todas las manifestaciones culturales relacionadas con la imagen proyectada y las expresiones performances (teatro visual, vj, *live cinema* y *mapping*). Otros festivales como el Live Performersmeeting en Roma, el Lux, Encuentro Internacional de Videoartistas y videojockeys en Sevilla o el Urbanscreens de Cáceres dedican una de sus secciones a esta actividad específica.

Bibliografía

- García Canclini, N. (1997). *Imaginario urbano*. Buenos Aires: Eudeba.
- García Canclini, N. (2003). Noticias recientes sobre la hibridación. En *Sibetrans*, 1. Disponible en: <http://www.sibetrans.com/trans/trans7/canclini.htm>
- García Canclini, N. (2001). *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- Faulkner, M. (2006). *Audio-visual art + vj culture*. London: Lawrence King Publishing Ltd.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: University Press.
- Kerkchove, D. (1999). *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Gedisa.
- Levy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos/UNAM.
- Lew, M. (2004). *Live Cinema: Designing an instrument for cinema editing as a live performance*. Proceedings of the 2004 conference on new interfaces for Musical Expression (NIME=\$). Hamamatsu: Japón.
- Manovich, L. (2002). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Marco, A. (2004). *Cultura visual de club*. Recuperado el: 3 de diciembre de 2005 de: <http://www.alexmarco.net/index.php?name=New&topic=17&startrow=61>
- Mikaela, M. (2007). La cultura de los VJs: de la industria del *loop* a escenarios en tiempo real. En *Catálogo Repeat Please: Cultura VJ*. Sevilla: Colectivo Zemos98.
- Mitry, J. (1974). *Historia del cine experimental*. Valencia: Fernando Torres editor.
- Pérez, M. (1980). *El universo de la música*. Madrid: Sociedad General Española de librería.
- Oliva, I. (1991): *La imagen sustantiva. Elementos para una lógica de la forma moderna y su incidencia en el cine de los años veinte*. Madrid: Universidad de Castilla La Mancha.
- Sedeño, A. (2005). El fenómeno de los videojockeys. En *Revista Área Abierta*, 12. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- San Cornelio, G. (coord.) (2010). *Exploraciones creativas, Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*. Barcelona: UOC Press.
- Sangro Colón, P. (2000). *Teoría del montaje cinematográfico: textos y textualidad*. Salamanca: Publicaciones Universidad Pontificia de Salamanca/Caja Duero.
- Saucedo, C. (2008). Media facade: Los nuevos escenarios urbanos. Disponible en <http://nait5.wordpress.com/2008/04/19/media-facade-los-nuevos-escenarios-urbanos/>
- Sebastián Magaña, L. (2006). *Medios audiovisuales y prácticas performativas en el arte contemporáneo: Contexto y crítica al fenómeno Vjing*. Trabajo de Investigación tutelado de Programa de Doctorado La nueva cultura visual: la incidencia de las tecnologías en las dos últimas décadas Bienio 2003-2005. Universidad de Castilla-La Mancha.
- Magaña, S. L. (2007). El Vj en la escena artística española. En *Catálogo de exposición Repeat Please: Cultura VJ*. Sevilla: Colectivo Zemos98.
- Shaw, J. (2005). O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In Leao, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC.
- Struppek, M. (2006). Urban Screens – The Urbane Potential of Public Screens for Interaction. In: *Intelligent agent*, 6 2, Special Issue: Papers presented at the ISEA2006 Symposium. Disponible en: http://www.intelligentagent.com/archive/Vol6_No2_interactive_city_struppek.htm
- Ustarroz, C. (2010). *Teoría del Vjing: Realización y representación audiovisual a tiempo real*. Madrid: Ediciones Libertarias.
- Vitta, M. (2003). *El sistema de las imágenes: Estética de las representaciones cotidianas*. Barcelona: Paidós.
- Youngblood, G. (1970). *Expanded cinema*. Boston: P. Dutton & Company.
- Abstract:** This text leads on an historical and artistic archaeology and of this new visual practice, videomapping, located within the field of live cinema, using the tradition of expanded cinema, video installation, cinema and abstract graphics, the phenomenon vj and the theory of new media theorist Lev Manovich. In addition, we make a description of the applications that support some of the data visualizations and we reflect on its possibilities and implications with urban art and augmented reality.
- Key words:** Videomapping - Screen - Live cinema - Art History - Culture.
- Resumo:** O presente texto trata de fixar por primeira vez a arqueologia histórica e artística desta nova prática visual, que se encontra dentro do campo do live cinema, utilizando a tradição do cinema expandido, a vídeo instalação, o cinema gráfico e abstrato, o fenómeno vj e a teoria dos novos meios do teórico Lev Manovich. Por outro lado, se realiza uma descrição das aplicações que sustentam algumas das visualizações de dados nos quais se baseia esta prática visual, assim como uma reflexão sobre suas possibilidades e implicações em temas como a arte urbana e a realidade aumentada.
- Palavras chave:** Videomapping - Telas urbanas - Cinema ao vivo - História de arte - Cultura.
- (*) **Ana Sedeño Valdellós.** Doctora en Comunicación Audiovisual y Profesora en el Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Málaga (España). Sus líneas de investigación tienen que ver con la música en relación a los medios audiovisuales y las prácticas audiovisuales en el panorama contemporáneo desde una perspectiva o histórica o educativa, con especial énfasis en hechos artísticos como el videojockey, el mapping o la videodanza. En relación con ellos ha publicado varios libros como "Lenguaje del videoclip", "Análisis del cine Contemporáneo: Estrategias estéticas, narrativas y de puesta en escena" o "Historia del videoarte en España".

Design e estratégias de marketing para marca de calçados femininos

Actas de Diseño (2017, marzo),
Vol. 22, pp. 208-212 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: septiembre 2011
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2016

Pablo Marcel de Arruda Torres, Abraão Gomes Lacerda Cavalcante y Rafaela Duarte Almeida (*)

Resumen: El artículo describe el resultado del desarrollo de la investigación de mercado en el sector del calzado, con el propósito de identificar un nicho de mercado todavía no explotado por los operadores tradicionales en este sector. Se estableció una nueva marca basada en el posicionamiento de mercado inexplorado. Con la ayuda de la estrategia de marketing y la innovación en el diseño, fue desarrollada desde la marca hasta la promoción de la nueva compañía. Se observó que la comunicación entre cliente y producto a través del marketing es de igual importancia que la calidad y el refinamiento del producto final.

Palabras clave: Diseño de calçados - Investigación de mercado - Marketing - Estrategia - Producto.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 212]

Introdução

O design não pode prescindir da inserção de conceitos inerentes ao marketing e às questões mercadológicas, bem como daqueles relativos à publicidade, estratégia de mercado, relações públicas, promocionais e de comunicação (De Moraes, 2010). Num mundo onde as empresas inovadoras e líderes de mercado são àquelas focadas no mercado (*marketing oriented*), que potencializam suas estratégias em função do mercado que pretendem atuar e do público que pretendem conquistar, o design é ferramenta fundamental na construção de experiências positivas e integração da imagem da companhia em torno de uma única mensagem e conceito. Quanto mais clara é a visão mercadológica de uma empresa, melhores serão seus produtos e serviços, pois serão baseados em projetos sólidos e desenvolvimento estruturado (Acar Filho, 1997).

A pesquisa de mercado corresponde à elaboração, coleta, análise e edição de relatórios sistemáticos de dados e descobertas relevantes sobre uma situação específica de marketing enfrentada por uma empresa (Kotler, 2006). É uma ferramenta de fundamental importância para tomada de decisões para uma empresa, definição do mercado-alvo e do planejamento e execução do composto de marketing em uma companhia. Para o designer, mesmo que não seja de sua responsabilidade, é útil se conhecer a mecânica da pesquisa de mercado, sendo fundamental se conhecer previamente as informações resultantes da pesquisa para melhor definição das estratégias de design a serem adotadas.

As estratégias de marketing resultam em um mix de ferramentas que orientam as empresas para uma visão de realidade do mercado que são imprescindíveis para o trabalho do designer. Kotler (2006) define composto de marketing (ou Marketing Mix) como o conjunto de ferramentas de marketing que a empresa utiliza para atingir seus objetivos no mercado-alvo. Logo o composto de marketing conterà as decisões a serem tomadas para que se exerça influência sobre os canais comerciais e os consumidores finais. Essas ferramentas se dividem em

grupos de estratégias conhecidas como os 4Ps (Produto, Preço, Ponto de venda, Promoção), apesar de alguns estudiosos já apontarem para possibilidade da existência do quinto 'P' (Pessoas), relativo aos recursos humanos e à gestão de pessoas (De Moraes, 2010). Logo os quatro grupos ou 4Ps do marketing, cada um com suas variáveis específicas no composto de Marketing, são: Produto: variedade de produtos, qualidade, design, características, nome da marca, embalagem, serviços, garantia; Praça: canais, cobertura, variedades, locais, estoque, transporte; Preço: preço de lista, descontos, concessões, prazo de pagamento, condições de financiamento; e, Promoção: promoção de vendas, propagandas, força de vendas, relações públicas e marketing direto.

O objetivo do presente trabalho é demonstrar através de um caso prático como as ferramentas de marketing e o design de produtos e gráfico estão interligados na criação de estratégias *marketing oriented* para uma nova marca (fictícia) de calçados femininos. Foi realizada uma pesquisa de mercado com o público-alvo, buscando saber suas opiniões, desejos e necessidades, e à partir daí, foi planejado todo composto de marketing da nova empresa, como um guia para a definição do design do produto e gráfico (publicidade).

Pesquisa de Mercado

Esta etapa trata-se de uma análise de dados obtidos através de uma pesquisa de mercado com sandálias de salto alto, cujo objetivo principal foi identificar fatores que influenciam na compra do produto para posterior definição de estratégias de mercado.

A pesquisa foi realizada na cidade de Campina Grande na Paraíba, no período de 15 a 19 de abril de 2010. Para a realização desta pesquisa foram entrevistadas mulheres que possuem e usam sandálias de salto alto, na faixa de preço entre 150,00 e 200,00 reais, cujas marcas foram denominadas A, B, C, D e E, para efeito de não tornar público seus nomes reais.

Os objetivos da pesquisa foram: identificar claramente os desejos do público alvo com relação ao produto pesquisado; identificar aspectos de marca que induzem a preferência de compra; compreender que elementos são mais considerados em uma sandália no momento de decisão de compra; identificar os atributos que vão além da sandália e influenciam na compra do produto; e compreender os elementos formais que mais chamam a atenção e agradam as consumidoras.

A pesquisa foi realizada na cidade de Campina Grande, Paraíba, que possui uma população de aproximadamente 400.000 habitantes. As questões foram direcionadas para o público feminino com faixa etária entre 20 e 30 anos. Brasileiras de classe social média, com renda em reais/ano entre R\$ 12.000 e 26.000. Possuem curso superior, completo ou em andamento.

São mulheres que gostam de trabalhar, viajar além de estar sempre em contato com os amigos. Durante o dia estudam ou trabalham, possuem hábitos noturnos de diversão e apresentam personalidade compulsiva e ambiciosa. São usuárias regulares de sandálias de salto, utilizam o produto em diversas ocasiões do dia-a-dia, apresentam uma atitude em relação ao produto de forma entusiasta e positiva. A pesquisa foi realizada com uma amostra de 20 mulheres de diferentes biótipos e profissões variadas, mas com perfil semelhante ao definido anteriormente.

Como instrumento da pesquisa foi elaborado um questionário como roteiro para uma entrevista. Foram elaboradas vinte e oito questões, dentre as quais foram abordados os seguintes aspectos: marca, atributos, forma, exteriores aos produtos e pessoais. Nas questões de marca o objetivo foi observar os aspectos mais influentes no momento da compra; nas questões de atributos a intenção foi observar que características do produto o público considera mais relevante; quanto aos elementos exteriores ao produto, a intenção é descobrir se a embalagem e o atendimento da loja influenciam na escolha da sandália; questões de forma foram elaboradas para descobrir quais elementos formais e estéticos são preferenciais do público; e as questões pessoais têm a finalidade de descobrir a preferência global das consumidoras potenciais, visto que todos os itens anteriores foram avaliados e ela pode decidir qual das sandálias avaliadas ela considera a melhor.

Os critérios para a escolha das sandálias pesquisadas foram marca, estilo do modelo (Salto e meia-pata), altura do salto, material (couro), design, preço, qualidade de acabamento, cor e diferencial competitivo.

Após a aplicação do questionário comparativo, foi possível identificar quais fatores influenciam na escolha e compra de um produto. Esses fatores foram abordados através das questões direcionadas às entrevistadas.

Identificou-se que as consumidoras estão mais conscientes, possuem ferramentas para buscar informações, verificando as melhores alternativas oferecidas pelo mercado. Dentre os produtos do mesmo preço, elas avaliam qual proporciona o maior valor; esse valor pode ser agregado ao atendimento, a loja, a vitrina, ao design, a qualidade do produto, entre outros. Verificou-se também que a marca de uma sandália é um fator de influência sobre a credibilidade do produto que esta oferece; que os tamanhos e espessuras das riatas e das fivelas, como também o tamanho do salto e da meia pata, alteram a

percepção das usuárias; e que principalmente o design do cabedal chama a atenção no primeiro momento que ela visualiza o produto.

Análise de Mercado

A partir da pesquisa de mercado, foi possível realizar uma análise SWOT (Pontos Fortes e Fracos, Oportunidades e Ameaças), a fim de identificar oportunidades de atuação e onde a empresa deve se posicionar. Os resultados da análise dos fatores internos foram:

- **Forças:** Experiência no setor calçadista; Designers especializados em calçados; Venda e distribuição direta ao cliente; Profissionais capacitados com especialização e curso na área em que trabalha; produtos personalizados com a marca.
- **Fraquezas:** Falta de matéria-prima de qualidade o mercado local; falta de recursos para difundir a marca; dificuldades em encontrar parceiros para abertura de novas franquias com a marca; a dificuldade de parceria para o desenvolvimento de solados exclusivos; a realização das principais feiras de calçados ocorre no eixo Sul e Sudeste.

Já para a análise dos fatores externos, tiveram-se os seguintes resultados:

- **Oportunidades:** Participação em um setor de grande rentabilidade; apoio do governo do Estado da Paraíba para a participação em feiras de calçados no país; a empresa localiza-se em um pólo calçadista; mão de obra especializada pelo CTCC - SENAI - PB; demanda por produtos e serviços de alta qualidade pelo público-alvo; público-alvo consumista e carente por produtos de qualidade e com preço competitivo.
- **Ameaças:** concorrentes potenciais já estabelecidos no mercado; invasão dos calçados chineses no mercado, com preços baixos e qualidade mediana; campanhas de propaganda dos concorrentes que utilizam pessoas famosas e influentes; aumento das taxas de envio de mercadorias vindas de outros estados brasileiros.

Marca

O nome da marca partiu do conceito de uma palavra em alemão, que é Schön, cuja tradução para o português é Bela. O Schön foi adaptado para Shor (Schön= Bela => Schor). O resultado desta junção se fez necessário para criar um nome diferente, fácil de registrar na memória, como também por lembrar a palavra sapato no idioma inglês, que é shoe. A marca "Schor" foi desenhada utilizando letras em caixa alta e com serifa, deu-se evidência a pronúncia "OR", destacando-a com aplicação de cor. Pretende-se que os produtos da Schor atinjam dentro de um ano um patamar de aceitação de 10% no comércio local e posteriormente, dentro de dois anos, 05% no comércio da região nordeste. Com a perspectiva de atingir dentro de 4 anos, a preferência de 15% do público-alvo, para isso serão realizadas uma grande divulgação da marca e da qualidade dos calçados. O crescimento será

controlado, ou seja, os gastos com custos e folha de pagamento nunca devem exceder a base da receita da empresa. Os produtos serão lançados em duas estações do ano (verão e inverno), uma vez que este tipo de produto segue esta sazonalidade. Fatores fundamentais para proporcionar a competição dos produtos da marca no mercado globalizado, são: atendimento diferencial ao consumidor; constantes inovações; design das sandálias, sofisticação dos elementos, ótimo acabamento, além de atingir a satisfação máxima dos clientes.

Pretende-se também manter um forte crescimento positivo em cada trimestre (apesar das vendas sazonais), para isto deve-se monitorar constantemente a satisfação do cliente, assegurando que a estratégia de crescimento, não comprometa a qualidade do atendimento.

Posicionamento do produto é a definição clara e marcante de quais benefícios ele oferece, para quem é destinado e qual segmento de mercado pertence (Acar Filho, 1997). Como estratégia, a nova marca deve se direcionar de modo a ocupar um espaço no mercado que seja favorável tanto à sua inserção, como que a mantenha dentro de seus princípios.

Através da pesquisa de mercado realizada percebe-se uma área de mercado que praticamente não está preenchida, onde se dará a inserção da nova marca. O posicionamento almejado colocará a Schor como uma marca desejada, cujos produtos passarão a ter alto valor percebido, adicionado ao seu alto valor agregado. Ela deve posicionar-se no alto à direita da região entre inovação e associação à elite, colocando-a também numa posição privilegiada do ponto de vista da exclusividade em um nicho de mercado específico.

Design do produto

Todo produto, em maior ou menor grau, deve satisfazer, além da necessidade original para a qual foi concebido, necessidades psicológicas, emocionais, que são decisivas no processo de compra. (Acar Filho, 1997)

O novo produto foi projetado a partir da lista dos desejos e dos atributos, das possíveis consumidoras, gerados com a pesquisa de mercado. Tomamos estes atributos como base e os transformamos em atributos de design dos quais utilizamos durante o projeto das sandálias. Dentre estes atributos e desejos destaca-se: o produto tem que ser confeccionado com materiais de qualidade que proporcione bom acabamento; apresentar um cabedal que apóie bem o pé no solado, com riatas distribuídas de modo a passar segurança no ato de andar; a definição da altura da meia pata será de acordo com a do salto, em que a sensação de altura deve ser de no máximo oito centímetros (por exemplo, se o salto tiver 10 centímetros, a meia pata terá dois centímetros no mínimo); apresentar um cabedal ousado tanto em sua composição formal quanto em aplicação das cores.

Foram desenvolvidos oito conceitos de sandálias de salto alto com meia pata, dentre os quais, utilizou-se o resultado da pesquisa de mercado e as tendências de moda como metodologia experimental de projeto de produto. Vale salientar que o projeto das sandálias teve como foco o design do cabedal e não foram desenvolvidos o design do salto e meia pata.

O desenvolvimento dos conceitos teve como objetivo a diversificação de formas do cabedal da sandália e dos tipos de amarração ao pé. Com isso, os conceitos se diferenciaram nos seguintes aspectos: uns são mais abertos, do que outros; uns apresentam o traseiro fechado, outros não apresentam traseiro; uns apresentam fivelas, outros são amarrados ao pé por fitas de cetim, ou ainda apresentam zíper para possibilitar o calce ao pé; uns apresentam formas orgânicas, outros formas geométricas e/ou a junção das duas.

Levou-se em consideração também a aplicação de cor ao produto, em que foi aplicada a teoria das harmonias e contrastes. Em todos os conceitos, aplicaram-se no máximo três cores e no mínimo duas, como a coleção foi para o verão 2012, as cores escolhidas foram com tons mais vibrantes e saturadas.

Para a escolha do conceito, foi feito um questionário com três perguntas, e aplicado com 25 possíveis consumidoras. Além de identificar o conceito de sandália favorito, identificamos também o porquê que cada entrevistada escolheu cada modelo, a maioria das respostas foi com relação ao estilo e ao diferencial da sandália.

Para conseguir criar uma identidade de marca, os produtos da Marca Schor terão que apresentar diferenciais. As sandálias permitem grande variedade de diferenciação, entretanto para consegui-la, é necessária uma extensa variedade de parâmetros, dentre os quais se destacam:

- **Forma:** Consideram-se as muitas formas que as sandálias podem assumir, principalmente no cabedal. As sandálias podem ser diferenciadas por cor, estrutura física, tamanho, entre outros.
- **Características:** Podem-se oferecer características variáveis que complementam a função básica do produto. As sandálias terão vários níveis de acabamento, em que, serão oferecidas características customizadas, “o feito a mão”. Desta forma, teremos um produto com um custo mais elevado, entretanto mais difícil de ser copiado.
- **Qualidade de Desempenho:** É o nível em que as características básicas do produto operam, estes níveis são classificados em: baixo, médio, alto e superior. Com a pesquisa de mercado, identificamos que as empresas concorrentes operam entre os níveis médio e alto. O produto da Schor também estará neste patamar, entretanto, terá que investir na melhoria contínua, uma vez que, terá que adotar um modelo de valor que oferece qualidade ao cliente final. Para isto, em suas campanhas, em seus catálogos, terá que dá ênfase na qualidade, exibindo em detalhes os pespontos, a textura do couro, e cada minúsculo detalhe do cabedal.
- **Confiabilidade:** Em geral os consumidores pagam um preço alto por produtos mais confiáveis. Este parâmetro é a mensuração do produto não apresentar defeito durante certo período. O produto da Schor terá que apresentar ‘tag’s, com as especificações de material, acabamentos e cuidados pós compra.
- **Estilo:** É o visual do produto e a sensação que ele passa ao comprador. O estilo tem a vantagem de possibilitar uma diferenciação difícil de ser copiada.

A partir dos conceitos desenvolvidos, foram escolhidos dois para serem prototipados e aplicar o que foi identifi-

cado na pesquisa de mercado como sendo relevante para o novo produto. A seleção dos conceitos se deu através da aplicação de questionário com 25 consumidoras em potencial, sendo os dois conceitos mais votados os escolhidos.

O couro foi definido como material principal, bem como também foi determinado que fosse usado o salto com doze centímetros de altura e a meia pata quatro centímetros, resultando numa sensação de altura de oito centímetros, cujo resultado é o um melhor apoio do pé na palmilha. O primeiro modelo possui riatas cruzadas ao longo do pé, o que resulta em maior conforto e segurança durante o uso, e apresenta traseiro (parte traseira do pé, que se estende até o calcanhar) com zíper como sistema de fechamento. Com relação às cores, este modelo apresenta harmonia monocromática de marrom com detalhes laranja, com textura artificial de pele na parte superior das riatas, resultando em um visual mais sóbrio. O segundo modelo possui um cabedal mais uniforme e simples, sendo a fixação ao pé através de laço com fita de cetim no tornozelo, deixando o desenho mais leve. Com relação às cores, foi aplicado um contraste entre laranja e azul marinho tornando a sandália mais ousada e chamativa, complementando as sua simplicidade formal.

Planejamento do preço, distribuição e vendas

O preço ideal de um produto, teoricamente, é aquele que, respeitando o seu posicionamento, maximiza a receita obtida pelo fabricante (Acar Filho, 1997).

A empresa Schor deve ter como objetivo a maximização da participação de mercado, com produtos de qualidade e preços competitivos. Os preços devem ser determinados com base no valor, ou seja, cobrar um preço relativamente baixo por uma oferta de alta qualidade. A empresa deseja cobrar um preço que cubra seu custo de produção, distribuição e venda do produto, além de um retorno justo pelo esforço e risco.

Dentro da faixa de preços possíveis, determinados pela demanda e pelos custos da empresa, levaremos em conta os preços de mercado, orientando-se em grande parte pelo preço dos principais concorrentes.

Segundo (Acar Filho, 1997), as empresas que vendem os seus produtos diretamente para o consumidor, devem utilizar a política de descontos como um poderoso instrumento para eventuais alterações nas vendas, obtendo assim, efeito imediato sobre a demanda e sobre a concorrência.

A fábrica da empresa Schor, será na cidade de Campina Grande. Neste mesmo local terá o Showroom de fábrica, onde serão disponibilizados todos os modelos de calçados da coleção, e serão feitas as vendas em atacado, para as lojas multimarcas. As vendas em varejo serão feitas nas lojas próprias. Por estar localizada em um *cluster* de calçados, a empresa se beneficia pelo fato de existir vários fornecedores de matéria-prima.

Planejamento de comunicação

Propaganda é qualquer forma não paga de apresentação e promocional de idéias, bens ou serviços por um pa-

trocinado identificado. Os anúncios são uma maneira lucrativa de disseminar mensagens, seja para desenvolver uma preferência de marca, seja para instruir as pessoas. (Kotler, 2006).

O objetivo principal para consolidar a marca Schor no mercado é o auxílio de campanhas publicitárias para divulgar as coleções. Com uma propaganda persuasiva procurando criar simpatia, preferência, convicção e compra de um produto e serviço de qualidade. Tem-se que convencer as consumidoras de que os produtos são de qualidade superior e design mais elaborado do que algumas marcas já consolidadas no mercado.

O planejamento de mídia envolve a seleção das mídias mais apropriadas para a transmissão de mensagens de marketing às audiências-alvo. Antes de preparar seus planos de mídia, as organizações devem decidir sobre seus mercados-alvo e objetivos de comunicações. A seleção de mídia pode ser afetada por fatores como a cobertura desejada, a frequência, o impacto e a continuidade dos anúncios. Globalmente, as organizações desejam ser eficazes em termos de custo em suas escolhas de mídia. Assim, as escolhas estarão diretamente relacionadas aos custos relativos das mídias disponíveis (Casas, 2001).

O planejamento de mídia foi realizado a partir da cobertura, frequência, impacto e os custos sobre cada mídia, para encontrar a que oferece mais resposta ao público. Com isso, escolheram-se as seguintes mídias:

- Outdoor: pela vantagem de ser flexível, pelo alto grau de exposição e baixo custo;
- Catálogo: pela flexibilidade de mostrar o produto, controle total e mensagem de maior impacto;
- Internet: através de site, blog e mídias sociais; pela alta seletividade de público, alto grau de abrangência territorial e custo baixo.

O objetivo da comunicação de mídia foi desenvolver uma campanha com o conceito de alegria e contentamento ocasional, em que se utilizou como fundo de cena, um jardim onde duas modelos utilizam o produto desenvolvido. Neste cenário procurou-se demonstrar momentos de descontração, com as modelos conversando, sorrindo e brincando, como se estivessem aproveitando um momento livre do dia. A campanha também teve um foco comercial, com a apresentação dos calçados da coleção desenvolvida, demonstrando os detalhes da costura, acabamento e material utilizado, desta forma, valorizaram-se os pontos fortes deste tipo de produto, que foram identificados com importantes na pesquisa desenvolvida no início do projeto.

Conclusões

Observou-se que a pesquisa de mercado proporcionou maior direcionamento à realização deste projeto, servindo como guia para tomada de decisões acerca de aspectos específicos sobre o desenho das sandálias. Com isso, o produto torna-se mais direcionado ao mercado de atuação, pois utiliza as consumidoras potenciais como referência para a determinação dos atributos do produto final. Vale ressaltar também a importância de suas opiniões não

apenas na fase preliminar de pesquisa, como também na escolha dos melhores desenhos desenvolvidos. Os objetivos da pesquisa foram atendidos, uma vez que se conseguiu identificar desejos e aspirações do público consumidor e com o auxílio do design foi possível traduzir esses desejos em forma de produto e suas características principais (formas, cores, texturas e conforto). O calçado feminino exige pesquisa e desenvolvimento constantes, pois é necessária a atualização das coleções pelo menos a cada seis meses. Por ser um produto efêmero, exige da equipe de projeto pesquisas permanentes de moda, comportamento, mercado, entre outros, como fontes de referência para novos produtos.

Bibliografía

- Acar Filho, N. (1997). *Marketing no projeto e desenvolvimento de novos produtos: o papel do designer*. São Paulo: FIESP/CIESP-Detec.
- Casas, A. L. (2001). *Plano de Marketing para micro e pequenas empresas*. São Paulo: Atlas.
- De Moraes, D. (2010). *Metaprojeto: o design do design*. São Paulo: Blucher.
- Kotler, P.; Keller, K. (2006). *Administração de Marketing*. 12ª ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall.

Abstract: The article describes the result of a market research in the footwear sector, with the objective of identifying a market niche not

yet exploited by the established companies in this sector. Therefore, it was created a new brand based on market positioning unexplored. With the help of marketing strategy and innovation in design, from the brand design until the advertisement of the products was developed for the new brand. It was noted that communication between customer and product through marketing had the similar importance of the quality and the refinement of final product.

Keywords: Design shoes - Marketing Research - Marketing - Strategy - Product.

Resumo: O artigo descreve o resultado do desenvolvimento de uma pesquisa de mercado no setor calçadista, com a finalidade de identificar um nicho de mercado ainda não explorado pelas empresas já estabelecidas nesse setor. Com isso, criou-se uma nova empresa, baseando-se no posicionamento de mercado inexplorado. Com auxílio de estratégia de marketing e inovação em design, foi desenvolvido desde a marca até a propaganda dos produtos para a nova empresa. Observouse que a comunicação entre produto e cliente através do marketing tem igual importância à qualidade e refinamento do produto final.

Palavras Chave: Design de calçados - Pesquisa de mercado - Marketing - Estratégia - Produto.

(*) **Pablo Marcel de Arruda Torres**, MSc., professor do Departamento de Design da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). **Abraão Gomes Lacerda Cavalcante** e **Rafaela Duarte Almeida**, Graduandos em Design pela UFCG, Brasil.

Construyendo imaginarios escénicos desde el Diseño de Vestuario

Ana Milena Valdes Peña (*)

Actas de Diseño (2017, marzo),
Vol. 22, pp. 212-215 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2011
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2016

Resumen: Este artículo dilucida el resultado de la investigación sobre el diseño de vestuario fundamentado en las artes escénicas, hacia la generación de propuestas de vestuario que facilitan la construcción de los imaginarios de personajes para las producciones teatrales. Permitiéndole al diseñador, bajo una alternativa metodológica, incursionar efectivamente en el campo de las artes escénicas.

Palabras clave: Diseño de Vestuario - Artes escénicas - Investigación - Producción Teatral - Personaje.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 215]

Introducción

Desde épocas remotas el ser humano expresa a través del vestuario conciencias individuales y colectivas, que distinguen e identifican las formas de cubrir la piel. Desde la prosémica (estudio de comportamientos en asocio con entornos) y la semiótica (estudio de signos, como materias primas del pensamiento que establecen el concepto) la indumentaria, a niveles psico-sociales evolutivos, genera

diferenciaciones extra corporales y endotransformaciones sociológicas que precisan idiosincrasias y configuraciones culturales, traducidas en las producciones artísticas como significantes simbólicos, que dan paso a contraposiciones y conjugaciones constantes de lenguajes de representación visual, todos reunidos en las artes escénicas. (Torres Monreal y Oliva, 1999)

El vestuario como elemento formal en las artes escénicas

En consecuencia, y coexistiendo la producción artística como la mayor manifestación cultural de la sociedad, el programa de Diseño de Modas y Aplicaciones Textiles de la Universidad Manuela Beltrán Seccional Bucaramanga en asociación con Corporación Educativa ITAE en Santander, Colombia, durante el periodo del 2007-2009 desarrolla a través del grupo "GIACODI" bajo la línea de investigación Desarrollo Cultural al interior del eje temático producción histórico documental, el proyecto de investigación titulado Diseño de Vestuario Para la Producción Teatral, Fundamentado en el estudio de las Artes escénicas, estableciendo las variantes del proceso de diseño del vestuario, entendido éste como signo en los imaginarios escénicos y espacios icónicos que constituyen las producciones teatrales.

Siendo el estudio del contexto dramático y la práctica escénica fundamentos para la creación del vestuario. (Pelletieri, 2002) Instrumento de comunicación que se transforma en semántica, conjugando con el cuerpo aspectos de tipo morfológico, psicológico y cotidiano del personaje-actor y de espacios; escénico y dramático. Determina parámetros de proyección histórica, fantástica, simbólica, y metafórica entre otras, conforme a las particularidades de cada producción artística.

Cabe anotar que meta-atuendo y puesta en escena alcanzan connotaciones que predefinen la perceptiva espacial, temporal, de actores y espectadores en la producción artística. Sin lugar a duda, concebir a través de la materialización de prendas de vestir para las artes escénicas, la decodificación de signos que anteriormente se han expuesto a partir del proceso de diseño, se involucran más allá de estilos creativos y criterios de intencionalidad subjetiva del diseñador de vestuario. La correlación y análisis profundo de todos los elementos que conforman el proyecto artístico, los que a continuación, dentro este proceso investigativo, se asocian con la producción teatral. Dado que la danza y la música también se hacen intrínsecas en las características ambivalentes que la diversifican. Asimismo, en la escenología, la indumentaria como elemento formal alcanza categorizaciones, formas y lenguajes de representación visual acordes al espacio dramático, coexistiendo de manera determinante en las artes escénicas.

En ese orden de ideas, sociedades antiguas y modernas frecuentemente ejemplifican a partir de literalismos, analogías, o metáforas escénicas las identidades, conformando en extrapolación experiencias de hecho, y traduciendo las manifestaciones culturales en la escenología. Definida ésta, como ciencia de la puesta en escena, destaca todos los aspectos lógicos que intervienen en los diversos espacios; escénico, dramático, icónico y perceptivo-lúdico. Estructurando producciones artísticas condicionalmente asociadas en las artes escénicas, y determinando en particular el marco real o ilusorio de la representación narrativa, argumentativa y visual. Dicho de otro modo, sintetiza los imaginarios escénicos.

En consecuencia, vestuario y luz contiguos al actor juegan un papel complementario dentro del espacio icónico en la fusión de objetos que impactan y cubren los cuerpos que actúan como medios interpretativos de la dramáti-

ca, se vislumbran los personajes entendidos como seres humanos, animales y objetos inanimados- ideados por el dramaturgo o guionista, que adquieren vida e historia dentro del espacio escénico.

Diseñar vestuario teatral en Colombia

Pero, ¿existe una metodología que le permita al diseñador de modas generar propuestas de vestuario escénico para producciones teatrales?, ¿Los métodos que actualmente permiten el desarrollo del vestuario en Colombia, son producto de procedimientos técnicos, o empíricos?, ¿se fusiona el todo de la producción artística para concebir las vestimentas que serán bajo la interpretación los personajes? Las entidades culturales y de áreas artísticas, recurriendo a las universidades con programas profesionales afines al tema, plantean la necesidad de proyectar al profesional en diseño de modas hacia la especialización en el ámbito escénico. A fin de contar con el apoyo de expertos en el diseño y desarrollo de vestuario para las diversas producciones artísticas que realizan y que en el intercambio de conocimientos, busca una sólida formación cultural en Colombia que promueve y propende las formas de expresión artísticas de calidad, y el nivel competitivo de la industria cultural en el exterior.

La importancia de instaurar parámetros claros para el diseño de vestuario fundamentado en las artes escénicas emana de la ausencia de profesionales de la moda especializados en el ámbito escénico en Colombia. Dado que condicionalmente las entidades culturales que en específico realizan producciones artísticas deben acudir en su mayoría a personas empíricas, que, de cierto modo, aportan en el proceso de materialización de la vestimenta. Pero con el desconocimiento de los procedimientos técnicos apropiados para generar propuestas desde el diseño, que junto a su desarrollo y funcionalidad, deben apreciarse en la producción artística, la escenología y demás pautas que hacen realidad los imaginarios escénicos reunidos en las historias ideadas por los dramaturgos. Condicionalmente, se enfatiza en la necesidad de mejora de productos del vestuario, dirigidos hacia la industria cultural. Para los diseñadores de modas es de suma importancia apropiarse de los campos de acción escénica desconocidos actualmente como área de especialización en Santander - Colombia. Eso les permitirá posteriormente, desde sus conocimientos y aplicaciones metodológicas, apoyar en la materialización de personajes que integran las diferentes producciones artísticas aumentando su calidad icónica y de expresión cultural con proyección hacia el exterior.

Metodología

Mediante el análisis comparativo de metodologías existentes, comenzando con vestuaristas escénicos que desempeñan la labor en países como México; diseñadores de modas representantes de algunas de las principales casas de alta costura en Europa como Jean Paul Gaultier y John Galiano que conciben vestuarios escénicos para producciones artísticas. El grupo investigador, que se en-

cuentra especializado en el ámbito del diseño de modas, reconociendo y empleando métodos de aplicación para las propuestas de diseño de vestuario en asociación al ámbito escénico, participando de forma experimental en la obra teatral *Pueblo chico, infierno grande* (producción tipo parodia de la Academia Odeon Danza por Wiston Berrio), y el análisis de dos obras; *Tierra Viva* (producción dramática de la Academia Odeon Danza por Wiston Berrio) y *La culebra pico de oro* (producción dramática-UIS por Clara María Restrepo) desarrolladas en la ciudad de Bucaramanga (Santander-Colombia); se hace la aproximación a un proceso de diseño que se adapta en general a lo heterogéneo de la producción teatral. La metodología plantea, sin duda, el conocimiento previo de las artes escénicas, los componentes de la producción artística y las habilidades creativas del diseñador de modas que apoyan la materialización de los imaginarios escénicos. La propuesta metodológica está acompañada de un breve análisis comparativo preliminar sobre las obras teatro *Pueblo chico, infierno grande* y *Tierra viva*, creadas, producidas y dirigidas por uno de los más importantes dramaturgos a nivel nacional Wiston Berrio. Dado que fueron referentes importantes para el desarrollo del proceso de diseño alternativo que procura a los diseñadores de moda la incursión en el ámbito de las artes escénicas desde la creación de propuestas de vestuario. Es preciso señalar que el enfoque del estudio pone a consideración los elementos que categorizan al vestuario como signo, con la intención de contextualizar la nueva alternativa metodológica.

Asimismo, se esclarece sobre el vestuario y su connotación dentro de las artes escénicas, desde la representación visual de una producción artística, originalmente apreciada en el espacio escénico que surge de una narrativa dramática, hasta determinar como esencia y signo de adaptación, donde la vestimenta encuentra su mayor punto de relación con el personaje-actor. Y posteriormente de que manera las técnicas y procedimientos pueden determinar alternativas que permitan el diseño y desarrollo del vestuario para ámbitos artísticos en donde se entremezclen el teatro, la danza y la música, trasladando a la meta-indumentaria historias reales e ilusorias de las representaciones visuales.

Por otra parte, como instrumento humano divergente, piel y atuendo (indumentaria y accesorios) dejan ver en la representación visual la función social del vestuario. Desde antaño, éste luego de proteger la integridad física, trasciende para imperar a través de ideologías que cubren el cuerpo o partes de él. Suscitando determinantes cronológicas casi sexuales, que haciéndose repetitivas, incluso en la asincronía espacial como tendencia, no dejan de evocarse como imaginarios en el espacio escénico. Del mismo modo, el adorno sobre el primer vestido del ser como multilinguaje, y la jerarquización o diferenciación social instituidas en la indumentaria, generan desde ésta como resultantes atributos de libertad u opresión. Llevando los pensamientos y sensaciones más profundos del cuerpo a la colectividad, a partir de las artes escénicas, ya que sitúan al vestuario como uno de sus principales significantes no verbales, haciéndolo lúdico, ilustrado y fuente de reconocimiento para el desarrollo cultural.

Resultados

La propuesta metodológica le permite al diseñador de modas abordar las artes escénicas desde la creación de propuestas de vestuario, a fin de facilitar la creación de los personajes en las producciones escénicas. Inicialmente, se hace manifiesto en su contenido el papel que juegan las artes escénicas, estableciendo una aproximación de origen, significancia y correlación con el elemento signo vestuario. De ahí que el análisis de las producciones artísticas como parte del ámbito escénico, constituyan su fundamento y contextualización. Desde la perspectiva escenología, como se observa en la matriz de desarrollo de vestuario para la producción teatral. Los componentes de la producción teatral citan los elementos fundamentales respecto del vestuario, y la manera en que inciden desde la argumentativa dramática, en la translación de la historia y signos disímiles obtenidos en sus formas de representación visual. Se expone, de igual forma, la síntesis analítica histórica general de los rasgos vestimentarios en el teatro, tocando algunas producciones teatrales connotativas de cada etapa, a fin de conceptuar simbolismos y enfoques, los que dieron paso a la transición, contiguo a la fusión de influencias artísticas, temáticas y particularidades que expresa el teatro actual.

Por lo anterior, se reafirma que el vestuario, como signo en las artes escénicas hace intrínseca la relación del personaje-actor y su capacidad narrativa. Expresando en correspondencia a la acción dramática percepciones claras y profundas de los lenguajes simbólicos que materializan al personaje.

Conclusiones

Se puede afirmar que cualquier proyecto artístico que involucre al cuerpo necesita del vestuario. Incluso aquellos que se forjan en la estática como es el caso de las obras pictóricas, o las esculturas, entre otras. Sin importar el contexto en el que se conciba, materialización e ilusión, sin exagerar, el atuendo fundamenta la esencia del ser humano en la vivencia escénica desde la génesis, expresando su naturaleza evolutiva, psicológica o biológica. Entonces, considerada la vestimenta como factor concluyente del vínculo actor-personaje; sea visual o táctil, materia tangible e intangible de la puesta en escena, en correlación a las características de la producción artística, en partes o como atuendo, participa como signo que proyecta en forma exterior e interior el ser del personaje. Éste en la complementariedad dramática, dentro del llamado proceso de diseño a cargo del vestuarista teatral, es ideado de acuerdo con el proyecto artístico asignado para el ámbito escénico, vinculando los espacios dramático y escénico, al icónico contribuyendo con el sentido coherente de vida-personaje en la producción artística. De acuerdo con lo anterior, se puede concluir que diseñar vestuario para teatro, demanda el estudio complejo de áreas, ámbitos propios y afines de las producciones artísticas; pre saberes sobre la historia de la vestimenta desde el análisis psicós-social; la participación activa en equipos de trabajo durante el desarrollo de la escenología. Distinguiendo las características que la divergen y estableciendo, de acuerdo con las variantes de

diseño adecuadas, los pasos a seguir en la creación del vestuario-signo, conjugándolo con creatividad con los diversos elementos y medios del marco teatral. Pues de su materialización coherente pende la vida y la historia en el espacio escénico.

Analizar la adaptación del vestuarista escénico con el enfoque elemental del proceso creativo, genera la concepción de que el vestuario tiene que ver con las características del personaje, sea de tipo teatral, dancístico, o musical, y la propuesta narrativa argumentativa que origina la historia, traducida a la representación visual en el espacio escénico.

Bibliografía

- Boucher, F. (s/f). *20.000 Years of fashion, the history of costume and personal adornment*. Edition Expanded.
- Fernández Arenas, J. y Torrijos, F. (1998). *Arte efímero y espacio Estético*. Editorial Anthropos.
- Ferrer Valls, T. (1993). *Nobleza y espectáculo teatral (1535-1622), serie textos teatrales*. Editorial Uned. (p. 107)
- Pelletieri, O. (2002). *Diccionario de términos claves del análisis teatral*. Buenos Aires: Galerna. (p. 114)
- Torres Monreal, F. y Oliva, C. (1999). *Historia básica del arte escénico*. Madrid: Cátedra. (p. 437)
- Zappelli, G. (2006). *Imagen Escénica: Aproximación didáctica a la escenología, el vestuario y la luz para teatro, televisión y cine*. Editorial Ucr. (p. 122)

Abstract: The article explains the result of the investigation on *clothes design based on the scenic arts*, towards the generation of

clothes proposals that facilitate the construction of the imaginary ones of personages for the theater productions, allowing him to the designer under a methodological alternative to inclusionary indeed in the field of the scenic arts.

Key words: Costume Design - Performing Arts - Research - Theatre Production - Character.

Resumo: O artigo apresenta o resultado da pesquisa sobre o design de vestuário fundamentado nas artes cênicas, para a geração de propostas de vestuário que facilitam a construção dos imaginários de personagens para as produções teatrais, permitindo ao designer, baixo uma alternativa metodológica, penetrar efetivamente no campo das artes cênicas.

Palavras chave: Design de Vestuário - Artes Cênicas - Pesquisa - Produção teatral - Personagem.

(* **Ana Milena Valdes Peña**, Maestrando en Administración de Organizaciones de la Universidad Nacional a Distancia, Colombia. Especialista en Administración, Planeación y Desarrollo de la Investigación de la Universidad Manuela Beltrán, Bogotá - Colombia 2013. Profesional en Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina, Bogotá, Colombia, 2009. Tecnóloga en Diseño de Modas de la Corporación Educativa ITAE, Bucaramanga, Colombia, 2004. Docente investigadora grupo PALOSECO, Universitaria de Investigación y Desarrollo UDI, 2014. Docente investigadora grupo GIACODI, Universidad Manuela Beltrán, Bucaramanga 2007-2014. Asesora y evaluadora de proyectos de grado ITAE. Par Académico del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2009 - Actual. Asesora Experta Laboratorio Afin de INEXMODA, 2009 - Actual.

Diseño de una experiencia estética en la ciudad

Johanna Zárate Hernández (*)

Actas de Diseño (2017, marzo),
Vol. 22, pp. 215-218 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: marzo 2012
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: noviembre 2016

Resumen: El entendimiento y el pensamiento humano son sociales. La experiencia está constituida por interacciones, relaciones sociales, artefactos y prácticas culturales. Ante esto surge la pregunta de cómo los artistas callejeros de los semáforos afectan la experiencia estética urbana de los habitantes de la ciudad y su percepción del arte. El interés se centrará en el análisis del proceso de las estructuras de dación de sentido, en la encarnación de la experiencia de la obra de arte y no. En definir la opinión del espectador sobre el arte callejero ejecutado en los semáforos. Para así ejemplificar el funcionamiento práctico de la teoría de Mark Johnson que se utiliza a continuación.

Palabras clave: Estética - Medio Urbano - Arte callejero - Espectador - Diseño.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 218]

En la actualidad, nuestra comprensión de la experiencia humana se ha transformado radicalmente. Hablamos de la experiencia humana, como algo que depende de nuestra

percepción de mundo. Como una serie de estructuras de organización, la experiencia se da completa y continua, mientras existimos en el mundo. Los patrones de nuestra

relación con el mundo son los patrones de sensaciones motoras, esquemas de imágenes, metáforas conceptuales y otras estructuras imaginativas. En este texto utilizaremos las metáforas conceptuales para intentar desarrollar el planteamiento que nos ocupa.

El entendimiento y el pensamiento humano son sociales y la experiencia está constituida por interacciones y relaciones sociales y por artefactos y prácticas culturales. Es aquí que parece pertinente dejar en claro la pregunta que plantea este texto. ¿Los artistas callejeros ubicados en los semáforos, afectan la experiencia estética urbana de los habitantes de la ciudad y su percepción del arte? Creo importante aclarar que el interés de este texto, se centra en el análisis del proceso de las estructuras de dación de sentido, en la encarnación de la experiencia de la obra de arte y no, en definir la opinión del espectador sobre el arte callejero ejecutado en los semáforos. El hecho de hablar de un habitante urbano que presencia una obra de arte callejero es pues tan sólo una manera de ejemplificar el funcionamiento práctico de la teoría de Johnson aquí utilizada.

Para este texto, el sujeto es el habitante de la ciudad. El micro entorno, los cruces de semáforos en la calle, donde se ubican los artistas callejeros, quienes se relacionan a través del padecer y el hacer, como motivo de reflexión y de conciencia mediante un proceso de percepción sensorial inmediata, de resistencia al entorno. Siendo entonces éste un proceso de tipo circular, con el uso de valores, proyectos, sentidos y orientación para generar emociones en el otro.

La estética es vista aquí como el estudio del como los seres humanos generan y experimentan la dación de sentido. Y, a su vez, como el planteamiento del proceso que encarna sentido en el arte. Es en este punto, donde se entrelaza la experiencia y la estética, como una estructura de organización que permite entender la generación y experimentación en la dación de sentido para el espectador que contempla un acto callejero de arte en los semáforos de la ciudad.

Para definir la experiencia tomaré como referencia a John Dewey, quien plantea la experiencia como el concepto en el que la unidad es la estructura de sentido de elementos, momentos o cualidades que se aprehenden y generan una reacción emocional del sujeto, inmediata y que lo llevan a una reacción que se puede convertir en una experiencia. Para Dewey:

La experiencia ocurre continuamente porque la interacción de la criatura viviente y las condiciones que la rodean está implicada en el proceso mismo de la vida... tenemos una experiencia cuando el material experimentado sigue su curso hasta su cumplimiento. Tal experiencia es un todo y lleva con ella su propia cualidad individualizadora y de autosuficiencia. Es una experiencia (...) En una experiencia el flujo va de algo a algo, puesto que una parte conduce a otra y puesto que cada parte continúa con aquello que venía sucediendo, cada una de ellas gana distinción por sí misma. (2008)

Por lo tanto, una experiencia de pensamiento tiene su propia cualidad estética. Difiere de aquellas experiencias

que son reconocidas como estéticas, pero solamente en su materia. La materia de las bellas artes consiste en cualidades. La de la experiencia que lleva a una conclusión intelectual son signos o símbolos que no poseen una intrínseca cualidad propia, pero que sustituyen a cosas que pueden, en otra experiencia, ser experimentadas cualitativamente... La estructura artística puede ser inmediatamente sentida y en ese sentido es estética... En suma, lo estético no se puede separar de modo tajante de la experiencia intelectual, ya que ésta debe llevar una marca estética para ser completa.

Con respecto a estos apartes de la teoría de John Dewey es que, en este texto, tomamos el concepto de una experiencia estética. Ya que al desarrollar más adelante la teoría de Mark Johnson, encontraremos que la metáfora utilizada aquí para hablar de la experiencia estética es pues una metáfora conceptual que vista desde los postulados de John Dewey es una experiencia intelectual de carácter estético. Para detallar este proceso, este texto se plantea la pregunta específica desde el arte callejero de los semáforos y su afectación sobre la experiencia estética del habitante urbano, es decir, desde el espectador.

En general, todos los aspectos de nuestra experiencia espacial serán definidos por los patrones recurrentes y las estructuras que constituyen los contornos básicos del mundo vivido. Estos patrones son los elementos estructurales del continuo compromiso del individuo con el hábitat al cual pertenece.

Los humanos han buscado distinguirse de los animales, por su capacidad, única de conceptualización abstracta y razonamiento, que son típicamente asociados a la posesión de lenguaje. De acuerdo con este punto de vista, la razón humana es una capacidad única de tener una fuente distinta de entendimiento de las capacidades para desarrollar las actividades de la percepción motora, el sentimiento y la emoción. Creo importante ahora, precisar que para el desarrollo de este texto, las acciones efectuadas en un semáforo serán consideradas como actos de arte callejero acontecido en espacio público. Y que partiremos del hecho de que el ser humano desarrolla una serie de esquemas que le permiten entender, en términos espaciales, la percepción y las actividades motoras. Esquemas de imágenes que parecen ser los patrones de activación humana en una serie de mapas topológicos neurales.

Para la problemática que nos ocupa, intentaré explicar como el espectador utiliza la metáfora conceptual de *Understanding is Seeing* del texto de Mark Johnson. Sólo que aquí analizaremos el *blending* específico que requiere el espectador para darle sentido a la experiencia estética urbana del arte callejero que ve en los semáforos. Para poder responder a la pregunta que preocupa este texto, ya precisamos a que nos referimos con artistas callejeros. Tenemos claro que están ubicados en los semáforos, pero aún debemos detallar el proceso que nos permitirá entender si éstos afectan o no la experiencia estética urbana de los habitantes de la ciudad (recordando que no llegaremos a determinar cual es esa percepción), pero si revisando datos de información muy importante que Mark Johnson detalla en el capítulo *The brain's role in meaning* de su libro *The meaning of the body*, para entender como las metáforas conceptuales se desarrollan en éste caso:

Cognitive neuroscience might actually tell us something about what concepts are and how they work. It might tell us whether there are sensorimotor aspects of even our most abstract conceptualization. It might tell us how emotion plays an essential role in reasoning. (Johnson, 2007)

Por otro lado, Johnson explica los conceptos encarnados y los diferencia en concretos y abstractos. En este caso, las acciones corporales del artista de semáforo serían catalogadas como conceptos concretos. Pero, por otro lado, la concepción del arte es un concepto abstracto, como lo explica este autor. El punto de vista no representacional que Johnson sostiene, explica que:

Concepts are not inner mental entities that re-present external realities. Rather, concepts are neural activation patterns that can either be 'turn on' by some actual perceptual or motoric event in our bodies, or else activated when we merely think about something, without actually perceiving it or performing a specific action (...) in the context of organism - environment interactions, patterns of energy become stimuli for the organism; these patterns are converted within the organism to action potentials in neurons, thus initiating vast neuronal 'communication'. (Johnson, 2007)

Por otro lado está la explicación que da Johnson a como estos patrones son activados para el sujeto:

The correct way of describing an activation patterns is to say, first, that it constitutes some part of our experience of an "affordance" (Gibson 1979) of the world for us; and, second, that the pattern is both a model of and a model for possible experience and action. (...) Concepts have to be understood as the various possible patterns of activation by which we can mark significant characteristics of our experience. (Johnson, 2007)

Debo recalcar aquí que, en este caso sólo intento dar un modelo formal que se realiza en tiempo real, mientras se lleva a cabo el proceso neural que agrupa los valores y parámetros que activan la estructura de la metáfora del concepto abstracto de artes en el ciudadano que observa una acción en el semáforo. En la metáfora conceptual *Understanding is seeing*—Comprender es ver—el dominio fuente (la visión) activa partes del sistema visual en el cerebro, incluyendo la estructura de inferencia de este dominio. Fuente y que genera su efecto en el dominio de destino (comprensión) que lleva a la respuesta que emite el espectador según su experiencia. En el caso de la experiencia estética urbana del espectador, la fuente de acceso a la experiencia es la visión, y el objetivo de esa dinámica en la comprensión de un evento que permite llevar la experiencia al nivel de la encarnación del sentido.

Para iniciar el análisis de como funciona la metáfora en este caso, es necesario determinar el papel de cada uno de los niveles en este proceso. Aparece en el dominio fuente, la visión del espectador, este espectador inicia el proceso siendo la persona que ve y lo finaliza siendo la persona

que comprende. El espectador identifica el objeto visto de manera genérica como un sujeto realizando una acción en el cruce de la calle cuando el habitante de la ciudad (espectador) se detiene en un semáforo. La idea o concepto, en este nivel, se genera en el tiempo de espera que existe entre el cambio de colores de la luz del semáforo que permite la acción de continuar y cruzar la calle. En este tiempo el espectador comprende que el objeto visto es la idea o concepto de arte callejero (artista callejero). Cuando el cruce de la calle en el cual se espera, es el espacio en el que se desarrolla una obra de arte callejero. La idea/concepto es la de artista callejero y, por lo tanto, el objeto visto claramente, es el artista mismo, cuya experiencia del ver permite que el sujeto tenga la comprensión de la idea de la experiencia como una forma de vida o de expresión. Para que el espectador comprenda la idea de artista callejero, debe ver al artista como un sujeto que utiliza la acción que realiza como una forma de expresión artística que, en este caso, hace parte de lo que conocemos como arte público. La persona que ve, el espectador, es en este caso la persona que comprende esta acción como arte y no tan sólo como una acción de malabares sin ningún carácter artístico. Lo que proporciona la percepción de ésta acción como un acto, producto de la expresión cultural, que hace que cada individuo determine el tipo de pregnancia y de trascendencia que puede tener un acto callejero percibido como una expresión artística pública. Es entonces un proceso paralelo y simultáneo al que se explica. El centro visual para aquellos quienes comprenden la acción ejecutada, como una forma de arte callejero y una manera de que el artista se exprese, es el artista callejero de semáforo. Estos espectadores fijan su atención mental en el acto mismo. Aquí, el sujeto (espectador), fija su mirada en el acto artístico que se desarrolla en el semáforo para poder, percibir la acción ejecutada en ese breve espacio - tiempo y fija su atención mental que encarna el concepto de arte público. Lo cual le permite reconocer esta acción como otra forma de expresión cultural que también es vista, como arte en la ciudad contemporánea. Lo que es asignado como agudeza visual, visto desde la aproximación científica es la facultad del ojo para percibir la figura y la forma de los objetos. Aquí esta capacidad se centra en comprender formalmente la acción artística, que remite a su vez a la agudeza mental, que permite entender el carácter estético que tiene esta experiencia artística en particular. Este nivel es importante dentro de nuestro análisis ya que el no poseer esta agudeza visual podría determinar definitivamente la comprensión o no de la experiencia artística que se está vivenciando. Para mayor claridad sobre lo anterior, si el sujeto que se enfrenta a esta situación tiene problemas visuales de algún tipo y no posee dicha facultad para percibir la figura y la forma de los objetos, no podrá entonces percibir la acción artística. Por lo tanto, todo el proceso quedará anulado y la metáfora no podrá ejecutarse. Es decir, quien no posee esta agudeza visual no podrá ser un espectador en una metáfora cuyo dominio fuente sea la visión y entonces no podrá ser en este caso el espectador de un acto callejero urbano.

Mark Johnson explica que los esquemas poseen juntos unas dimensiones que en la lingüística son llamados aspectos. Éstos definen la estructura semántica de los

eventos en general, así que no son específicas para un esquema motor en particular. Visto así, cualquier acción humana está sujeta a estas estructuras con sus diferentes fases secuenciales “because even our most abstract acts of thought are acts, they, too, have these dimensions”, el sujeto puede construir un número indefinido de eventos estructurados en esquemas de acciones a manera de procesos. “Via structures like these for combining, embedding, and sequencing actions, we are able to construct the large - scale actions and narrative structures that make it possible for us to make sense of our actions”. (Johnson, 2007)

Debo recalcar que para Johnson es importante dejar en claro que el cerebro no es la mente, sino una parte importante de todo el patrón de encarnamiento del organismo con el entorno que engrana la interacción mente – sentido en la ubicación apropiada de la mente como un desarrollo complejo, multinivel. Como un proceso continuamente interactivo que envuelve el cerebro, operando en y para un cuerpo viviente continuamente comprometido con un entorno no sólo físico sino cultural.

En ese sentido, debemos recordar que el cerebro no sólo está encarnado sino ambientado, eso quiere decir que cada metáfora adquiere sentido teniendo en cuenta que la acción es comprendida por su contexto. En otras palabras, la metáfora de *Understanding is Seeing* aquí adaptada a nuestro ejemplo tiene un resultado que depende no sólo de un proceso interno de comprensión sobre una acción vista, sino también de un estar en un espacio determinado, que es en este caso la calle. Esta metáfora es, pues, una acción de varias dimensiones que le dan sentido completo al proceso de encarnamiento de la experiencia artística encarnada por el espectador.

En conclusión, para dar respuesta a la pregunta de ¿Los artistas callejeros ubicados en los semáforos, afectan la experiencia estética urbana de los habitantes de la ciudad y su percepción del arte? Daríamos un SI, se visualiza al observar el funcionamiento de la metáfora conceptual utilizada en este texto, planteada por Johnson y adaptada para este análisis. Podemos deducir que toda experiencia estética modifica, de una forma u otra, al sujeto y, en este caso hablamos de un habitante de la ciudad, enfrentado a una acción artística callejera ejecutada en un semáforo que afectará la percepción del arte del espectador. Para nuestro texto no fue determinada la posible respuesta del espectador. Sólo se intentó detallar el proceso de la metáfora desarrollada, pretendiendo explicar que en

caso de poner en marcha esta estructura de metáfora conceptual, todo espectador que presencie y perciba una acción de arte callejero de semáforo, mediante el dominio fuente de la visión (concreto) vivenciará una experiencia estética encarnada.

Bibliografía

- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
Johnson, M. (2007). *The meaning of the body. Aesthetics of human understanding*. University of Chicago Press.

Abstract: The understanding and human thinking are social matters. The experience is constituted by social interactions, social relationships, artifacts and cultural practices. In front of this, the question that refers to the role of street performers performing at traffic lights, and how they affect the urban aesthetic experience of the inhabitants of the city and their perception of art. The interest of this text focuses on the analysis of process construction of meaning, in the embodiment of the experience of the artwork and not to define the view of spectators on the street art executed in the stoplights, the fact speaking of a city dweller who witnesses a work of street art is therefore only one way to illustrate the practical operation of Mark Johnson's theory used here.

Keywords: Aesthetics - Urban - Street art - Spectator - Design.

Resumo: A compreensão e o pensamento humano são sociais. A experiência consiste em interações, relações sociais, artefatos e práticas culturais. Então surge a pergunta de como os artistas de rua dos sinais afetam a experiência estética urbana dos moradores da cidade e sua percepção da arte. O interesse se concentrará na análise no processo de das estruturas de dação de sentido, na concretização da experiência da obra de arte e não em definir a visão dos espectadores sobre a arte de rua realizado nos sinais, para exemplificar o funcionamento prático da teoria de Mark Johnson utilizada neste escrito.

Palavras-chave: Estética - Medio Urbano - Arte de rua - Espectador - Design.

(* **Johanna Zárate Hernández** Profesional en Diseño Gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y especialista en Edición digital y multimedia de la misma institución, estudiante de la maestría en Estética e Historia del Arte. Ejerce como profesor asistente del programa de Diseño Industrial, en la Facultad de Humanidades, Artes y Diseño, de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

El mueble como estructurador del espacio en la vivienda moderna

Actas de Diseño (2017, marzo),
Vol. 22, pp. 219-229 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: agosto 2012
Fecha de aceptación: julio 2014
Versión final: noviembre 2016

John Arango Flórez (*)

Resumen: Aunque usualmente se ha estudiado y entendido la arquitectura moderna a partir de las estructuras formales, portantes y fijas, estructuras que definen, relacionan y separan los espacios interiores y exteriores, este trabajo se plantea formular como hipótesis que gran parte del espacio doméstico moderno está definido por estructuras blandas: muebles, paneles corredizos y plegadizos, alfombras, cortinas, etc. que en algunos edificios de la modernidad son imprescindibles para entender su estructura espacial.

Palabras clave: Arquitectura - Estructura espacial - Mobiliario - Mueble - Vivienda.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 229]

Introducción

[...], todo espacio despojado de sus muebles parecerá muerto.

La mayor parte de los objetos que generalmente son tratados aparte, en una historia de las artes decorativas, pertenecen totalmente a la arquitectura, ya que son los qué, precisamente, le confieren su existencia emocional e intelectual. (Frankl, 1981, p. 214)

Comúnmente la relación entre arquitectura y mobiliario se ha entendido simplemente como entre un contenedor y su contenido. Los muebles han sido entendidos como objetos desligados del espacio y lo que se pretende demostrar aquí es cómo en algunos casos de la modernidad estos desempeñan un papel mayor y dejan de considerarse como entidades independientes de la conformación del espacio, es por ello que gran parte del carácter de la arquitectura moderna radica en la relación estrecha que tiene con algunos muebles que la determinan.

Se quiere también mostrar el papel fundamental que jugaron estos muebles en la construcción del espacio de la vivienda moderna; cuánta dependencia tienen los muebles del espacio y los espacios de los muebles, y si estos definen los lugares en el sentido aristotélico, es decir, si los muebles, al entenderse como *lugares* o campos espaciales, definen y crean el espacio de la modernidad. Así entonces, interesan aquellas hibridaciones a medio camino entre mueble e inmueble que por su posición, también intermedia, entre el edificio y el usuario, soportan gran parte de las condiciones de habitabilidad, calidad espacial, funcionalidad, dinámica, flexibilidad y estética de la vivienda moderna y así, sirvieron de sustento proyectual y teórico a propuestas de algunos arquitectos en los albores del siglo XX.

Las relaciones entre la arquitectura moderna y las actividades que alberga y cómo estas a su vez dependen de los muebles, fueron cruciales para este trabajo. Varios autores ya han tratado de establecer los puntos de contacto entre estructura formal y modos de vida, entre espacio y actividad, en la arquitectura. Se destaca de nuevo la posición de Paul Frankl, quien sostiene que “[...]El sen-

tido del espacio nace solamente de su moblaje, por lo que es un grave error pretender explicar la arquitectura en su sentido estético o histórico sin la existencia de este mobiliario”. (Frankl, 1981)

Postura de la que interesa la manera en que la arquitectura se relaciona con los modos de vida entendiendo estos en su dimensión ritual y cómo estos ritos pudieron dar forma al espacio moderno.

Y también Giulio Carlo Argan quien dice que “[...] Puede afirmarse que el gran descubrimiento de la arquitectura moderna es la sustitución del módulo-medida por el módulo-objeto” (Argan, 1965). Y cuya postura complementa el papel de los objetos en el espacio entendidos más como moduladores del mismo y establece la diferencia entre el objeto como medida, módulo medida propio del Renacimiento y el objeto como modulador del espacio, módulo objeto propio de la modernidad. El objeto así ya no es concebido cuantitativamente sino cualitativamente, es decir que éstos no están ahí sólo para permitir ver la gradación del espacio métrico sino que ellos establecen nuevas relaciones entre el espacio y sus habitantes, cambian la curvatura del espacio.

También se tratará de ver si estas posturas son válidas para toda la arquitectura moderna o si son ejemplos aislados los que presentan esta simbiosis entre las estructuras portantes y estructuras blandas.

El método que usa Robin Evans (2005) para rastrear los modos de vida en la arquitectura ha sido de gran ayuda para este trabajo. Lo que interesa es como Evans a partir de los planos y la relación que él establece con la pintura y los relatos de la época, logra reconstruir cómo se desenvolvían las acciones humanas en los espacios y lanzar hipótesis del sentido de esas estructuras espaciales en relación con dichas actividades, develando los dispositivos arquitectónicos que las constituyen. El siguiente texto muestra bien que es lo que él persigue:

Si algo describe una planta arquitectónica es la naturaleza de las relaciones humanas [...] pero lo que generalmente está ausente [...] es como ocuparán las figuras humanas dicho espacio. [...] Sin embargo, si se amplía el círculo para recoger material que vaya

más allá de los dibujos de arquitectura, seguramente uno podría esperar alguna concordancia entre los tópicos del planeamiento de las viviendas y los modos comunes en los que la gente se coloca en relación los unos con los otros [...] (ídem, p. 72)

Apoyándose, entonces, en la manera de encontrar las relaciones entre estructuras espaciales y modos de vida, pero ampliándola con testimonios fotográficos y de video, y complementándola con la búsqueda de las relaciones entre forma corpórea y forma espacial establecida por Frankl, este trabajo develará algunos de los dispositivos arquitectónicos que hacen posible el desenvolvimiento de las acciones humanas en la vivienda moderna. Pero se distancia de las aproximaciones de Frankl y Evans en la medida en que sólo se centró en la relación entre el espacio moderno y los muebles que lo definieron.

Se abordaron entonces, los distintos capítulos buscando un orden tal que se describen y analizan los proyectos en la secuencia temporal de la relación moderna entre mueble y espacio arquitectónico, desde sus inicios en el siglo XIX, cuando aparecen los primeros dispositivos en la arquitectura pre-moderna revisados en el primer capítulo, pasando por los años de entre-guerras donde esta relación se desarrolla de manera muy intensa, en los capítulos 2, 3 y 4, y finalizando con el capítulo 5 en la segunda posguerra, donde las tecnologías derivadas de la guerra permitieron llevar al límite la relación entre mueble y espacio en la arquitectura moderna.

El muro - mueble

Para comenzar a entender la manera en que algunos elementos de carácter blando ayudaron a definir la estructura espacial de la vivienda moderna hay que estudiar el momento en que el muro se vuelve útil, se hace grueso, se agranda y en su espesor se ahueca para dejar un espacio en su interior, este espesor y su oquedad se alían con un tercero, un mueble o un conjunto de estos que se fijan a este muro, cuya materialidad sufre grandes modificaciones, para componer así una versión intermedia entre arquitectura y mobiliario.

A partir de esta definición se podrá rastrear una nueva relación entre arquitectura y mueble hasta bien entrado el siglo XIX cuando se pretendía ordenar la nueva vivienda y liberar los espacios de estorbosos muebles, los arquitectos optaron por darle espesor a algunos muros para alojar allí inicialmente los armarios.

Fue particularmente en las casas de alquiler para la clase obrera donde se propusieron estos muros útiles de manera más general, para suplir la ocasional falta de armarios y permitirle así un poco de orden a los futuros habitantes. Tal es el caso de las cocinas que gracias a los electrodomésticos y muebles empotrados pudieron ser ubicadas justo al lado del comedor y salir de su oscura posición en el sótano, en la vivienda obrera donde la cocina y el comedor compartían el mismo espacio, siendo el comedor el lugar de reunión por excelencia de estas casas que carecían de salón, la cocina se ubicó en una posición privilegiada, justo en el lugar de la reunión familiar y social

de la casa. Empiezan a aparecer entonces las cohabitaciones de actividades tan importantes para este trabajo. Desde mediados del siglo XIX, en Estados Unidos, se utilizaban los muros útiles para solucionar algunos problemas de higiene y habitabilidad que agobiaban a Europa por la misma época, para los arquitectos europeos era América el lugar donde se habían entendido de manera más clara problemas como la optimización del espacios en pro de la higiene y el confort.

Lo que más interesa a este trabajo de estas experiencias norteamericanas de la pre-modernidad arquitectónica, es que en los tratados sobre economía doméstica americanos es donde aparecen por primera vez de manera sistemática muros útiles, en algunos casos con paneles corredizos, como organizadores y definidores de espacios.

Muchos de los arquitectos europeos en sus viajes a Estados Unidos estuvieron fuertemente impresionados por estos nuevos dispositivos y tanto Adolf Loos como Le Corbusier los mencionan en sus textos. Lo que parece evidente es que antes que los arquitectos europeos, son las amas de casa estadounidenses quienes proponen la necesidad de estos muebles, dispositivos mediadores entre espacio y habitante, que definen y optimizan funcionalmente los programas domésticos.

Muros-Mueble en Adolf Loos

Sin embargo, fue Adolf Loos uno de los primeros arquitectos modernos en hablar del tema.

[...]. Las paredes de una casa pertenecen al arquitecto. Puede hacer con ella lo que le plazca; y lo mismo que sucede con las paredes, también pasa con los muebles que no son movibles. No deben aparecer muebles, son parte de la pared y no poseen vida propia [...] (Loos, 1972).

Se evidencia así la estrategia que usó Loos para definir sus espacios desde la materialidad de los muros, al decir que el mueble es parte de la pared Loos está eliminando la autonomía del mueble y lo está proponiendo como consecuencia de una operación plástica ocurrida al muro, el muro-mueble loosiano resulta de una especie de labrado, no es una simple unión de dos cosas separadas, sino que el mueble está esculpido en la misma materialidad del muro, en esto radica su inseparabilidad.

Si se revisan las fotografías de varios muros de este tipo, se notará que no hay gradaciones de material entre el muro y el mueble que contiene, los elementos formales y las relaciones entre estos (color, textura, etc.) siempre darán a entender que entre ambos no hay distancias, el espacio se adhiere a los muros en forma de mueble, son una y misma cosa.

Pero no es lo único, otra operación aparece cuando el mueble emerge del piso creando una especie de relieve, el *raumplan* no sólo define niveles y jerarquías espaciales sino que crea el espacio a partir de la modulación de este piso, entonces espacios como la habitación de la señora en la villa Müller no sólo dependen del espesor del muro, sino también del piso y hasta del techo y la manera en que estos elementos espaciales devienen mueble, evidenciando así una actitud frente a lo que el mismo llamó el

principio de revestimiento (Loos, 1984), que es el que dicta el carácter de los muros-mueble, por lo tanto son estos (como límite visual y por eso como revestimiento antes que como estructura portante) los estructuradores de su espacialidad.

Muros-Mueble en Le Corbusier

Los casilleros son el centro del discurso corbusieriano sobre los muebles modernos y resultan de las reflexiones expuestas en libro: *L'Art décoratif d'aujourd'hui* de 1925 (LeCorbusier, 1958) donde ejemplificaba su posición con imágenes de objetos y muebles de oficina que se producían en la época. Un grabado es especialmente llamativo, en este aparece un aparente despacho de oficinas, los casilleros estándar ocupan todo el espacio, lo delimitan, lo dimensionan y lo modulan, la imagen está flanqueada por objetos usados en las oficina, todos objetos tipo, producidos en serie y adecuados al uso del espacio, una frase completa la imagen “aunque frío y brutal, es justo y verdadero, estos son los elementos básicos”. (LeCorbusier, 1958)

A partir de esta imagen se podrá rastrear esta actitud con el espacio en toda la obra doméstica de Le Corbusier, comenzando por la *Petite Maison* donde un casillero estructura el espacio de la casa, generando un pequeño vestíbulo, frenando la velocidad de ingreso al salón y conduciendo el recorrido, todo esto, sin cancelar la visión global del espacio gracias a su estatura, apenas superior a la del antepecho de las ventanas, además este pequeño muro espeso diferencia sus funciones a lado y lado sirviendo cada espacio de manera específica.

Siguiendo con el pabellón de *L'Esprit Nouveau* que estaba modulado interiormente por casilleros *standard* entre el *budoir* y el salón y dividiendo las habitaciones en el segundo piso, estos se presentaban como muebles útiles e indispensables en cualquier casa moderna, que propician una mejoría en la calidad de vida de los habitantes al no estorbarse con las ventanas, ni con las circulaciones y permitiendo además el orden del espacio y de los enseres personales de manera rápida.

Otros proyectos plantean esta relación inseparable entre muros y muebles pero a partir de la materialidad, muebles que se fabrican con los mismos materiales del muro como en la Villa La Roche-Jeanerret, donde algunos sillares y muros bajos funcionan como estantes y cuyos entrepaños son losetas vaciadas en concreto; o muebles conjuntos como los que aparecen entre el baño y la habitación principal de la villa Savoya marcando límites pero sin separar completamente ambos espacios, primero el armario, que no llega hasta el techo brindando una sensación de unidad a pesar de la diferencia programática de ambos espacios; y segundo la meridiana, silla de descanso (*chaise lounge*) cuyo revestimiento en baldosín cerámico indica el espacio al que sirve, apenas delimitándolo y permitiendo su completa visibilidad sólo interrumpida por una cortina que se corre esporádicamente.

Otros dispositivos, como las fachadas espesas propuestas para la *Ville Radieuse* (LeCorbusier, 1964) plantean la liberación del espacio interior soportando toda la carga funcional en un muro, paneles corredizos en la parte superior permiten el control de la luz al interior, las bi-

bliotecas sirven de tamiz de la luz a manera de persiana, incluso el piso adyacente a la ventana es susceptible de convertirse en mueble alojando algunos cajones y sobre el cual una mesa adosada complementa el estudio, este último caso aparece construido en la habitación de invitados de la *petite maison*, el piso también es espeso y define un rincón de la habitación, elevando una mesa empotrada y una silla para permitir una mejor iluminación desde la única ventana que da a la terraza de la casa, aquí el muro con la ventana y el piso con la cajonera dan lugar a la mesa empotrada, adosada a ambos, creando así un lugar de recogimiento, un rincón privado.

Muros-Mueble en Mies Van der Rohe

Aunque históricamente se le atribuyen muchos muebles, Mies no se limitó en este sentido a sillas y mesas, los casos más famosos como los sillones Barcelona o Brno no son los únicos elementos no arquitectónicos que Mies usaba para definir espacialmente sus proyectos. Menos famosos son los muros-mueble, aquellos que, como en Le Corbusier o Loos, se presentan como un paso intermedio entre la arquitectura y el diseño industrial y que junto a sus hermanos más celebrados, los muebles móviles, dan sentido a sus espacios.

El ejemplo más claro de esta relación entre muebles y espacio arquitectónico ocurrió en la casa Farnsworth, donde el espacio contenido entre cuatro fachadas de vidrio y dos losas planas, está estructurado inicialmente por dos muros-mueble, que además de dividir el espacio (no de manera simétrica), permiten que las actividades se desprendan de estos.

El primero funciona como núcleo técnico y soporta gran parte de la carga funcional de la casa, de un lado es cocina; en otro esta el baño social; el buitrón de desagües de aguas lluvias y la calefacción en el centro, del otro la chimenea y guardaderos y en su cuarto costado está el baño de la habitación. El segundo es un armario, que ayuda a conformar el salón y separa la zona social de la alcoba. La materialidad evidencia de que estos dispositivos no pertenecen a la estructura portante de la casa, además ambos muros-mueble se separan del cielo raso permitiendo un continuo espacial, y reforzando la intensión formal de que sean percibidos más como muebles que como muros, el hecho de que sean fijos, por lo menos en el caso del núcleo central, refuerza la influencia que tienen con el espacio que los circunda, lo que permite que el resto del mobiliario, también propuesto por Mies, pueda ocupar de manera más dinámica las distintas estancias de la casa o incluso como ocurrió ya, si el mobiliario que ocupa estas estancias no es el propuesto en el proyecto original –desvirtuando aparentemente la propuesta espacial del arquitecto– la esencia del espacio no se pierde porque reposa en el muro-mueble, en el núcleo espacial y funcional de la casa.

Pero otra historia sería si los que cambian o desaparecen son los muros-mueble, si no estuvieran podría decirse que el espacio desaparece, no sólo no podría usarse por su carácter técnico, sino que no habría jerarquía clara, ni “lugares” al interior del espacio, la mirada se escaparía y la casa sería una caja de vidrio diáfana y sin estructura espacial. Una manera de imaginar esto sería a través de las

fotografías tomadas durante la construcción. Aunque que la estructura formal y portante de la casa aparece casi lista se nota la falta de los muros-mueble en el interior para entenderla en toda su dimensión evidenciando que el espacio de la casa Farnsworth depende profundamente de los muros-mueble que finalmente la definen y estructuran. Así, lo que estos ejemplos muestran es el nivel de importancia que los muebles empiezan a cobrar en la modernidad al ligarlos directamente a los muros, dotando a los espacios domésticos de esta época de algunas de las condiciones funcionales –ligadas a la cohabitación y optimización de actividades–, sensibles –como la construcción del espacio desde los acontecimientos de la vida que se despliegan en él– y formales –como consecuencia de los anteriores– que los representaron históricamente, que fueron inéditas hasta su aparición y que de manera específica serán tratadas en los capítulos subsiguientes.

Sobre el mueble y la cohabitación de actividades

Entre las distintas posibilidades que la fusión, entre muros y muebles, permitieron a los arquitectos modernos, la de reunir varias actividades en una misma unidad espacial es quizá la que mejor demuestra el papel esencial que jugó el mueble en la estructuración del espacio doméstico, pero el proceso de reunir varios espacios fue lento y en la arquitectura moderna comenzó entre espacios interiores, y en este sentido, estas cohabitaciones parecen haber ocurrido de dos maneras: Simultánea y Sucesivamente.

Cohabitaciones simultáneas

Entre interiores

Una cohabitación muy generalizada en la modernidad fue la del salón-comedor, que incluso se llegaron a integrar en un sólo mueble, como en la mesa de la casa Schröder de Gerrit Rietveld donde la cocina y el comedor se unen, se elimina el salón como espacio independiente y es la mesa del comedor la que termina haciendo las veces de lugar de reunión social en el primer piso, la co-habitación es una especie de unión de actividades en un mueble. La Unidad de Habitación de Marsella diseñada por Le Corbusier entre 1946 y 1952 es donde el arquitecto cifra toda su reflexión sobre la vivienda en esta unión de tres actividades, sin abolir el espacio del salón propone una distribución que sería el modelo para este espacio común incluso hasta hoy.

La cohabitación Cocina-Comedor-Salón, sólo ocurre en los apartamentos de tipología familiar y esto cobra sentido cuando se entiende que para Le Corbusier la *salle comune* representa el espacio de la familia, partiendo del hogar, la hoguera, el fuego, entonces: la cocina, como hecho fundamental que ha reunido a la familia a través de la historia de la civilización.

La cocina comedor salón de la unidad de habitación es primero un dispositivo de visibilidad, la madre no está oculta en una cocina lejana y oscura mientras su familia espera en el comedor, ella está ahí detrás de la barra, y

después es un dispositivo de control para que la madre pueda dirigir su hogar, fue planteada como el corazón de la célula, el espacio donde la mujer reivindica su papel en la sociedad como albacea de los valores familiares y como educadora principal en la vida de sus hijos.

Entre interior y exterior

Otro tipo de cohabitación simultánea de actividades ocurrió en la modernidad, y esta vez se dio en umbrales, a saber, la reunión entre interiores y exteriores.

Muchos dispositivos arquitectónicos sirvieron a esta relación: las ventanas corridas, los ventanales vidriados, las terrazas jardín, los jardines de invierno entre otros y muchos de estos se valieron de muebles para cualificar esta relación.

En las Unidades de Habitación por ejemplo se planteó esta relación a través de la terraza-balcón entablando una relación directa con salón-comedor-cocina gracias a algunos muebles, lo que permite a todo este piso estar en contacto directo con la naturaleza casi sin obstrucción. El primer mueble sirve de límite, el piso se levanta a manera de murete entre el salón y el balcón para alojar la calefacción generando un asiento, además que sirve de soporte para la puerta plegadiza y provee un espacio para guardar; el segundo es el antepecho del balcón que se desdobra y se vuelve mesa creando un nicho de luz debajo a través del calado que funciona finalmente como una especie de ventilador incorporado al muro.

Esta reflexión comienza en Le Corbusier con el proyecto de la *Petit Maison*, donde un espacio llama poderosamente la atención, el salón de verano, un patio que se dispone entre la casa y el paisaje del lago, pero al llegar allí un muro bloquea la mirada, apenas se ven por encima las lejanas montañas de los Alpes, ciertamente sería un recorrido decepcionante si no fuera por un mueble que se apoya justo debajo de la única abertura del grueso muro: la mesa empotrada, yuxtapuesta justo debajo del sillar de la ventana cuadrada que enmarca una porción paisaje, la mesa no se apoya simplemente sobre este muro, continúa verticalmente a manera de muro más delgado en la parte inferior de la ventana enmarcando la vista lejana y construyendo el alféizar.

Pero más que un uso, lo que este espacio compuesto por muebles crea, es la experiencia de construir con la mirada un paisaje que inicia en la arquitectura y termina en la naturaleza, así al recortar la naturaleza con la ventana, esta se vuelve paisaje y entonces el hombre puede contemplarla; además al adosar la mesa al muro, la ventana cobra una nueva dimensión, es como si del muro saliera una protuberancia haciendo que el comer y contemplar el paisaje sean una misma actividad, una experiencia estética del espacio.

Pero, esta reflexión sobre la construcción del paisaje con la mirada no ocurría solamente en las terrazas, en el interior del pabellón de *L'Esprit Nouveau* la mesa del salón se dispone igual que en la *Petite Maison* pero yuxtapuesta a un muro ciego del que cuelga una pintura que opera como una ventana, aquí la mirada se fuga no a un paisaje natural sino a uno artificial, La *Nature Morte de L'Esprit Nouveau* del mismo Le Corbusier, un paisaje compuesto por objetos tipo como botellas y vasos sobre un fondo plano y neutro. Si se comparan las fotos con la que Le

Corbusier publicó su pabellón y la del salón de verano de la Petite Maison se notará una gran similitud, a partir de los objetos que se encuentran sobre ambas mesas, libros, tazas, cenicero, pipa, florero, vasijas se puede deducir que ambos salones están dispuestos a las mismas actividades, la contemplación activa y el cultivo del espíritu.

En otros proyectos como el pabellón de *L'Esprit Nouveau* en París y la Villa Savoya en Poissy, ocurren situaciones similares, en las terrazas jardín se disponen mesas cuya materialidad es la misma que la de la arquitectura, en concreto, empotradas y yuxtapuestas a un vano que enmarca el paisaje lejano.

En Rietveld hay una conciencia similar, en las mesas de la casa Schröder la disposición relativa a los alféizares tiene una especie de continuidad entre interior y exterior a través de las superficies verticales de las ventanas y horizontales de los alféizares y mesas. Aunque seguramente esta disposición tiene que ver también con la optimización del espacio mientras el mueble no se está usando, es remarcable el hecho que no todos los arquitectos modernos tenían esta actitud frente a este mueble, Adolf Loos o Mies por ejemplo preferían la disposición central de la mesa.

Entre diferentes niveles

Otra simultaneidad de actividades ocurrió cuando los arquitectos aplicaron a la vivienda la doble altura en algunos espacios particulares, permitiendo que espacios privados, como las habitaciones, se relacionaran con espacios de sociabilidad como el salón. Pero aún en la modernidad entre estos espacios y actividades, hasta entonces antagónicos, no había una relación directa, más bien lo que ocurre es una especie de mediación por parte de dispositivos como bibliotecas, paneles móviles, mesas empotradas, asientos, en fin, muebles que permitieron que estas cohabitaciones ocurrieran indirectamente. Las escaleras tuvieron una atención especial por parte de algunos arquitectos como Pierre Chareau, quien en la casa de vidrio plantea varias maneras de entender las escaleras como objetos en la estructura espacial, entre la habitación principal y el estudio privado hay una escalera oculta que sale del cielo raso y que evidencia el nivel de privacidad que el doctor Dalsace requería en este espacio particular, hasta el punto de eliminar no sólo la conexión visual sino también la física entre ambos espacios a través de un dispositivo mecánico, un mueble que deviene arquitectura. Otro caso es la escalera móvil ubicada en la gran biblioteca en el salón a doble altura, que gracias a rodachinas puede desplazarse y así encontrar libros que por la altura de su posición no pueden ser alcanzados. También en algunos proyectos de Le Corbusier las escaleras tienen un tratamiento especial y aunque no tiene un nivel de independencia tan alto como en Pierre Chareau si plantean una inquietud sobre la objetualidad de que se dotaba a estos elementos arquitectónicos, la escalera del pabellón de *L'Esprit Nouveau* es un dispositivo casi independiente gracias al contraste de su materialidad, el mismo Le Corbusier la comparaba con una escalera de barco que como en Chareau podría desaparecer temporalmente y permitir algún uso del espacio en su ausencia. Las escaleras de la casa *Citrohan* plantean otra cuestión que tiene que ver con la conexión visual que se logra al

separar la escalera tanto formal como estructuralmente del resto de la casa, convirtiéndola en un objeto independiente de la estructura espacial aunque fijo.

Este tipo de situaciones muestra como la actividad del espacio se apoya en los muebles para desplegarse en el espacio, quizá porque en últimas son estos los elementos más cercanos al cuerpo de los habitantes y por ende los que median la relación entre el hombre y la arquitectura que habita.

Cohabitaciones sucesivas

Algunos dispositivos marcaron las distintas posibilidades que los muebles podrían brindar para flexibilizar en el tiempo en el espacio moderno y dos tipos de metamorfosis fueron usadas por los arquitectos para lograr esta situación: por desplazamiento y por plegamiento, cada una asociada a muebles que dieron forma a espacios domésticos en superficies reducidas.

Metamorfosis por desplazamiento

En el segundo nivel de la casa Schröder Rietveld propone un espacio que en el día unifica las estancias, un espacio abierto tanto hacia el exterior como entre los lugares que lo componen al interior, este gran salón posibilita jugar, estudiar, recibir visitas y comer (de día) y dormir (de noche) esta diferenciación programática se logra recorriendo una serie de paneles ocultos en los muros, preparando las camas (que en el día habían sido sofás) y sacando de cajones empotrados todas las ropas necesarias para disponerse a la noche, todos estos dispositivos en últimas posibilitan a cada miembro de la familia aislarse en la noche en su propio rincón íntimo.

El piso, en el día, es un continuo espacial, un espacio total que tiene un pivote central en la escalera y en la noche se subdivide en cinco espacios: tres habitaciones, un baño y el comedor que permanece sin alteraciones excepto por ser la posible alcoba de huéspedes, gracias al catre que se encuentra adosado a la escalera, alrededor de la cual se dispone la circulación entre los distintos espacios nocturnos y el primer nivel.

Otros muebles esenciales para esta cohabitación, los sofás-camas, son curiosamente estáticos, aunque se esperaba que la condición temporal del espacio permitiera que los muebles cambiaran de lugar, en el caso de las camas de la casa Schröder esto no ocurre, excepto por la doble condición funcional que les permite ser usados de día como sofá y de noche como cama, de cualquier forma, una de las condiciones más importantes en el mobiliario de Rietveld es su extrema franqueza con la función, al arquitecto no le interesa ocultar las camas, más bien, trata de simplificar la carga de sentido que culturalmente tiene la cama como objeto meramente nocturno, al incluirla dentro del conjunto espacial de la casa procura que la cama no funcione sólo como tal, sino también como sofá sin tener que disfrazarla. Esta situación se nota mejor en las casas en hilera que construyera más tarde justo al frente de la casa Schröder, en Erasmuslaan, el único espacio de la planta baja se divide en la noche con muros corredizos y justo en el salón hay una cama, franca, que no pretende ser otra cosa más que la evidencia de la función de ese espacio en la noche.

Para Rietveld el espacio es una continuidad en movimiento, la arquitectura se va transformando y en esa transformación es donde radica la posibilidad de habitarlo. Le Corbusier también hizo un aporte importante a la sucesión de actividades en el tiempo a través de muebles, los muros y camas transformables fueron importantes particularmente en los proyectos de vivienda colectiva y atribuye a estos muebles cualidades que permitían al espacio reducido de las viviendas de obreros tener la calidad de casas mucho más grandes y costosas, como un gran salón para la vida social y en familia, espacio iluminado y ventilado generosamente, habitaciones individuales para cada miembro de la familia, entre otras. Refiriéndose a unos esquemas con los que trataría de evidenciar los problemas de vivir en una ciudad industrial donde las actividades y los tiempos se superponen desordenadamente Le Corbusier diría: “[...]Únicamente el ciclo de veinticuatro horas y la radiación solar pueden enseñarnos como debemos construir. [...]” (LeCorbusier & Pierrefeu, 1979).

Es en las casas en hilera de Stuttgart donde se experimenta con estos dispositivos como transformadores radicales del espacio de la vivienda moderna, aquí el muro opuesto al ventanal corrido está cerrado y tiene adosados dos muros útiles que ocultan los dispositivos que permiten a este espacio transformarse: Paneles y camas corredizas. A partir de éste proyecto nacen propuestas como los muros y camas corredizas y plegadizas en las casas de Stuttgart, Inmuebles Wanner, Casas Loucheur y en la Unidad de Habitación de Marsella.

Metamorfosis por plegamiento

Fruto de la propuesta de Stuttgart entre 1928 y 1929 Le Corbusier desarrolló un proyecto no construido que modula las actividades y sus espacios en el tiempo de manera drástica a través de estos dispositivos: El *Immuable Locatif Wanner*, ubicado en Ginebra Suiza, es un edificio de 7 plantas, con cuatro apartamentos por piso en dos tipos, con áreas similares (60 m²) pero distinta distribución espacial.

Los planos aparecen en una página de las Obras Completas de Le Corbusier y Pierre Jeanneret (LeCorbusier & Jeanneret, 1946, p. 184) donde lo más llamativo es el particular dibujo de las plantas: Aunque cada una pareciera mostrar apartamentos distintos a lado y lado del edificio, tras una revisión más detallada se ve que son el mismo a pesar de sus diferencias. En la parte inferior del plano hay tres palabras, en el centro *plan* (plano) bajo los apartamento de la izquierda *de nuit* (noche) y bajo los de la derecha *de jour* (día). Así lo que representan estas plantas es la transformación que sufre cada apartamento según la hora, a partir de una serie de dispositivos móviles, plegables y corredizos, definiendo las actividades que el espacio soportará.

En ambos el gran salón abierto permite relacionar los servicios (cocina y baños) y un jardín elevado a doble altura durante el día; mientras que en la noche de los muros y pisos emergen camas, las mesas se pliegan o esconden y una serie de paneles plegadizos, ocultos de manera sutil en pequeños espacios de los casilleros, dividen este gran salón en tres o cuatro espacios más pequeños (según el tipo) que sirven como dormitorios.

En estos proyectos el usuario ideal fue siempre la familia, la cantidad de camas es suficiente para que las tipologías soporten una pareja con cuatro hijos en un mínimo de metros cuadrados, pero la casa en Le Corbusier no se podría concebir como un espacio único que aloja indistintamente a todos los miembros familiares, si el pilar de la sociedad es la familia, el pilar de la familia es el individuo y estos proyectos también propician la privacidad, de día la casa es el gran salón que representa y aloja los valores colectivos y familiares, mientras que la noche es para la individualidad, para los rituales propios e íntimos que se encuentran plegados dentro de los pisos y muros. La consecuencia construida más importante de estas cohabitaciones sucesivas fueron los cuartos de niños en las Unidades de Habitación que se inauguraron con la de Marsella, donde un muro corredizo divide el espacio y las camas están plegadas en los muros, permitiendo su doble funcionalidad diurna y nocturna.

Vale la pena mencionar que para Le Corbusier era necesaria la división en la alcoba de los niños, no solo por cuestiones prácticas de optimización del espacio, como si lo son las camas plegadas, sino también por cuestiones higiénicas y morales, ya que la promiscuidad familiar era, entre otros, uno de los problemas que encontraba cuando analizaba la manera en que vivían las familias obreras en una sola pieza o incluso en una sola cama.

Entonces, las cohabitaciones de actividades en la arquitectura moderna no fueron solamente la consecuencia espacial a un problema práctico de proporciones y área, más bien fueron exploraciones espaciales de nuevas maneras de habitar ligadas a modos de vida emergentes, como los de los obreros, nuevas temporalidades, tecnologías constructivas y maneras de entender la salud y el bienestar humano.

Además fueron dispositivos pedagógicos donde la familia y en especial los niños son llevados de la mano hacia el buen vivir, el espacio de las casas: Schröder, la Unidad de Habitación de Marsella, las de Stuttgart y el Inmueble Wanner enseña a vivir con los valores de higiene, eficiencia, unión familiar y social que promulga la realidad histórica de la época.

Finalmente estas cohabitaciones sólo pudieron ser posibles gracias a casilleros, paneles corredizos y plegadizos, mesas, camas, en fin, muebles que cualificaron, definieron y estructuraron estos espacios domésticos modernos.

Sobre el mueble y la optimización del espacio

La estructura espacial que se logra al hacer cohabitar varias actividades en una misma entidad espacial propició la optimización del espacio, de hecho, una de las razones más importantes por las que los arquitectos modernos exploraron las situaciones vistas en el capítulo anterior fue la necesidad de proveer hogares baratos a la clase trabajadora de la época.

La taylorización de los elementos constructivos optimizó la arquitectura en términos cuantitativos, (construcción en masa y a bajo costo), pero en términos cualitativos fue la utilización de muebles lo que permitió que algunos espacios pudieran reducirse al máximo sin perder las cualidades funcionales y estéticas (luz, aire, relación con

la naturaleza...) que prometía la arquitectura moderna. Hay dos proyectos que muestran esta relación entre el mueble y la optimización de espacio moderno de manera contundente, son las casas Loucheur del mismo Le Corbusier en 1927 y la cocina de Frankfurt diseñada en 1928 por Margarete Schütte-Lihotzky para la oficina de construcción de esta misma ciudad, dirigida por Ernst May, en el plan de construcción masiva más importante de la primera posguerra en Alemania.

Casas Loucheur

El espacio interior de la casa cambia entre el día y la noche (como se vio antes en el proyecto Wanner). Esto porque los muros útiles guardan de día algunos muebles que posibilitan la noche, específicamente las camas y paneles corredizos o plegadizos que dividen espacios que en el día estuvieron unificados, además algunas actividades se ocultan según la temporalidad, la cocina por ejemplo está abierta durante el día, pero en la noche, desde el espacio adyacente se corre un panel que descubre el dormitorio de los padres y oculta la cocina en la noche, cuando ya no se va a usar.

Un cálculo que aparece en una página de las Obras Completas de Le Corbusier y Pierre Jeanneret da una idea de la magnitud de la optimización del espacio de las casas Loucheur: "Superficie que se paga 45 m², gracias a las combinaciones móviles y compuestas se pueden utilizar otras habitaciones, superficie total 71 m²". (LeCorbusier & Jeanneret, 1946)

Lo importante aquí es que esta optimización no sólo es cuantitativa sino también cualitativa, la casa de 42 m² ofrece todo lo que una casa de 71 m² podría tener: espacios comunes amplios, habitaciones independientes para los padres e hijos, espacios para la higiene adecuados, mucha luz y ventilación, vista a la naturaleza en el exterior, lugares para exhibir objetos de importancia simbólica y todo esto gracias a algunos muebles.

Cocina de Frankfurt

Bajo la dirección de Ernst May, la oficina de la construcción de Frankfurt desarrolló desde 1925 hasta 1930 todo el plan de expansión de vivienda social de la ciudad, bajo las premisas de tipificación y estandarización de todos los elementos constitutivos de la vivienda, desde los sistemas constructivos prefabricados hasta dispositivos en el espacio que brindaban higiene y mejor calidad de vida además de funcionalidad a la vivienda como las instalaciones técnicas, las cocinas y los muebles.

Estos últimos juegan un papel vital en la definición de los espacios interiores de algunas tipologías, en particular las llamadas *zwofa* (dos familias) del barrio *Praunheim*, propuestas para familias reducidas con uno o dos hijos que se alquilaban completamente amuebladas ya que por la pequeña superficie de 40 m² sólo se podía aprovechar el espacio con mobiliario a medida, estas tipologías presentaban en el salón algunos muros útiles donde estaban ocultas las camas durante el día, para ser usado en la noche como dormitorio.

Pero en este proyecto de vivienda masiva, un espacio ha gozado de especial atención en la historia de la ar-

quitectura: La cocina diseñada por Margarete Schütte-Lihotzky y se ha convertido en el ejemplo más celebrado de taylorización y racionalización del espacio moderno. El título que la arquitecta pone a las plantas del proyecto da una idea de parte de los problemas que se enfrentaban con este: "Planta de cocina normalizada, sin asistente doméstica, para bloques de viviendas" (Espiguel, 2007). Entre estos estaba la reflexión sobre la reducción de movimientos innecesarios por parte de la cocinera, estudiados a partir de esquemas como los que proponía Alexander Klein para el diseño racional de sus proyectos, este análisis derivó en la propuesta de ubicación de las distintas partes de la cocina y la ubicación de una función con respecto a otra teniendo en cuenta un orden lineal y lógico para la preparación de los alimentos.

En las cocinas como la de Frankfurt o la de la Unidad de habitación de Marsella, es a través de la disposición y la materialidad de los muebles que se puede garantizar la higiene de la casa, más aún cuando es en la cocina donde se ubican los centros: funcional, (instalaciones hidráulicas, eléctricas y de gas) moral (el hogar, el fuego) y corporal (alimentación, preparación de alimentos).

Para reducir los costos, no sólo se optimizan los movimientos de la cocinera, sino que también se optimizan los procesos de producción de las mismas cocinas. Todas las piezas de la cocina de Frankfurt eran prefabricadas, las medidas de las superficies de madera y vidrio responden a un módulo que permite aprovechar al máximo las láminas de donde eran cortadas, los cajones y contenedores de vidrio de las especias son producidos en serie, lo mismo que las baldosas, fregaderos, pozuelos y grifos, la lámpara móvil y las sillas, esta cocina tiene una sola tipología, se repitió diez mil veces y se ubicó en cada una de las unidades de los distintos barrios de Frankfurt, ésta es entonces el módulo y la unidad de medida de todo el desarrollo urbano de la ciudad, la cocina de Frankfurt moduló, cuantitativa y cualitativamente el proyecto de expansión de vivienda social más importante de Europa en la época de entre guerras.

Así, el problema de la vivienda mínima, crucial en la modernidad, fue abordado por los arquitectos a un nivel de detalle tan alto que hasta los elementos más prosaicos de la vida fueron tenidos en cuenta en los programas arquitectónicos, lo interesante, a la luz de la mirada que se propone aquí, es que son esos detalles los que dan pie a las propuestas más osadas, diseñando hasta los objetos más cercanos a las actividades específicas de cada espacio, modulando y definiendo así porciones enteras de ciudad, son estos objetos entonces los que dan sentido a estos espacios, los que construyen desde la vida misma el espacio optimizado de la vivienda moderna.

Sobre el mueble y la definición de campos espaciales

Si en el término espacio resuena el hacer-espacio que instaure lugares, en el término lugar habla el disponer-concertar las cosas. Estas cosas no pertenecen a un lugar, sino que ellas mismas son el lugar. El espacio ya no sería entonces la pura extensión uniforme

y equivalente del proyecto técnico-científico, sino un juego de un conjunto de lugares. Cada uno de ellos es una correlación de cosas, un racimo de acontecimientos. Un lugar es una morada de cosas y un habitar del hombre entre ellas. (Cacciari, 1989).

El problema de concebir la vivienda a partir de objetos no se limitó solamente a la solución de espacios mínimos, algunos arquitectos usaron esta estrategia para definir campos espaciales sin tener que recurrir a divisiones drásticas –como muros cerrados– sino más bien demarcándolos en pisos y techos, alivianando la materialidad de los muros, logrando así una manera particular de habitar desde la percepción de una entidad espacial compuesta por *campos* definidos y diferenciados entre sí por objetos a veces muebles y a veces inmuebles, pero que en últimas estructuran el espacio a partir de los acontecimientos particulares que en cada *campo* se define, entonces los muebles son aquí particularizaciones de un espacio comprendido por lugares.

Algunos de ejemplos más claros para entender el papel de los muebles como definidores de campos espaciales en la arquitectura moderna son las casas de Mies van der Rohe, donde a partir de objetos y las relaciones relativas entre ellos se definen estos campos en espacios aparentemente abiertos y sin compartimentación evidente.

La fundación de lugar en la arquitectura de Mies se debe entender en dos momentos: primero en el posarse el edificio en la tierra, ese hacer-espacio original en la arquitectura miesiana consiste en hacer-se su propio suelo ideal horizontal y es esa horizontalidad la que produce la idea engañosa de que su espacio es abierto, continuo y unitario, porque los elementos verticales: pilares y muros, siempre vienen después y nunca rompen ese plano horizontal inicial.

Pero es ahí precisamente cuando aparece el segundo momento de la construcción del espacio como lugar, esta vez en el interior y se da a modo de estructuras de colocación de objetos (Baudrillard, 2003) que aunque no siempre son muebles, tienen en común que no pertenecen a aquel gesto fundacional horizontal, porque ese gesto crea el sitio, define los posibles parajes, no podría entenderse como lugar hasta que no existan los objetos que lo estructuran: Muros, pilares y muebles.

Josep Quetglas dice al respecto:

Junto a los pilares, aparecen entonces los biombos, las mamparas de ébano, ónice, seda, las placas de mármol, los recortes de vegetación adheridos en el cristal. O aparecen también esos objetos brumosos, sobresaaturados de forma hasta des-definirse, involucrados, ansiosos de si mismos: butacones, esculturas, sujetos quejosos que ocupan sin poblarlo el escenario miesiano. (Quetglas, 2001, p. 84)

La casa Tugendhat es uno de los manifiestos más interesantes sobre la manera en que el espacio de Mies se construye con estructuras de colocación donde pilares, muros y especialmente muebles definen lugares.

El primer objeto que resalta a la vista desde el acceso al espacio social es el muro de ónice dorado flanqueado por dos pilares cromados, definiendo dos campos: primero el

estudio complementado con la cortina, el pequeño armario y el escritorio con sillas apoyados sobre el colorido tapete y segundo el salón al fondo más cerca de la luz natural de la gran fachada, compuesto por la alfombra blanca sobre la que se apoyan las sillas Barcelona y Brno, las mesas y el busto de William Lehnbuck, presencia metafísica del hombre, del habitante de la casa que ya había sido usada en el del pabellón Barcelona, con la escultura *Luz del amanecer* de Georg Kolbe, apoyada también sobre una alfombra, esta vez de agua.

Se compone así el primer lugar, quizá el más importante dentro de la estructura espacial de este piso, el de la ceremonia social, que encuentra su antecesor directo dos años antes en el salón del trono del mismo pabellón en Barcelona.

El segundo campo espacial en la casa está al lado del salón, construido con madera de ébano, dibuja medio círculo en planta que no alcanza a cerrar completamente el espacio, junto con una mesa redonda fijada al piso y del mismo material, por lo menos seis sillas Brno y dos cortinas de seda que cierran temporalmente el recinto, es el comedor.

Si se compara este espacio con los comedores vistos en capítulos anteriores se notarán diferencias evidentes, la primera es la exclusividad de la actividad, este comedor no plantea posibilidad de cohabitación de actividades y esto se reafirma al no permitir siquiera que la mesa se mueva empotrando la tabla circular sobre un pilar cruciforme, la única posibilidad de variación consiste en un sistema que permite a la mesa ampliarse al doble del tamaño original, permitiendo así alojar hasta a veinte comensales.

La segunda diferencia sería la posición con respecto al espacio, ya no se encuentra adosada a la ventana como en las casas de Rietveld o las de Le Corbusier, sino exenta y justo en medio y la tercera sería la forma, la mesa redonda plantea la eliminación de la jerarquía, la casa Tugendhat encuentra en la mesa del comedor a su objeto más igualitario, pero el gesto formal tiene una segunda consecuencia y es el muro mismo, lo que parece ocurrir es que la mesa impone su forma al muro no al revés, el muro es un eco de este objeto.

Las cortinas de la casa Tugendhat son muros que como el de ónice o el de ébano propician en su materialidad una atmósfera particular, texturizando, transparentando y alivianando la separación entre un espacio y otro, que dejan entrever que pasa del otro lado pero sin permitir intromisión, es una división tan silenciosa y liviana que no sería necesaria la pausa del cuerpo para superar el límite que marca, pero esta agresión sólo se le permite al ojo.

Un proyecto anterior es claro precedente de este dispositivo, el Café de terciopelo y seda en la exposición de la moda femenina de Berlín organizada por el Deutscher Werkbund en 1927. En este proyecto efímero se pretendía romper con la tradición de hacer estantes para mostrar las telas, Mies y Lily Reich, su socia, decidieron entonces construir un espacio con textiles, así, el café de seda y terciopelo se construyó con muros colgados a manera de cortinas.

En parte es este un problema esencial en la arquitectura, Gottfried Semper propuso que en el origen la arquitectura fue básicamente un problema textil y aunque rebasa el

tema de este trabajo, el que la cortina sea un muro de materialidad blanda implica que el problema del mueble es también originario y Mies no dejó de explorarlo, por lo menos en parte.

Alfombras como contenedores horizontales de las actividades humanas, muros preciosos de ónice, ébano, seda y tul, reflejos en los lustrados muros, en los pilares cromados, en la estructura de los muebles, todos se ubican en un espacio supuestamente unitario y generalizante, y a pesar de esto en la casa no se presentan mezclas, cada espacio reclama su individualidad a partir de las demarcaciones que representan esos campos espaciales definidos y estructurados por superficies blandas y permite a cada actividad aislarse virtualmente en su propia balsa.

Las alfombras rectangulares que hay por el suelo, de distintos y tamaños y posiciones, siempre perpendiculares entre sí, no se solapan ni se acoplan; dejan siempre entre ellas una franja vacía, como de un palmo, que las aísla. Se mueve uno en la casa Tugendhat saltando de una balsa a otra, de una demarcación a otra. (Quetglas, 2001).

La esencia de las disposiciones casi rituales de los lugares en las casas miesianas, hay que entenderla en su verdadera intensión, la de ser una celebración, las casas de Mies son templos que no celebran divinidad alguna sino exclusivamente el advenimiento del hombre como protagonista, como actor, como sujeto. (Ábalos, 2000).

La definición de los campos espaciales que instauran lugares, se debe entender como una estrategia donde este espacio está concebido como una correlación de cosas, de objetos, de muebles dentro del continuo donde ocurre la vida, así entonces, el espacio moderno revela su verdadera esencia, la de ser y propiciar aquel *racimo de acontecimientos* del que habla Massimo Cacciari, un lugar en el sentido existencial, es decir “una morada de cosas y un habitar del hombre entre ellas”. (Cacciari, 1989).

Sobre la relación indisoluble mueble - espacio

“El sentido del espacio nace solamente de su moblaje, por lo que es un grave error pretender explicar la arquitectura en su sentido estético o histórico sin la existencia de este mobiliario”. (Frankl, 1981).

Aunque se podría afirmar que en los proyectos revisados hasta aquí no es posible separar los muebles sin destruir su estructura espacial y por ende su arquitectura, este momento final esbozará la posibilidad de continuidad de esta investigación con los ejemplos más drásticos de la estrecha relación entre arquitectura y mueble, proyectos donde los muebles no sólo definen el espacio y las temporalidades de la arquitectura sino que ellos mismos son el espacio.

Dos actitudes se encontraron en esta relación, la primera es entender el edificio como un mueble en el paisaje, que podría ubicarse en cualquier parte; la otra es entender el edificio como un mueble en su relación con el cuerpo, como si de un traje a medida se tratara.

Muebles en el paisaje

Las casas Citrohan, concebidas sin lugar específico podrían ocupar el territorio como si de objetos a escala urbana se trataran, como autobuses que se parquean y conforman una porción urbana, su movilidad hipotética les permite además ser reconocidas por el propio arquitecto más como máquinas que como inmuebles en el sentido estricto de la palabra.

[...] La casa en serie *Citrohan* (para no decir *Citröen*). Expresado de otro modo, una casa como un auto, concebida y provista como un ómnibus o una cabina de barco. [...] Es preciso [...] considerar la casa como una máquina de habitar o como una herramienta. [...] Hay que enorgullecerse de tener una casa práctica como una máquina de escribir. (LeCorbusier, 1964).

Esta concepción del edificio como un objeto lo dota de un nivel de independencia al sitio de ubicación final inédito hasta entonces, no sólo se pretendía que la casa construye como una máquina, un auto o un barco, sino que esta ocupara el territorio, que pudiera ser dispuesta a partir de unas premisas generales con respecto al suelo, separándose de éste con los *pilotis*, al sol y a los vientos, situación que en últimas redundaría en la posibilidad de que todo el mundo pudiera acceder a una casa digna, acorde con su época y correctamente emplazada, así, Le Corbusier muestra la casa *Citrohan* ubicada en la ciudad o al borde del mar y con el tiempo experimentó la manera de agruparla con otras como en el barrio de *Pessac* o como la agrupación hipotética que propone de las casas tipo *Savoia*. Igualmente el Pabellón Suizo para la ciudad universitaria de París está pensado para estar ubicado de manera libre en el territorio, los *pilotis* de concreto posibilitan la aparición de un suelo ideal más elevado que el suelo natural, sobre el que se apoya una estructura metálica que a la larga será el soporte físico del espacio ocupado y que más tarde en la Unidad de Habitación de Marsella será metaforizado con la imagen del botellero, donde la estructura recibe a posteriori las células prefabricadas que soportará que como piezas de Lego podrían ser combinadas hasta tal punto que, a pesar de la serialización de la partes, lograría un nivel de complejidad sólo comparable con una porción de ciudad decantada por los años, demostrando la condición mobiliaria de su propia construcción. 33 tipos de célula habitacional, comercios, servicios comunes, entre otros son posibles gracias a la libertad de entender una célula como un objeto montable y desmontable, como un mueble.

Cercanía al cuerpo

Justo después de la construcción de la Unidad de Habitación de Marsella, Le Corbusier concebiría El Cabanon en Cap Martin, que como una suerte de condensador de las estrategias que entre el mueble y el espacio se han venido revisando hasta aquí posibilita la cohabitación de actividades de manera simultáneas, gracias a dispositivos que lo optimizan a tal punto que se logra un alojamiento en 16 m² y que a partir de estos dispositivos y de la misma construcción de la arquitectura define y crea campos espaciales diferenciados.

Pero además este proyecto evidencia un aspecto que atravesó toda la obra de Le Corbusier y es la relación del espacio con el cuerpo a través de los muebles, aunque podría suponerse como evidente esta situación en muchos de los proyectos vistos anteriormente, es este el que lleva ese contacto al paroxismo, el espacio del Cabanon fue concebido a partir de las medidas del *Modular*, logrando tal cercanía al cuerpo que se desdibuja la posición mediadora de los muebles entre ambos.

[...]. El inevitable, por sus dimensiones, continuo espacial se fragmenta en pequeños ambientes apenas insinuados con una precisa definición funcional. Las paredes se conciben como superficies mutables que dan lugar al mobiliario característico, muebles que se integran en la arquitectura y definen el espacio y sus propios límites. Cama-, armario y mesa parecen protuberancias especializadas que forman parte de lo inmueble más que de lo mueble como sistema independiente. [...] (Barahona, 2011).

El Cabanon es una mueble-casa, porque es un espacio donde todo está al alcance de la mano, como un vestido hecho a medida y como tal se toca con el cuerpo, la condición mobiliaria de esta casa se acerca a la concepción que se hizo en el primer capítulo del muro-mueble, pero esta vez, el espacio es un solo muro-útil y como tal corresponde a una alianza entre una parte fija y ahuecada, en este caso más bien horadada, el muro y otra parte móvil, dinámica: el mueble.

Pero la serialización de la vida cotidiana llegó primero a Estados Unidos, y eso lo sabían bien los arquitectos europeos, cuando Le Corbusier planteaba sus casas en serie *Citrohan*, armadas como un auto, entendidas como máquinas para habitar, en Estados Unidos ya había desarrollos para que las casas literalmente recorrieran el país, casas rodantes que como los autos, salían de la línea de montaje y se anclaban al auto, ahora, el exterior claramente industrial, maquínico, compaginaba armoniosamente con un interior tecnológicamente sofisticado, cuyas piezas, como en El Cabanon eran inseparables del armazón principal, los *caravanna* norteamericanos representa el paroxismo en la relación arquitectura mueble, porque se ubica en el límite de la condición entre ambos, es arquitectura, porque se puede habitar, porque su primera esencia es espacial, mueble porque su otra esencia es la movilidad a dos escalas, territorial y objetual.

Entender el edificio como un objeto en el paisaje, como una máquina o como un traje hecho a medida mostró el alto grado de importancia que los arquitectos le dieron al problema del mueble en la modernidad y dará pie a futuros cuestionamientos que seguramente harán que esto no termine aquí.

Conclusiones, a manera de tránsito

Sería impreciso decir que este trabajo presenta conclusiones definitivas al respecto de las relaciones entre muebles y espacio en la vivienda moderna, más bien, a manera de tránsito hacia una investigación más profunda, se mencionarán algunos aspectos que este trabajo revela.

A partir de la hipótesis principal del trabajo podría decirse que con estos espacios estructurados por muebles, la arquitectura moderna se remonta a aquellas arquitecturas primitivas donde muebles y espacio forman un todo y los objetos que acompañan las acciones humanas se comportan como columnas que soportan la estructura, si se suprimieran los muebles estos espacios se desintegrarían, no sería posible que siguieran cumpliendo el rol que se le ha asignado, en esto radica el carácter estructural del mueble en la arquitectura moderna.

Así, desde la simple acción de darle espesor a un muro para aliarlo con un mueble, hasta construir todo el espacio de la casa dentro de este muro a partir de muebles, la arquitectura moderna sentó un precedente esencial en la manera en que el espacio de la casa se entiende hasta hoy: cohabitaciones de actividades simultánea y sucesivamente, entre interiores, entre el adentro y el afuera o el arriba y el abajo, optimización del espacio, definición del espacio como lugar de los acontecimientos de la vida y la casa entendida toda como un mueble, son temas que más que estar concluidos plantean otra mirada del espacio de la arquitectura moderna que merece ser revisada con más detenimiento en otras latitudes, donde su influencia pudo ser más drástica referencias estas que reforzarán la idea de inseparabilidad entre espacio y mobiliario que se ha desarrollado en este momento, que ha abierto otras interpretaciones y ha permitido ver la arquitectura moderna desde otra perspectiva.

Pero, aunque estas reflexiones puedan tener algún valor histórico lo que más interesa es su valor proyectual, es decir, lo que queda a los arquitectos tras conocer estas estrategias para su acercamiento a problemas del espacio contemporáneo. ¿Será pertinente hoy aplicar estos procedimientos espaciales? ¿Qué de esta manera de entender el espacio se ha perdido o puede recuperarse? Serían posibles preguntas que quedan tras este trasegar por el espacio de la vivienda moderna visto desde los muebles que lo definen y estructuran. Este trabajo más que una conclusión lo que pretendió fue abrir el camino para futuras investigaciones sobre la esencia de la estructura espacial de la arquitectura moderna, subyacente en los muebles.

Bibliografía

- Frankl, P. (1981). *Principios fundamentales de la historia de la arquitectura, el desarrollo de la arquitectura europea: 1420-1900*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Argan, G. C. (1965). *Proyecto y Destino*. Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Evans, R. (2005). *Figuras, Puertas y Pasillos*. En R. Evans, Traducciones (págs. 71-107). Madrid: Pre-textos.
- Loos, A. (1972). *Ornamento y Delito y Otros Escritos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Loos, A. (1984). *Dicho en el vacío*. Valencia: Colegio oficial de aparejadores y arquitectos técnicos de Murcia.
- LeCorbusier. (1958). *L'Art décoratif d'Aujourd'hui*. París: Les éditions G. Cres et Cie.
- LeCorbusier. (1964). *La Ville Radieuse*. París: Vincent Freal et Cie.
- LeCorbusier, & Pierrefeuf, F. (1979). *La casa del Hombre*. Buenos Aires: Editorial Poseidón.

LeCorbusier, & Jeanneret, P. (1946). *Oeuvre Complete*. Ginebra: Les Éditions d'Architecture.

Espiegel, C. (2007). *Heroínas del Espacio, mujeres arquitecto en el movimiento moderno*. Buenos Aires: Nobuko.

Cacciari, M. (1989). *Adolf Loos y su ángel*. En A. Pizza, *Adolf Loos* (págs. 112-113). Barcelona: Stylos.

Baudrillard, J. (2003). *El Sistema de los Objetos*. Mexico D.F.: Siglo XXI editores.

Quetglas, J. (2001). *El Horror Cristalizado, Imágenes del Pabellón de Alemania de Mies van der Rohe*. Barcelona: Actar.

Ábalos, I. (2000). *La Buena Vida, visita guiada por las casas de la modernidad*. Barcelona: Gustavo Gili.

LeCorbusier. (1964). *Hacia una Arquitectura*. Buenos Aires: Editorial Poseidón.

Barahona, M. (N/A de N/A de 2011). *Simulacros Domésticos en el Último Le Corbusier*. Recuperado el 23 de 09 de 2011, de miguelbarahona.es: <http://miguelbarahona.es/DI182-report%20lecorbusier-F.pdf>

Evans, R. (2005) *Figuras Puertas y pasillos*. Editorial Pre-Textos.

Abstract: Although usually modern architecture from formal, bearing and fixed structures, structures that define, relate and separate indoor and outdoor spaces, has been studied and understood, this paper proposes to hypothesize that much of modern domestic space is defined by soft structures, furniture, sliding and folding panels,

carpets, curtains, etc. in some buildings of modernity they are essential to understanding their spatial structure.

Keywords: Architecture - Spatial structure - Furniture - Furniture - Housing.

Resumo: Ainda que geralmente estudou-se e entendido a arquitetura moderna a partir das estruturas formais, portantes e fixas, estruturas que definem, relacionam e separam os espaços interiores e exteriores, este trabalho propõe-se formular como hipótese que grande parte do espaço doméstico moderno está definido por estruturas suaves: móveis, painéis corredizos e dobrável, tapetes, cortinas, etc. que em alguns edifícios da modernidade são imprescindíveis para entender sua estrutura espacial.

Palavras chave: Arquitetura - Estrutura espacial - Mobiliário - Móveis - Moradia.

(* **John Arango Flórez**. Arquitecto de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín, Especialista en Estudios Urbanos de la Universidad Eafit en Medellín y Magister en Arquitectura de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín. Este texto corresponde a la sustentación de su tesis de Maestría, presentada en 2012 y que recibió la distinción laureada por parte del jurado.

Los objetos públicos como convenios sociales

Diana Castelblanco (*)

Actas de Diseño (2017, marzo),
Vol. 22, pp. 229-234 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: septiembre 2012
Fecha de aceptación: julio 2014
Versión final: noviembre 2016

Resumen: A pesar de la especialización del conocimiento en muchas de las áreas académicas que se ocupan de los estudios urbanos, existe una notable preocupación por hacer un análisis de la ciudad que rompa con las formas convencionales del trabajo multidisciplinario, para derivar en un análisis desde las teorías de la complejidad, de los sistemas o de los estudios culturales, entre otras. Tales orientaciones se discuten a partir de autores como Maturana, Bachelard, Marc Augé, Heidegger, Guatari, quienes son citados frecuentemente ante la necesidad de pensar las transformaciones suscitadas por los procesos de modernización de las ciudades. El presente documento se propone indagar sobre las reflexiones contemporáneas que, desde el Diseño, se aproximan a tal propósito de pensar la ciudad y en especial pensar los asuntos del desarrollo desde una perspectiva política y social de la cultura material.

Palabras clave: Diseño - Sociedad - Cultura material - Ciudad - Espacio público.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 233-234]

El diseño concebido como la acción por la cual el ser humano modifica su entorno para adaptarlo a las múltiples y cambiantes maneras de asumir conceptos como necesidad, expectativa, valor o utilidad y resolverlos desde artefactos (materiales o inmateriales), es una de las expresiones más frecuentes para representar nuestra humanidad en la sociedad moderna. El diseño es una

representación social que le da cabida al campo concreto de las emociones, la memoria histórica y la creación de relaciones donde nos reconocemos como seres humanos. El objeto como artefacto representa, dentro de dicha sociedad, además de los múltiples desarrollos productivos y tecnológicos que acaecen bajo el manto de la globalidad, la hibridación de conocimientos que necesariamente

cualifican otras maneras de aproximarse a las relaciones humanas (del hombre con el hombre y con el paisaje artificial). Como lo dice Escobar (2002):

La globalización conlleva la radicalización de la modernidad. De ahora en adelante nos enfrentamos a un cierto tipo de modernidad para siempre, y en todas partes, tal como lo plantea la posición liberal progresista o la tercera vía, con teóricos como Giddens, Touraine, Castells, Habermas (con diferentes implicaciones sobre como “completar” el proyecto moderno para cada uno de estos pensadores, sin embargo).

El objeto en la actualidad potencia interacciones sociales unas veces determinadas, otras veces condicionadas y otras más espontáneas y casuales. Objetos que permiten la reproducción cultural, como aquellos de base tecnocientífica: unidades de medida, armas, sistemas de comunicación; objetos que conservan espacios significativos de interacciones sociales anteriores a nuestra época: utensilios de cocina, mobiliario doméstico, sistemas de transporte. Objetos que se alimentan de significados, valores y prácticas que se renuevan constantemente para producir un nuevo tipo de interacción cultural: objetos interactivos lúdicos, comunicativos, domésticos, etc., que discurren en medio de procesos adaptativos, de exclusión o de marginación.

La diferenciación de estos rasgos permite contemplar la heterogeneidad constitutiva de los artefactos culturales y, en general, la complejidad de la cultura material que da cuenta de las múltiples prácticas que suceden en la vida cotidiana. Estas tendencias están dando nuevas formas al contexto de diseño y vienen acompañadas de un crecimiento significativo sobre cierta sensibilidad estética estrictamente contemporánea. Al respecto puede decirse que existe un carácter situado y relativo propio de cada uno de los modos de relación que constituyen las prácticas contemporáneas. Formas específicas de percepción del paisaje artificial, interacciones no lineales, la indeterminación y la apertura a sucesos múltiples, son entre otras, expresiones de auto-reflexión que amplían el campo de lo simbólico y de la actuación humana desde la cultura material. Ahora bien, esto no niega que nuestra sociedad presente sea prolífica de un diseño que insufla ideales de belleza y que es expresión de un mundo superfluo. Aparecen expresiones que vinculan esta actividad con paradigmas estéticos de la cultura de élite, que reducen el diseño a respuestas ornamentales o a efímeras producciones que ponen en entredicho la pertinencia de la cultura material. De hecho, Hegel tenía razón cuando dijo que la extensión absoluta del ornamento y el arabesco usurpa en el mundo burgués capitalista; ahora parece que el diseño se puso al servicio de la burguesía. Continuando con la reflexión sobre el funcionamiento concreto del diseño desde tales hibridaciones culturales, en la actualidad se amplía el entramado de experiencias y de prácticas que integran los procesos de producción, de distribución y de consumo de la cultura material. Del mismo modo aparecen abordajes conceptuales y críticos del diseño, situados en contextos concretos, sin abandonar en absoluto las herramientas estrictamente

técnicas que visibilizan la productividad del diseño y la experiencia estética fruto de su materialización.

Frente a los muchos escenarios (contextos) desde donde se podrían establecer algunas de estas reflexiones, la ciudad, desde su propia naturaleza, es un espacio profundamente artificial y como tal, un paraíso para pensar los objetos en doble vía: como referentes del desarrollo urbano. Pero también como mediaciones de las prácticas sociales que acontecen en los lugares públicos. La ciudad moderna permite la insurrección de lo nuevo y con ello la articulación de lo sensorial, de lo casual y de lo particular representada en artefactos culturales.

Dentro de los procesos de producción del diseño y bajo la heterogeneidad constitutiva de los objetos, en la ciudad el diseñador deja de ser artífice solitario de la cultura material, para incorporar procesos de negociación y de colaboración entre otros actores, quienes aportan un alto grado de articulación social y política de las propuestas de diseño. En los procesos de distribución del diseño las esferas públicas son un factor esencial para la comprensión y retroalimentación del proyecto. La experiencia que tiene lugar frente al diseño en la ciudad se remite entonces al modo en el que las prácticas mediadas por los artefactos, se transforman en vivencias intensas, fruto de los significados emocionales y simbólicos que el ciudadano le otorga al diseño en contexto: el diseño con relación a los ciudadanos, a los lugares que ocupa y a los acontecimientos que representa. En este proceso relacional reside el valor y potencial estético del diseño en la ciudad. No son suficientes los objetos o artefactos urbanos si los ciudadanos no los llenan de sentido, en tanto reconocen relaciones e implicaciones en el uso o las prácticas que ellos proponen. Estamos ante el funcionamiento concreto de la producción plástica y material como experiencia individual y social. En tal experiencia es indiscutible la promoción de prácticas estéticas social y políticamente articuladas que encuentran en la ciudad y en sus espacios públicos un terreno fértil para su concepción, producción y distribución.

El diseño bajo esta perspectiva, si bien no niega la tradición técnica y formal que le dio origen y que en la ciudad se evidencia en artefactos oficiales como el mobiliario público, se orienta también, y muy especialmente, hacia la construcción de modelos reflexivos, críticos y propositivos de los procesos de producción social y de los contextos situacionales, donde tiene sentido la experiencia estética. De allí que quepa preguntarnos si es posible representar y comunicar desde los artefactos diseñados por los diseñadores profesionales tanta complejidad social y política que acontece en las ciudades contemporáneas, que en algunos casos, como, por ejemplo en asuntos patrimoniales, sirve como medio de legitimación de la cultura material e inmaterial, pero en otros, como en la representación de la violencia, el diseño no habrá de legitimar.

En la ciudad, y en especial en los espacios públicos de la ciudad, el diseño tiene un lugar de expansión del sentido en tanto es allí, en la calle, donde el diseño actúa como objeto, como medio de comunicación y como representación social. Ahora bien, esto no intenta disolver el diseño en lo meramente político. Sin embargo es imposible mostrar el tránsito emergente del diseño de la técnica

al diseño del contexto sin pensar cómo aparece todo un engranaje conceptual y crítico capaz de dar cuenta no solo de la tradicional densidad formal de la disciplina, sino también de la dimensión esencialmente social que la soporta.

Esto es altamente significativo en tanto propone no solo reorientar los escenarios de intervención del diseño y las intenciones de tal intervención, sino también las estrategias para garantizar los objetivos. El diseño pensado en los espacios urbanos demanda del diseñador mucho más que de una experticia individual, ilustrada y hegemónica; demanda de un sujeto que negocie los intereses múltiples de quienes habitan la ciudad. La experiencia estética, fruto de tales procesos de diseño, es el resultado de las múltiples experiencias que se producen en el entramado de relaciones que surgen en los espacios habitados y es el diseñador quien las articula a través de la producción de artefactos.

Para situar estas reflexiones, a continuación se propone abordar la discusión actual sobre desarrollo y modernidad en la ciudad, desde la perspectiva política y social de la cultura material.

El objeto público como convenio social para el desarrollo urbano

¿Dónde y cómo el objeto público descubre los convenios?

Pensar el espacio público supone reconocer que además de ser un espacio geométrico es un espacio de cualidades donde se representan acontecimientos urbanos que se soportan por artefactos técnicos y estéticos, por objetos públicos que revelan las características de la conducta social del habitante urbano. Esto último permite construir un espacio de reflexión como apoyo a la discusión actual sobre desarrollo y modernidad. Estamos ante una nueva perspectiva de desarrollo: el desarrollo de la conducta social del habitante urbano y los objetos públicos como potenciadores de dicho desarrollo.

Las ideas sobre desarrollo se basan en los aportes del conocimiento de muchas áreas (Arquitectura, Sociología Urbana, Antropología Cultural, Política Urbana, Geografía Urbana, entre otras). Desde ellas se han tratado los impactos provocados por los acelerados procesos de urbanización y la consecuente generalización de los conflictos sociales y ambientales que atraviesa la ciudad contemporánea. Desde aquí también se cuestiona la suficiencia de la perspectiva economicista del desarrollo sobre la perspectiva del desarrollo social. Los asuntos del crecimiento económico, de la industrialización, de los indicadores y en general el desarrollo entendido como un problema de gobierno al margen del ciudadano común. Hay una realidad y es que la discusión se ha dado desde disciplinas fuertemente arraigadas a la construcción histórica de las ciudades, lo cual también revela la escasez o marginalidad de algunas áreas del conocimiento que cambian las formas de teorizar y de asumir las acciones para el desarrollo de la ciudad. Pensar el desarrollo desde la sostenibilidad en el marco de una sociedad avasallada y rendida por el mercado, donde lo que se propone es sostener el curso de la acumulación capitalista, o pensar la racionalidad instrumental del progreso desde las

invenciones socio-técnicas o, por ejemplo, asumir críticamente el triunfo de la razón técnico-práctica sobre la razón sensible, es tan revelador para comprometerse con un nuevo desarrollo, como lo son las inter-subjetividades producto de las experiencias estéticas, intelectuales y prácticas (Debray, 2000) de quienes habitan la ciudad o los significados que suscitan dichas experiencias en sintonía con las mediaciones que las soportan, por ejemplo los objetos. Parece entonces que el desarrollo en la ciudad también debe comprometerse con el desarrollo de las maneras de percibir el lugar que se habita.

Estamos hablando de una transformación perceptual y sensible sobre los modos de ocupar los lugares y de entender las relaciones vitales que en ellos se producen. No es el desarrollo como la expresión del crecimiento económico sino del crecimiento individual y colectivo, en pro de la independencia racial, cultural, política, social, económica (recordemos que una de las causas del subdesarrollo es la dependencia). Independencia no necesariamente a grandes escalas, regionales o de país, sino en escalas micro como las que suceden dentro de comunidades concretas, en lugares concretos, en actividades concretas. Estamos hablando de desarrollo comunitario y de desarrollo endógeno.

En este sentido el desarrollo ha de estar en función de la convivencia, de las experiencias y de las posibilidades de decisión de una comunidad de usuarios con relación al territorio que ocupan. Un territorio más allá de la organización física del espacio; un territorio que expresa relaciones de poder, de solidaridad, de comprensión y de apropiación del mundo. Esto implica observar de manera detenida la vida concreta de las comunidades, de sus relaciones y de sus formas de existir. La comunidad no solo se basa en acciones instrumentales, sino en acciones fundadas en esperanzas, valores, creencias y significados compartidos entre personas, lo cual garantiza ciertas formas de participación en la búsqueda de un propósito compartido. Desarrollo para el fortalecimiento de lo propio: creencias, valores y significados.

El desarrollo así visto, es una consecuencia sensible y perceptual de las relaciones vitales que se producen frente a las diversas maneras de habitar la ciudad. Estas sensibilidades no solo derivan de las situaciones socialmente problemáticas sino en general de las prácticas urbanas y de los referentes simbólicos que utiliza la comunidad para representarlas o para experimentarlas. Tales referentes, que bien pueden ser la materialización técnica de una situación, objetos públicos en este caso, pueden modificar las experiencias intelectuales, estéticas y prácticas de los habitantes en la ciudad y como tal influir sobre las relaciones sociales. No olvidemos que estamos ante una perspectiva del desarrollo como resultado de las relaciones sociales mediadas por la cultura material. Los referentes simbólicos, en este caso los objetos públicos, son fruto de los sistemas de creencias y de valores que comparte la comunidad que habita un lugar y se convierten en acuerdos tácitos que controlan las interacciones en el espacio y que reconfiguran, no solo estructuralmente sino significativamente la forma urbana y, en consecuencia, las formas de habitar la ciudad. Las creencias y las ideas que se tienen sobre la ciudad, en sintonía con las formas concretas de representarlas

(objetos), se convierten en la base para vivir y actuar en ella; establecen límites y generan percepciones sobre la ciudad, definen modos de comportamiento, de uso y de vinculación entre los miembros de la comunidad que habita el lugar. Los objetos públicos actúan como elementos constitutivos de la intersubjetividad y son responsables de ciertos niveles de relaciones interpersonales.

Jordi Llover, en su libro *Ideología y Metodología del Diseño*, dice como el entorno objetual y en general el entorno proyectual es un elemento objetivo que fragua de cierta forma la sociabilidad en nuestra época, afirmando que en las sociedades modernas los elementos diseñados asumen un papel distintivo del carácter social de los escenarios habituales. Cuando Jordi (1981) dice como los objetos son un elemento de conexión entre los hombres, recrea las relaciones que pueden darse en un autobús urbano:

Así por ejemplo, un autobús urbano –que no por complejo deja de ser objeto– predispone a cierta forma de convivencia, más o menos accidental o breve, entre personas: todo el mundo sabe que si un autobús dispone solo de hileras individuales, dificultará la relación verbal entre los miembros de una pareja de enamorados que se hablan entre si, mientras que si dispone solo de hileras de asientos situados en filas de dos por fondo, será muy útil para nuestros enamorados, pero muy incómodo para determinados ciudadanos –que los hay– que desean viajar solos para poder extender tranquilamente su periódico y librarse a una lectura silenciosa y concentrada (53-61).

Jordi pone en evidencia cómo la estructura social construida por los sujetos en sus actividades cotidianas se apoya en configuraciones objetuales y espaciales que determinan las maneras de hacer, de recorrer y de permanecer en un lugar; sin embargo estas expresiones se tornan casi invisibles en tanto son experimentadas de manera cotidiana y en tanto son consideradas como sedimentos de lo constante y además de naturaleza omnipresente. La vida cotidiana pareciera no llamar la atención hacia uno de los rasgos más locuaces y esenciales de lo humano: la convivencia continua e ininterrumpida con los objetos y con las prácticas cotidianas que ellos viabilizan. Ahora bien, los objetos públicos son una memoria técnica de los lugares públicos. ¿Cómo se entiende la técnica frente a esta construcción de las relaciones interpersonales?

Partamos del hecho de que la técnica es un hecho social para ejercer una modificación sobre el ambiente, del mismo modo que es una estrategia colectiva para definir territorios y para ejercer acciones en él, muchas de ellas ceñidas por un principio de exclusión. La técnica actúa como parte del ejercicio del poder sobre el territorio, el ejercicio de la dominación de un grupo sobre otros, gracias a que delimita y fortifica los lugares.

Dice Félix Duque (2001) que si bien el espacio es producto de la técnica, ello se debe a que esta es eminentemente política. La técnica puede motivar el ejercicio de la violencia y de la dominación, así como la dificultad para la convivencia en comunidad, de allí que la técnica, desde la perspectiva de estas líneas, demanda de un marco ético, asociado a la participación igualitaria de los valores y de las experiencias de quienes habitan los lugares.

Según lo expuesto hasta aquí, si el objeto público es una memoria técnica, entonces el objeto público es eminentemente político, de allí que permita distinguir rasgos de la construcción socio - histórica de la ciudad: aquellos que ejercen el poder público, los grandes terratenientes o los nobles, que, por ejemplo, se representan en objetos como los Monumentos Públicos en la ciudad. Los que constituyen los gremios, las corporaciones urbanas y en general el pueblo común, cuyos objetos pueden ser los objetos para desarrollar actividades identitarias de los lugares como el deporte, el comercio o el arte. Finalmente el proletariado moderno de las ciudades y el campesinado, que establecen su propio orden para mantenerse en el sistema: la plebe, representados por ejemplo en los objetos para la venta informal en Bogotá.

Duque, en la *Revista de Estética y Teoría de las Artes* (2009) dice que “el arte público ha de ser –anti monumental–, contrario a la historia y a sus fastos, ajeno a todo ensalzamiento del régimen y de la “buena gente”- es aquel *revulsivo* destinado a convertir gente en individuos libres y autoconscientes”. Podría afirmar que un espacio efectivamente público es capaz de transformar estas manifestaciones técnicas y artísticas (5), donde la gente del común participa de la diversidad expresiva de cada lugar y por lo tanto, reconoce y juzga desde su particularidad perceptual.

Ahora, la distinción entre arte y técnica en el espacio público es solo una distinción perceptual del ciudadano que interactúa de alguna manera con la obra. Desde la técnica el ciudadano mira la obra terminada, geoméricamente definible, proporcionalmente clara y procedimentalmente posible. Sensaciones que surgen como respuesta cultural frente a determinado estímulo constitutivo del paisaje urbano; la belleza del objeto, que como lo afirma Nietzsche, citado por Sanabria (2004), es una categoría (la belleza) que reside en los ojos del observador, o más precisamente en sus condiciones de observación:

La belleza reside en los ojos del observador o, más precisamente en sus condiciones de observación. (...) a pesar de que solemos encontrar la belleza en las cosas, Nietzsche sostiene que en realidad nosotros conferimos la belleza al mundo mediante nuestra propia valoraciones. De la misma forma que imponemos las categorías estables del pensamiento al flujo del devenir, así mismo imponemos nuestras valoraciones estéticas al mundo: en la estética como en la epistemología, “descubrimos” en la naturaleza solamente lo que nosotros mismos ya hemos puesto allí. “en el fondo”, escribe Nietzsche, “el hombre se mira en el espejo de las cosas, considera bello todo aquello que devuelve su imagen (...)

El arte des-ocultará de la técnica lo que realmente son las cosas; las impresiones y sensaciones que ellas generan en el ciudadano, la esencia que Bachelard busca narrar desde la imagen poética y no geométrica. El adjetivo poética debe tomarse en un sentido cercano al griego *poietike*: “creadora”. Es la manera como las representaciones imaginarias resultan semejantes a las impresiones sensoriales. Y es poético representar las representaciones ima-

ginarias lo más claramente posible. Es poético hacerlas muy semejantes a las sensaciones (Castelblanco, 2010). Esto es la experiencia estética que nace de las asociaciones, evocaciones y deseos provocados por aquello que se percibe desde el cuerpo, las palabras y las cosas. Dicha experiencia habita en la memoria del ciudadano más que desde una idea de lo perfecto o de lo imperfecto, técnicamente hablando, desde las cualidades sensoriales que provocan casi que una experiencia íntima y espiritual del ciudadano con lo que percibe.

Estamos ante la tradicional lucha entre sentidos y razones, donde si bien la razón abunda como marco de la acción técnica en la ciudad de la modernidad (las fuerzas que indiscutiblemente apoyan a las Políticas de Estado capitalista son la ciencia y la técnica por un lado y el comercio y la manufactura por el otro), que demuestra desde sus manifestaciones físicas el orden fuerte y rígido del Estado y que pretende colocar como *máxima razón la Razón del Estado* (Duque, op. cit. p. 74) —recordemos los ejemplos sobre el mobiliario público en la ciudad de Bogotá—, también en la modernidad se fomenta la insurrección de la sensibilidad como extensión de la memoria y del deseo de los habitantes de la ciudad, que somete la razón técnica al conocimiento de lo sensible. Los objetos como hechos técnicos son guardianes de la memoria urbana. Mobiliario Público, Monumentos Públicos, Obras de Arte y, en general, Objetos Transitorios Hegemónicos o Contra Hegemónicos pueden ser patrimonios de la memoria, no solo del tiempo histórico sino también y principalmente, del tiempo fenomenológico. Para ello, es necesaria la lectura socio política de la técnica, donde además de definir los rasgos físicos constitutivos del objeto, se definen criterios de acción social y vínculos de asociación imaginaria sobre los lugares, los acontecimientos y las comunidades que ellos representan.

Bibliografía

- Arendt, H. (1977). *¿Qué es la Política?* Barcelona: Paidós.
- Augé, M. (1998). *El viaje imposible, el turismo y sus imágenes*. Barcelona: Gedisa.
- Bachelard, G. (2000). *La Poética del Espacio*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Berger, P.; Luckman, T. (1979). *La Construcción Social de la Realidad*. Buenos Aires: Amorrortu. 162-163.
- Castelblanco, C; Diana Z. (2010). *Los Relatos del Objeto Urbano: Una reflexión sobre las formas de habitar el espacio público*. Bogotá: Punto Aparte. Universidad Nacional de Colombia.
- Certau, M. (2000). La invención de lo cotidiano. Vol.2, *Habitar, Cocinar*. México: Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente: Cultura Libre.
- Duque, F. (2001). *Arte Público Espacio Político*. Madrid: Akal.
- Escobar, A. (2002). Globalización, Desarrollo y Modernidad. Corporación Región, ed. Planeación, Participación y Desarrollo (Medellín: Corporación Región, 2002), pp. 9-32. Disponible en: <http://www.oei.es/salactsi/escobar.htm>
- Flor, M. de la (2001). El lenguaje y la percepción de la realidad: La extensión intencional.[en línea]. Madrid: *Red Científica*. Disponible en <http://www.redcientifica.com/doc/doc200105030001.html>
- Fedro. (2009, 8 de marzo). *Revista de estética y teoría de las artes*.
- Goffman, E. (1994). Relaciones en público. [aut. libro] Mauro Wolf. *Sociología de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- Heidegger, Martín. (2004). www.laeditorialvirtual.com.ar/pages/Heidegger_ConstruirHabitarPensar.htm. [En línea] 2004. [Citado el: 29 de agosto de 2008.]
- Leroi, G. (1971). *El gesto y la palabra*. Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Jordi, L. (1981) *Ideología y Metodología del Diseño*. Barcelona. Editorial Gustavo Gili. Pág. 12
- Lobeto, C. (1998). Acciones y Representaciones en los Espacios Urbanos. *Congreso virtual*. Buenos Aires, Argentina: Instituto de Arte Argentino y Latinoamericano. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Buenos Aires (UBA).
- Lynch, K. (1966). *La imagen de la ciudad*. Buenos Aires: Infinito.
- Lliovet, J. (1981) *Ideología y Metodología del Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili. 12.
- Martin, J. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
- Paramo, P. (2007). *El Significado de los Lugares Públicos para la gente de Bogotá*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Romero, S. (1995). Una cartografía de la diferenciación cultural en la ciudad. [aut. libro]
- Sabaté, J. (2005): *Algunas lecciones de los lugares con acontecimientos asociados*. En: *Hipótesis del Paisaje 3. Actas*. Córdoba, Argentina I+P División editorial.
- Sanabria, C. (2004). *Estética, Miradas Contemporáneas*. Universidad Jorge Tadeo Lozano. Facultad de humanidades. Bogotá
- Santos, M. (1998). *La Naturaleza del Espacio. Técnica y tiempo. Razón y emoción*. México: Ariel S.A.
- Wolf, M. (1994). *Sociología de la Vida Cotidiana*. Madrid: Cátedra S.A. 23-27.

Abstract: Despite the specialization of knowledge in many academic areas dealing with urban studies, there is considerable concern to make an analysis of the city to break with conventional forms of multidisciplinary work, to derive an analysis from theories complexity, systems or cultural studies, among others. Such guidelines are discussed from authors like Maturana, Bachelard, Marc Augé, Heidegger, Guatari, who are frequently cited the need to think before transformations brought by the modernization of cities. This document proposes to investigate on contemporary reflections, from design approach that purpose of thinking the city and especially think about development issues from a political and social perspective of material culture.

Keywords: Design - Society - Material Culture - City - Public Space.

Resumo: Apesar da especialização do conhecimento em muitas das áreas acadêmicas que se ocupam dos estudos urbanos, existe uma notável preocupação por fazer uma análise da cidade que rompa com as formas convencionais do trabalho multidisciplinar, para derivar em uma análise desde as teorias da complexidade, dos sistemas ou dos estudos culturais, entre outras. Tais orientações discutem-se a partir de autores como Maturana, Bachelard, Marc Augé, Heidegger, Guatari, quem são citados frequentemente ante a necessidade de pensar as transformações suscitadas pelos processos de modernização das cidades. O presente documento propõe-se indagar sobre as reflexões contemporâneas que, desde o Design, aproximam-se a tal propósito de pensar a cidade e em especial pensar os assuntos do desenvolvimento desde uma perspectiva política e social da cultura material.

Palavras chave: Design - Sociedade - Cultura Material - Cidade - Espaço Público.

(*) **Diana Castelblanco.** Magíster en Hábitat de la Universidad Nacional, Especialista en Gerencia de Diseño y Diseñadora Industrial.

Directora de los Programas de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Docente e Investigadora en las líneas de Cultura material, Hábitat y Estética.

Diseño arquitectónico y su relación con la identidad local

Actas de Diseño (2017, julio),
Vol. 22, pp. 234-240 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: junio 2012
Fecha de aceptación: julio 2014
Versión final: noviembre 2016

Hernan Casakin (*)

Resumen: El fenómeno de la globalización amenaza con destruir los valores culturales, sociales, históricos, y arquitectónicos del lugar. Al efecto devastador de la globalización no ha estado exenta la arquitectura regional, donde la identidad de lugar está en plena crisis. En este estudio exploramos la relación existente entre la arquitectura y el contexto físico, histórico, y cultural. El objetivo es entender en mayor profundidad el rol que puede desempeñar la arquitectura de la diferencia para preservar la identidad del lugar. Con este fin, presentamos la visión del reconocido arquitecto israelí Ram Karmi, como respuesta desafiante al consumismo, y a la falta de interés en los valores locales. En particular, nos centramos en la Arquitectura Lírica, que es el enfoque teórico que Karmi propone para reelaborar la identidad local en nuestros días.

Palabras clave: Arquitectura - Identidad de lugar - Diseño arquitectónico - Regionalismo - Cultura - Globalización.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 240]

Introducción

La rápida evolución de comunicación de masas y los nuevos avances en los desarrollos tecnológicos, han modificado la distancia física y cultural que separaban a los países y sociedades en el pasado. Este fenómeno conocido como globalización (Ricoeur, 1965), ha reducido en gran parte muchas de las diferencias sociales y culturales que las barreras del espacio y el tiempo habían conseguido proteger. Una de las consecuencias ha sido la desaparición y destrucción de los valores culturales, históricos y arquitectónicos (Steel, 2001). Con la pérdida gradual de la identidad del lugar a causa de la globalización de la cultura en muchos países en desarrollo, en los últimos años surgió un reconocimiento para con los arquitectos y diseñadores que han mostrado tener una preocupación especial para con la identidad cultural nacional (Sklair, 2006; Steel, 2001).

En un intento de búsqueda de la influencia local y regional más auténtico en sus obras, estos emplearon tecnologías locales en sus obras, y prestaron singular atención a los lazos socio-culturales establecidos entre las personas y sus lugares de residencia.

La idea de la identidad del lugar y su relación con los contextos local y global es bien reconocida en el marco teórico del regionalismo crítico. Junto a Tzonis y Lefavre (1981), el concepto de regionalismo crítico fue propuesto por Frampton (1983a) en la década de los 80'. Valiéndose de los recursos culturales y las características geográficas

del contexto local (Casakin, y Elliot Abbam, 2010) como caballo de batalla, el regionalismo crítico propone un enfoque del diseño arquitectónico que tiene por objetivo luchar contra los efectos producidos por la carencia de significado del lugar (Arefi, 1999; Relph, 1976; Seamon y Sowers, 2008), y la falta de identidad en la arquitectura contemporánea. Según Frampton (1983b), el regionalismo crítico puede ser descrito como una actitud de resistencia, que valora no sólo las cualidades universales de la modernidad progresista, sino también el contexto geográfico y cultural donde se erige una obra arquitectónica. Tzonis y Lefavre (2003) por su parte, consideran que el regionalismo crítico es el marco donde los diseñadores pueden reflexionar, evaluar, e interpretar el contexto de acuerdo con sus puntos de vista propios.

Aunque la relación conflictiva entre lo local y lo global no es un tema nuevo en el campo del diseño arquitectónico (Clauser, 1982; Crinson, 2008), su conexión con la identidad del lugar aún necesita ser aclarado. En el presente estudio abordaremos la relación del diseño arquitectónico con el contexto físico y cultural en Israel, a través de la cual pretendemos ganar conocimiento sobre el papel que desempeña la arquitectura de la diferencia en la identidad del lugar. Para alcanzar este objetivo, analizamos una serie de obras singulares del arquitecto israelí Ram Karmi, consideradas como un aporte fundamental a la identidad local del lugar. En particular, nos centramos en la Arquitectura Lírica, que es el enfoque teórico que

Karmi propone en las últimas décadas como alternativa al consumismo, la globalización, y la falta de identidad. En la primera parte de este artículo introducimos brevemente el concepto de identidad de lugar, y ofrecemos una discusión sobre la fuerza de la globalización en un mundo en crisis. Mostramos como este fenómeno afecta el campo de la arquitectura, tanto en el mundo como en Israel. En la segunda parte analizamos la obra del arquitecto Ram Karmi, para mostrar como desafía a la arquitectura de la superficialidad, sin interés en los valores locales. Mediante cuatro casos de estudio exploramos el modo en que su arquitectura de la diferencia ofrece una respuesta al problema de la globalización y la falta de identidad del lugar.

Identidad y globalización, crisis de la arquitectura en el mundo

Un aspecto fundamental a través del cual es posible relacionarse con un lugar determinado tiene que ver con el concepto de identidad. Además de estar íntimamente relacionado con el apego al lugar, esta noción puede ser considerada como parte de la esencia misma del lugar, (Pretty, Chipuer y Bramston, 2003; Knez, 2005). Por otro lado, la identidad de lugar es un componente predominante en la identidad del ser que se expresa mediante sus preferencias, ideas, objetivos, creencias, etc. relevantes para el lugar en cuestión (Proshansky, 1978).

La identidad de lugar afecta el modo que un lugar es entendido y percibido (Jorgensen y Stedman, 2001; 2005). Por ello, cuando las personas logran establecer un vínculo afectivo con un lugar determinado suelen sentirse cómodas y seguras, y tienden a identificarse y a permanecer en dicho lugar a lo largo del tiempo (Hernandez et al., 2007). Sin embargo, este vínculo puede variar o evolucionar de acuerdo a las características del individuo o del grupo, tales como la condición social, cultura, grupo de pertenencia, intereses, etc. (Proshansky, Fabian y Karminoff, 1983), o incluso el tipo de interacciones mantenidas con el lugar (Wester-Herber, 2004).

En la era de la globalización, en la que la economía junto a la tecnología han incrementado la conexión global, y en la que las distancias físicas y virtuales se han acortado, tanto la identidad como la identidad de lugar están en jaque. Esto es parte debido a que la influencia de la comunicación global y el consumismo transnacional han hecho mella en la identidad de los países menos desarrollados. Un ejemplo palpable es el fenómeno de las compañías multinacionales diseminadas a lo ancho del mundo, que aprovechando la apertura de las economías en proceso de desarrollo al libre comercio, han saturado los mercados con productos uniformes (Klein, 2002).

En una vida globalizada, la identidad no puede ser tomada como un valor entendido (Adam, en prensa). Mucho menos cuando la globalización afecta al concepto de territorio. Aunque hasta hace poco la idea de territorio era algo más o menos estable, últimamente este concepto ha variado substancialmente. Hoy no es extraño que en un mismo territorio convivan culturas diferentes con múltiples identidades, dando paso a identidades híbridas, ambiguas, y faltantes de raíces (Scholte, 2005),

que minan los pilares básicos de la cultura local. Como comenta Beck (1997), el vínculo establecido entre lugar y comunidad se está desmoronando, y la movilidad extra-territorial en búsqueda de mejores oportunidades prima por encima de los vínculos emocionales que el individuo pueda desarrollar con su lugar de origen.

Queda claro que la globalización y el localismo son dos fuerzas contrapuestas, que luchan por imponer un modelo de identidad diferente. Mientras que la primera tiene como objetivo limar diferencias culturales, una de las características principales de la segunda es la de oponerse a la imposición de un modelo absoluto que propicie la homogeneidad y la repetición sistemática.

La globalización de las economías mundiales también ha tenido eco en el campo de la arquitectura. El movimiento moderno ha estado siempre presente en las economías capitalistas desde comienzos de los años 60'. Por otro lado, la lucha de intereses para atraer la inversión global mediante el diseño de edificios icónicos, ha derivado en la creación de una nueva clase arquitectos estrella globales, y las necesidades de las corporaciones multinacionales ha alentado el crecimiento de una nueva generación de grandes estudios de arquitectura a nivel global (Adam, en prensa). Esta realidad es frecuente en países emergentes, que apuestan a la modernidad como principio de vanguardia, y a la innovación estilística como imagen de pertenencia a la economía mundial. Según Adam (en prensa), esto proporciona a las ciudades en desarrollo de cualidades imprescindibles para promocionarse en la esfera mundial, y así atraer inversores extranjeros, turismo y comercio. Este fenómeno ha colocado a una buena parte de los arquitectos en una postura profesional transnacional, que ve al progreso como un objetivo cosmopolita. La llamada cultura del progreso ha generado una fuerte dependencia global, limitando de este modo el libre actuar y pensar del arquitecto a nivel local (Berger, 2002). No pocas han sido las voces que se alzarón contra esta nueva tendencia, alertando sobre los peligros implícitos. Por ejemplo Borja y Castells (1997), advierten que frente a la hegemonía de valores universalistas, mantener la identidad colectiva basada en un marco histórico, cultural y territorial es esencial para conservar el sentido de pertenencia del individuo a una sociedad determinada.

Muchas de las obras de las últimas décadas intentan inmortalizar las ambiciones globales del capitalismo transnacional, que nada tiene que ver con la identidad local de las comunidades regionales. La imagen de estos proyectos refleja homogeneidad en la forma construida, caracterizada por edificios de grandes alturas, el uso de tecnología de punta no sustentable tanto en viviendas privadas como edificios públicos o parques tecnológicos, como así también la proliferación de autopistas que recuerdan permanentemente el concepto de anti-lugar (Relph, 1976).

Desde hace por lo menos tres décadas, el fenómeno de la identidad de lugar viene generado un áspero debate en el campo de la arquitectura. La identidad y su relación con los contextos locales y globales han sido planteados en el marco teórico del regionalismo crítico. En los 80', esta problemática fue abordada bajo el concepto de regionalismo crítico, propuesto por Frampton (1983a) y Tzonis y

Lefavre (1981). Como comentan Tzonis y Lefavre (2003), el regionalismo crítico propone al arquitecto hacer una interpretación personal del contexto, mediante la cual los elementos locales pueden ser utilizados de modos no familiares. Así es posible tomar distancia con la arquitectura vernácula y sentimentalista, y re-proponer una arquitectura adaptable al lugar y al tiempo.

En su artículo *Hacia un regionalismo crítico: seis puntos de una arquitectura de resistencia* Frampton (1983b) ataca al Post-Modernismo y los no-lugares o lugares faltos de significado local, producto de la arquitectura moderna. Sugiere a cambio, una base crítica a partir de la cual poder avanzar hacia una arquitectura contemporánea de disidencia, libre de convenciones estilísticas de moda, y en sintonía con las necesidades y la identidad del lugar. Un aporte de la teoría de Frampton fue el de intentar reconciliar la modernidad y el problema de la identidad local, focalizando en temas críticos tales como la cultura local, el clima, la topografía, la luz, la tecnología y los materiales del lugar en reemplazo de la escenografía kitsch del Post-Modernismo. Sin embargo, existe un consenso que el marco teórico planteado careció de rigor y claridad. Según esta visión, un edificio que considerara cualquier elemento del sitio podría ser tomado como parte del regionalismo crítico. Pero pese a sus deficiencias, esta teoría sigue siendo altamente influyente en nuestros días, aunque más no sea como una declaración de intenciones, que como una herramienta con aplicaciones directas en el diseño construido.

En vista que las ciudades en el mundo son cada vez más parecidas entre sí, el problema de la identidad del lugar y la diferenciación de la arquitectura local continúan siendo temas controversiales en el debate sobre que debería ser considerada como la arquitectura auténtica en nuestros días.

Identidad y crisis de la arquitectura Israelí

El problema de la identidad local y la falta de diferenciación es una realidad que atañe de lleno a la arquitectura Israelí. La primera generación de arquitectos israelíes de los años 40' intentó buscar una nueva identidad para la arquitectura del país. En ese período, el espíritu de la arquitectura Internacional Europea fue considerada como un modelo a seguir, fuertemente caracterizado por la concreción de objetivos colectivos y socialistas (Chyutin, 2008). Esta fue una de las razones debido a la cual la arquitectura israelí ha estado dominada por la arquitectura Moderna (Goldman y Kamp-Bandau, 1994), y en particular por la arquitectura Bauhaus (Herbert, 1993). Esta estuvo influenciada por principios, reglas, y formas pre-establecidas y por ende sin identidad local, que fueron impuestas siguiendo el modelo Europeo de aquellos años. Una de las consecuencias fue que la arquitectura Bauhaus, también conocida como arquitectura Internacional, no logro establecer un diálogo profundo con la ciudad, el espíritu del lugar, o la escala urbana (Karmi, 2011). Quedan hoy más de 4000 edificios *Bauhaus*, considerados patrimonio nacional, y que de algún modo a lo largo de la breve historia de este país han influido en la imagen de ciudades como Tel Aviv.

Con la culminación de la era de la arquitectura Moderna comienza una nueva etapa de desafío, basada en una intensa búsqueda de la identidad israelí. Como reacción al estilo y los símbolos de la moda de entonces, durante los años 50' y hasta los comienzos de los 70', la arquitectura Brutalista reemplazo paulatinamente a la arquitectura Moderna. Bajo la influencia de figuras como Adolf Loos y la arquitectura tardía de Le Corbusier, como por ejemplo la Unidad de Habitación de Marsella, el Brutalismo local tuvo por objetivo respetar la verdad del material y la honestidad en la construcción de los edificios erigidos bajo este estilo arquitectónico. Loos siempre cuestiono aspectos relacionados con la ética en la arquitectura, y propugnando la desaparición del ornamento a favor de la simplicidad constructiva (Loos, 1997). Desvinculándose de la estética como elemento central de la arquitectura, el Brutalismo local tuvo como objetivo la creación de un estilo local auténtico. Para ello, intento encontrar un equilibrio en la obra arquitectónica entre la integración con el contexto, el componente ético, y la cultura del lugar. El hormigón expuesto y de geometrías angulosas fue considerado como el material principal, pero que de algún modo careció del refinamiento y acabado esperables (Kiriaty, 1984). Los críticos lo consideraron como un estilo de apariencia fría, reflejando una imagen de arquitectura del totalitarismo. Por ello, fue sinónimo de decaimiento urbano. Gran parte del paisaje urbano de nuestros días en Israel es el resultado de la estética pobre de la arquitectura Brutalista de entonces.

A comienzos de los 80', la arquitectura Post-Moderna sucedió al Modernismo y al Brutalismo. La influencia de este estilo fue similar al fenómeno mundial, generando edificios carentes de identidad local, copia burda de aquellos originados en Norte América y que fueran tomados como ejemplos a imitar (Jencks, 1987). Guiándose por principios tales como menos es mas aburrido o la forma sigue al placer, propuestos por Venturi (1966), el resultado fue una arquitectura aislada del contexto físico y social, que relegó el espacio público a un segundo plano. Consecuentemente, la arquitectura Post-Moderna pasó a ser una moda pasajera carente de identidad local. Influenciada por las exigencias del consumismo, se desvaneció en el tiempo. En los años 90', el fenómeno de la globalización y el desarrollo tecnológico posibilitaron adoptar rápidamente otros modelos arquitectónicos contemporáneos. Entre otros, la torre en altura, y los shopping centers, todos estos edificios sin identidad propia, y basados en una fiel imitación del modelo Americano. Una consecuencia inmediata fue la destrucción del tejido urbano continuo, y el empobrecimiento del centro comercial tradicional en un gran número de ciudades en todo el país.

Seguramente, la gran pregunta que se plantea es cómo diseñar de modo auténtico en la Israel de hoy, toda vez que no existe ni dirección clara, ni una tendencia conceptual respetable a seguir. Parte de la singularidad de la arquitectura Israelí deriva de la gran diversidad de fuentes y precedentes arquitectónicos que la componen. Más allá de los desarrollos tecnológicos del momento y de las nuevas tendencias arquitectónicas en boga, la arquitectura contemporánea Israelí continúa en la búsqueda para dar con sus vínculos con la región. Desafortunadamente,

muchos de los elementos regionales y tradicionales de la arquitectura local son utilizados de manera simplista y superficial. Esto dio lugar a la multiplicación de edificios sin contenido, caracterizados por el uso de un catálogo de geometrías y motivos carentes de significado local. Los intentos por definir cuál podría ser la verdadera identidad de la arquitectura Israelí han fracasado rotundamente. No puede decirse que la arquitectura local de hoy día refleja una comprensión profunda del lugar. Más bien, responde a las necesidades de un mercado muchas veces identificado con los prototipos derivados la cultura global que poco tienen que ver con la realidad social, económica, histórica, cultural, tecnológica, geográfica, o climatológica de la región y el país.

A pesar de esto, en las últimas décadas, un número creciente de arquitectos israelíes ha comprendido que el punto de partida de una arquitectura local comienza con las raíces, el espíritu y la identidad del lugar. A pesar de su disconformidad con la situación actual, ellos continúan buscando el significado de la localidad en la arquitectura. Un caso destacado es el maestro Ram Karmi, figura de gran calibre de la arquitectura contemporánea del país.

Ram Karmi y su obra

Ram Karmi nació en Tel Aviv en 1931, y recibió su licenciatura en arquitectura en la Architectural Association (AA) de Londres. En líneas generales, puede decirse que Ram Karmi es un arquitecto identificado con la arquitectura vernácula de la región. Aunque para ser más preciso, podría afirmarse que su identificación no se corresponde con una mirada melancólica y nostálgica hacia el pasado, sino con una visión aguda y crítica sustentada en el uso de referencias y precedentes históricos, pero ajustada a los tiempos que corren.

Karmi comenzó su carrera como arquitecto Modernista, trabajando en el estudio de su padre, Dov Karmi, uno de los pioneros del movimiento Moderno en Israel. Ganador de un gran número de prestigiosos premios nacionales e internacionales, está considerado como una de las figuras más prestigiosas e influyentes de la arquitectura israelí contemporánea.

En una entrevista que realizamos con Karmi en Febrero de 2012, logramos acceder a sus visión sobre del desarrollo de la arquitectura israelí, y de su obra en particular. En las próximas secciones nos centramos en sus ideas fundamentales, basándonos en parte en los conceptos transmitidos durante la entrevista, como así también en diversos libros y artículos sobre obra.

Ram Karmi y la arquitectura brutalista

Durante los 50' y 60', Karmi estuvo influenciado por la arquitectura Brutalista. En ese período su obra estuvo caracterizada por una composición espacial introvertida. Pero además buscó definir la identidad de su arquitectura a partir de una visión idealista que tuvo a la a la naturaleza, la relación con el contexto y la cultura local, como así también a la escala humana y las necesidades del usuario como sus elementos centrales. Fue de algún

modo intentar usar la tecnología del momento junto con los materiales del lugar.

La Escuela Amal en Naot Afeka, Tel Aviv (1973) es un edificio icónico y uno de los mejores ejemplos de la arquitectura brutalista de Ram Karmi (Karmi, 2011). La esencia misma de la escuela Amal se encuentra en el patio central. Su rol principal es el de organizar e integrar en forma conjunta las diferentes funciones del edificio, como así también regular la relación interior-exterior entre el edificio y la ciudad. De este modo, el patio provee de un contexto espacial único, en el que cada una de las funciones logra hallar su expresión arquitectónica propia, tanto a nivel individual como colectivo. Solo los pisos superiores de la escuela contienen aulas y talleres, estando destinados a un uso exclusivamente privado. Los demás sectores de la planta baja permanecen abiertos al público las 24 hs del día, de modo que la escuela está proyectada para servir como centro comunitario. Este principio estaría presente en la mayoría de sus edificios en los años venideros, donde el común denominador sería el de abrirse al público desde adentro, combinando simultáneamente la esfera privada con la urbana.

El clima extremo de la zona desértica donde la escuela está implantada es otro de los fuertes condicionantes del diseño de la escuela. Las ventanas están tratadas de acuerdo a la dirección específica de cada fachada. Por ejemplo, las aulas que están orientadas al sur están protegidas por pérgolas de hormigón, y funcionan como terrazas a la sombra sirviendo como lugar de encuentros informales. En otros casos, Karmi juega con los volúmenes construidos para generar contrastes entre luz y sombra. De este modo, la escuela refleja la esencia de la arquitectura Mediterránea, es decir un edificio con identidad propia, basado en entre otros aspectos en el aprovechamiento de los recursos locales, la protección contra el clima extremo, y la integración selectiva del espacio privado con el espacio público urbano, caracterizado por zonas de encuentro e intercambio social.

Ram Karmi y la arquitectura Lírica

En los años 80', Karmi realizó un giro en el que paso del Brutalismo a lo que él denominó la arquitectura Lírica. Aquí el espacio público se convertiría definitivamente en el protagonista principal de su obra. Uno de los cambios fundamentales incluyó una profunda comprensión de la esencia de la cultura, y el espíritu del lugar. En esencia, la tendencia arquitectónica Lírica puede entenderse como la crítica de Karmi para con la cultura del Post-Modernismo, centrada principalmente en el consumismo masivo, la globalización, y la pérdida de significado de identidad local.

Según Karmi, este fenómeno de la cultura post-moderna afectó parte de la arquitectura Israelí, vacía de contenido social, y representada por diseños superficiales y frívolos, sin ningún interés en los valores culturales locales. No obstante, Karmi es optimista cuando comenta que las modas cambian y perecen, mientras que la memoria histórica del lugar perdura a lo largo del tiempo:

Aunque nos parezca que nuestra cultura pierde parte de su identidad, quedan siempre a nuestro alrededor

mitos, paisaje, nombres de asentamientos, calles, valles, lugares sagrados, estatuas y monumentos, que existen para mantener la memoria individual y colectiva, los que son y seguirán siendo parte de nuestra cultura. (Karmi, 2001, p. 177)

En ese sentido, la arquitectura Lírica buscó hallar conexiones entre el edificio, sea público o privado, y el contexto donde se encuentra. Aun cuando la tecnología tiene un efecto cada vez más pronunciado en la arquitectura globalizada, Karmi apela a un modo de proyectar basado en la experiencia personal, y considera a la experiencia de los sentidos y las emociones como guías de diseño fundamentales. Su arquitectura no se vale de principios repetitivos, o de un estilo de diseño predeterminado, sino de la búsqueda de la esencia misma del espacio. Según sus palabras:

Un arquitecto con estilo propio, está preso de ese estilo de modo narcisista, por lo que no hay posibilidad de cambio. Por esta razón, yo respeto la curiosidad, búsqueda, la aventura de lo desconocido, y todo esto es posible cuando no nos encerramos en un estilo determinado. (Karmi, 2001)

Por el contrario, la arquitectura Lírica está abierta a nuevas experiencias que puedan conducir al descubrimiento de la identidad propia. Karmi actúa ad-hoc: estudia un problema de diseño en profundidad, y toma decisiones de acuerdo a las exigencias del diseño. Intenta explotar las posibilidades del lenguaje arquitectónico local mediante un enlace entre el pasado y el presente, enraizando sus visiones personales en la historia local, la identidad cultural, y la memoria colectiva. La escala humana juega un papel protagónico en su obra. Por ello, su modo de experimentar situaciones arquitectónicas es a través del movimiento del cuerpo en el espacio. Karmi comenta:

Todo lo que vemos, tocamos, oímos o sentimos influencia la forma en que nos conectamos con el espacio en general, y el espacio público en particular. El desarrollo del espacio público, según su punto de vista, es una consecuencia directa del patrón de circulación de las personas (Karmi, 2001).

La arquitectura Lírica representa un modo de rever la riqueza de posibilidades provenientes del pasado, con el objetivo de profundizar nuestro idioma arquitectónico con asociaciones a nuestro sitio, y reconvertirlo de nuevo en nuestro hogar. El acto arquitectónico creativo compuesto por la memoria del pasado, es un proceso óptimo por naturaleza. En mi modo de ver, en este acto creativo existe una gran riqueza, la que combina recuerdos y sueños (Karmi, 2001).

El edificio de La Suprema Corte de Justicia, construido en Jerusalén en 1993, podría considerarse como la obra de su madurez, cuando Karmi comenzó a buscar un sentido más profundo del lugar y de la identidad regional. El edificio se basa en una metáfora urbana adecuada a la antigua ciudad en la que está emplazada (Schultz, 2010).

La planta es un collage de elementos, patios abiertos, espacios cerrados públicos y rutas ceremoniales que son tratados en alusión a espacios cívicos, plazas y calles de Jerusalén. Pero también la arquitectura del edificio hace referencia a elementos y monumentos de la ciudad vieja, como tumbas, puertas de entrada, muros, arcos, y pavimentos de piedra (Sharon, 1993).

El complejo refleja una imagen conceptual de la memoria urbana de la ciudad. La idea de la planta surgió al considerar los ejes Cardo y Decumano, que organizan los barrios de la ciudad vieja de Jerusalén, y que sirvieron para definir la composición del edificio y su relación con el entorno urbano (Karmi, 2001; Schultz, 2010).

El eje cardo se extiende hacia el este en dirección a la Ciudad Vieja –simbolizando la dimensión espiritual, y hacia el oeste en dirección al mar– representando la conexión con el mundo occidental y capitalista. El eje Decumano conecta la Corte Suprema con la Knesset (Congreso Nacional de Diputados) y el Museo de Israel. Además de conectar a la Corte Suprema con su entorno, estos ejes tienen una función organizativa en la planta. Dividen al edificio en cuatro partes independientes pero vinculadas entre sí, la biblioteca, las cámaras de los jueces, las salas de audiencias, y la zona de aparcamiento. Uno de los desafíos principales del proyecto fue conseguir que cada sector tuviera su carácter e identidad personal, pero al mismo tiempo que formaran parte de un solo proyecto. A tal fin, se utilizaron materiales de la zona que incluyeron distintos tipos de piedra, y se con un acabado técnico de gran nivel. La circulación a lo largo de los ejes centrales que se superponen y entrecruzan, es un concepto principal del diseño del edificio (Schultz, 2010). Este organiza las vistas panorámicas e interiores, como así también el ingreso de luz desde el techo a lo largo de los diferentes ambientes. Existe un uso de formas y motivos que se remontan a periodos históricos claves en el desarrollo urbano de Jerusalén. Una pirámide, inspirada en la Tumba de Absalón en el Valle de Cedrón, debajo del Monte del Segundo Templo, se ubica entre la entrada al edificio y el vestíbulo, que funciona como una puerta de enlace que conduce a las salas de audiencias (Schultz, 2010). La pirámide filtra una columna de luz a través de un espacio cónico, cuyo rol es el de separar la vida urbana cotidiana del dominio de la Corte. Una extensa colección de referencias con fuerte significados reflejando la cultura local, tanto antigua como moderna, forjan el lenguaje arquitectónico del edificio.

La pirámide conduce a un gran espacio, que es el vestíbulo de espera que precede a las salas de audiencia. Este tiene una forma de arco de piedra maciza que rinde homenaje a la histórica Jerusalén, y destaca la importancia ceremonial del espacio que conduce a las salas de audiencia. Frente a éstos, se erige una pared blanca compuesta de una serie de zonas de espera. El diálogo mantenido entre la pared de piedra maciza, y la pared moderna en el lado opuesto del vestíbulo, es una metáfora que hace alusión al contraste y la convivencia entre pasado y presente. Karmi comenta: “A medida que se avanza hacia el sur, los portales llevan a un lugar más

familiar. Cuando uno camina hacia el Norte, se llega al mundo de la arquitectura Moderna, un espacio que fluye sin fin” (Sharon, 1993, p. 92). La luz penetra desde rajadas localizadas entre la pared y el techo, es usada para delimitar el paso de un espacio a otro, y para enfatizar al mismo tiempo la profundidad del muro.

Por otro lado, el tratamiento de las fachadas de las distintas partes del edificio refleja la imagen de la Jerusalén amurallada e histórica, sólida y hermética. Pero gracias a un diálogo entre masa y vacío, luz y sombra, las fachadas permite conectar los diferentes eventos que acontecen en el interior del edificio con la dimensión pública de la ciudad (Sharon, 1993), eternizando así la monumentalidad de su obra.

Conclusiones

El fenómeno de la globalización ha limitado y simplificado las diferencias físicas, sociales, y culturales que la distancia había logrado proteger en tiempos pasados. Esto ha ido en detrimento de los valores arquitectónicos locales y la identidad de lugar, especialmente en los países en desarrollo, donde los vínculos socio-culturales establecidos con los lugares de residencia se han ido debilitando a lo largo de los años. En un mundo global, donde la sociedad está cada vez más fragmentada, la identidad grupal e individual se ha vuelto inestable y vulnerable a los intereses transnacionales. Un síntoma visible de esto es la ciudad contemporánea que refleja la imagen de una arquitectura repetitiva, homogenizada, descontextualizada, americanizada y cada vez más en crisis.

En esta investigación exploramos la arquitectura de la diferencia en el contexto físico y cultural de Israel, prestando especial atención a la identidad de lugar. A tal fin, presentamos el enfoque teórico del arquitecto israelí Ram Karmi, cuya obra ha contribuido a forjar la identidad del entorno local en Israel. La propuesta de Karmi, y en especial su arquitectura Lírica, desafía a la arquitectura de la superficialidad, carente de significado y pertenencia local. Karmi demuestra tener una profunda comprensión sobre la esencia cultural, la identidad, y el espíritu del lugar, a los que emplea como principios rectores en sus diseños. A través de sus obras, este arquitecto logra establecer vínculos profundos y duraderos entre pasado y presente, tradición y modernidad, arquitectura y ciudad, local y global, aspectos todos estos que contribuyen a reforzar y redefinir la identidad de lugar.

Como observación final, proponemos la visión ejemplar de Karmi, como un modelo a seguir en estos días en los que el poder emergente de la globalización continúa socavando progresivamente los cimientos de identidad de la arquitectura local.

Agradecimientos

Este artículo es en parte fruto de numerosas charlas informales mantenidas con el arquitecto Ram Karmi a lo largo de los años, como así también de una entrevista mantenida recientemente en su estudio. Su palabra aguda y certera, reconocida como una antorcha de esperanza en estos tiempos inciertos, ha hecho mella en numerosas generaciones de arquitectos.

Bibliografía

- Adam (en prensa). Identity and identification: the role of architectural identity in a globalised world. *The role of place identity in the perception, understanding, and design of the built environment*. Sharjah: Bentham Science Publishers.
- Arefi, M. (1999). Non-place and placelessness as narratives of loss: rethinking the notion of place. *Journal of Urban Design*, 4(2), 179-193.
- Beck, U. (1997). *What is Globalisation?*. Cambridge: Polity Press.
- Berger, P. L., 2002. *The Cultural Dynamics of Globalisation*. In *Many globalizations: cultural diversity in the contemporary world*, Berger, P.L. and Huntingtondon, Samuel P, (eds). Oxford: Oxford University Press,
- Borja, J., Castells M., 1997. *Local and global, management of cities in the information age*, London: Earthscan,
- Casakin, H. & Abbam Elliot, E. (en prensa). *Place identity and culture: the design of the environment. The role of place identity in the perception, understanding, and design of the built environment*. Sharjah: Bentham Science Publishers.
- Chyutin, M., & Chyutin, B. (2007). *Architecture and utopia: the Israeli experiment*. Aldershot: Ashgate.
- Clauser, J. A. (1982). *Human place: The dialectic of the global and the local*. *Leonardo*, 15(2), pp. 137-139
- Crinson, M. (2008). *Singapore's moment: critical regionalism, its colonial roots and profound aftermath*. *The Journal of Architecture*, 13, 5.
- Frampton, K. (1983a). *Prospects for a Critical Regionalism*. *Perspecta*, 20, 147-162.
- Frampton, K. (1983b). *Towards a Critical Regionalism: Six points for an architecture of resistance*. In H. Foster (Ed). *The antiaesthetic. Essays on postmodern culture*. Port Townsend: Bay Press.
- Goldman, P., & Kamp-Bandau, I. (1994). *Tel Aviv modern architecture, 1930-1939*. Tubingen: Wasmuth.
- Herbert, G. (1993). *Bauhaus on the Carmel and the crossroads of empire: architecture and planning in Haifa during the British mandate*. Jerusalem: Yad Itzhak Ben-Zvi.
- Hernandez, B., Hidalgo, M. C., Salazar-Laplace, M. E., & Hess, S. (2007). Place attachment and place identity in natives and non-natives. *Journal of Environmental Psychology*, 27(1), 310-319.
- Jencks, C. (1987). *The language of post-modern architecture*. New York: Rizzoli.
- Jorgensen, B. S., & Stedman, R. C. (2001). Sense of place as an attitude: lakeshore owners attitudes toward their properties. *Journal of Environmental Psychology*, 21(3), 233-248.
- Jorgensen, B.S., & Stedman, R.C. (2006). A comparative analysis of predictors of sense of place dimensions: Attachment to, dependence on, and identification with lakeshore properties. *Journal of Environmental Management*, 79(3), 316-327.
- Karmi, R. (2001). *Lyrical architecture*. Tel Aviv: Ministry of Defense Publishing.
- Kiriatty, J. (1984). *Contemporary Israeli architecture*. Virginia: Process Architecture Pub. Co.
- Klein, N. (2002). *No Logo*. New York: Picador.
- Knez, I. (2005). Attachment and identity as related to a place and its perceived climate. *Journal of Environmental Psychology*, 25(2), pp 207-218.
- Loos, A. (1997). *Ornament and crime: selected essays*. CA: Ariadne Press
- Pretty, G., Chipuer, H., & Bramston, P. (2003). Sense of place amongst adolescents and adults in two rural Australian towns: The discriminating features of place attachment, sense of community and place dependence in relation to place identity. *Journal of Environmental Psychology*, 23(3), 273-287.

- Proshansky, H. M. (1978). The city and self-identity. *Environment and Behavior*, 10(2), 147-169.
- Proshansky, H. M., Fabian, A. K., & Kaminoff, R. (1983). Place-identity: physical world socialization of the self. *Journal of Environmental Psychology*, 3(1), 57-83.
- Relph, E. C. (1976). *Place and placelessness*. London: Pion.
- Ricouer, P. (1965). Universal civilization and national cultures. In Canizaro, V. B. (Ed.). *Architectural Regionalism- collected writings on place, identity, modernity, and tradition*. Princeton, Princeton Architectural Press, pp. 43-53, 2007.
- Seamon, D. & Sowers, J. (2008). Place and Placelessness, Edward Relph. In Hubbard P., Kitchen, R. & Vallentine, G. (Eds.) *Key Texts in Human Geography*, London: Sage, pp. 43-51.
- Schultz, A. C. (2010). *Ada Karmi-Melamede and Ram Karmi, Supreme Court of Israel, Jerusalem: Opus 71*. Stuttgart: Axel Menges.
- Scholte, J.A., (2005). *Globalisation: a critical introduction*. New York: Palgrave Macmillan.
- Sharon, I. (1993). *Supreme Court of Justice Building in Jerusalem*. Guivataim: Eli Meir Press Ltd.
- Sklair, L. (2006). *Iconic architecture and capitalist globalization*. City, 10(1) 21-47.
- Steel, J. (2001). *Architecture today*. NY: Paidon Press.
- Tzonis, A. & Lefaivre, L. (1981). The grid and the pathway. An introduction to the work of Dimitris and Susana Antonakakis. *Architecture in Greece*, 15, Athens.
- Tzonis, A. & Lefaivre, L. (2003). *Critical Regionalism, architecture and identity in a globalized world*. Munich: Prestel Verlag.
- Venturi, R. (1966). *Complexity and contradiction in architecture*. New York: The Museum of Modern Art Press.
- Wester-Herber, M. (2004). Underlying concerns in land-use conflicts- the role of place identity in risk perception. *Environmental Science & Policy*, 7(2), 109-116.

Abstract: The phenomenon of globalization threatens to destroy the cultural, social, historical, and architectural site. The devastating

effect of globalization has not been without regional architecture where place identity is in crisis. In this study we explore the relationship between architecture and the physical, historical, and cultural context. The goal is to understand in greater depth the role that architecture can play the difference to preserve the identity of the place. To this end, we present the vision of Israeli architect Ram Karmi recognized as defiant response to consumerism, and lack of interest in local values. In particular, we focus on Lyrical Architecture, which is the theoretical approach Karmi proposes to redraft local identity today.

Keywords: Architecture - Identity place - architectural design - Regionalism - Culture - Globalization.

Resumo: O fenômeno da globalização ameaça com destruir os valores culturais, sociais, históricos, e arquitetônicos do lugar. Ao efeito devastador da globalização não tem estado isenta a arquitetura regional, onde a identidade de lugar está em plena crise. Neste estudo exploramos a relação existente entre a arquitetura e o contexto físico, histórico, e cultural. O objetivo é entender em maior profundidade o papel que pode desempenhar a arquitetura da diferença para preservar a identidade do lugar. Com este fim, apresentamos a visão do reconhecido arquiteto israelense Ram Karmi, como resposta desafiante ao consumismo, e à falta de interesse nos valores locais. Em particular, centramos-nos na Arquitetura Lírica, que é o enfoque teórico que Karmi propõe-se reformular a identidade local em nossos dias.

Palavras chave: Arquitetura - Identidade de lugar - Design arquitetônico Regionalismo - Cultura - Globalização.

(*) **Hernán Casakin**. PhD es docente titular de la Escuela de Arquitectura, Centro Universitario Ariel. Ha trabajado como investigador en la Universidad de Hamburgo, el Instituto Tecnológico de Delft, y la Universidad de Tel Aviv. Sus investigaciones se centran en las áreas de psicología ambiental, y ciencias cognitivas aplicadas a diseño.

Índices

Índice alfabético por título

Construyendo imaginarios escénicos desde el

Diseño de Vestuario

Ana Milena Valdes Peña.....pp. 212-215

Design como estratégia para atrair público em sites de encontro

Paula Rebello Magalhães de Oliveira.....pp. 192-196

Design de interface e motivação em objetos de aprendizagem para a educação a distância

Clarissa Felkl Prevedello y Tânia Luisa

Koltermann da Silva.....pp. 181-186

Design e estratégias de marketing para marca de calçados femininos

Pablo Marcel de Arruda Torres, Abraão Gomes

Lacerda Cavalcante y Rafaela Duarte

Almeida.....pp. 208-212

Diseño arquitectónico y su relación con la identidad local

Hernan Casakin.....pp. 234-240

Diseño de una experiencia estética en la ciudad

Johanna Zárate Hernández.....pp. 215-218

El mueble como estructurador del espacio en la vivienda moderna

John Arango Flórez.....pp. 219-229

Los objetos públicos como convenios sociales

Diana Castelblanco.....pp. 229-234

Los valores del Diseñador Industrial para la construcción de la sustentabilidad

Josué Deniss Rojas Aragón, Omar Eduardo Sánchez

Estrada y Mario Gerson Urbina Pérez.....pp. 196-201

Nuevas pantallas urbanas: el videomapping como modalidad del live cinema en el contexto de la historia de las artes

Ana Sedeño Valdellós.....pp. 202-207

O desenho de moda sob um enfoque construtivista: modelos instrucionais de Fernando Becker

Lourdes Maria Puls.....pp. 186-191

Índice alfabético por autor

Arango Flórez, John.....p. 219

Casakin, Hernan.....p. 234

Castelblanco, Diana.....p. 229

de Arruda Torres, Pablo Marcel.....p. 208

Duarte Almeida, Rafaela.....p. 208

Felkl Prevedello, Clarissa.....p. 181

Gomes Lacerda Cavalcante, Abraão.....p. 208

Koltermann da Silva, Tânia Luisa.....p. 181

Puls, Lourdes Maria.....p. 186

Rebello Magalhães de Oliveira, Paula.....p. 192

Rojas Aragón, Josué Deniss.....p. 196

Sánchez Estrada, Omar Eduardo.....p. 196

Sedeño Valdellós, Ana.....p. 202

Urbina Pérez, Mario Gerson.....p. 196

Valdes Peña, Ana Milena.....p. 212

Zárate Hernández, Johanna.....p. 215

Síntesis de las instrucciones para autores

Síntesis de las instrucciones para autores interesados en publicar en Actas de Diseño. Consultar las Bases Completas ingresando en www.palermo.edu/encuentro > publicaciones > actas de diseño

Los autores interesados en publicar en las Actas de Diseño, deberán enviar adicionalmente al ensayo, un abstract o resumen cuya extensión máxima no supere las 100 palabras en español, inglés y portugués que incluirá de 5 a 10 palabras clave. La extensión del ensayo completo no deberá superar las 10.000 palabras, deberá incluir títulos y subtítulos en negrita. Normas de citación APA. Bibliografía y notas en la sección final del ensayo. Deberá incluir también al final del documento un breve resumen del curriculum vitae de los autores (que contenga la formación profesional, títulos, posgrados y ocupación actual vinculada a lo académico e investigación con prioridad, cómo máximo 150 palabras). Los ensayos deben ser enviados de forma digital a través del sitio Web del Encuentro: www.palermo.edu/encuentro

Los ensayos o artículos que se reciben deben ser Originales, y los mismos son divididos en dos categorías: Resumen y Comunicación (ver para más detalle abajo en especificaciones)

Especificaciones generales de formato:

Formato del Archivo: Documento Word, en mayúscula y minúscula. Sin sangrías, ni efectos de texto o formatos especiales

Autores: Pueden tener uno o más autores (todos deben adjuntar su currículum resumido en 100 palabras). El autor o autores interesados en publicar en Actas de Diseño deben ser profesionales y/o académicos de cualquier lugar del continente, que actúen en el campo del Diseño y la Comunicación Además sus artículos deben ser Originales.

Idioma: Idioma original de autoría (español o portugués)
Extensión mínima de la Comunicación 2.500 palabras y máxima 10.000 palabras. Deberá adicionalmente, incluir un resumen en español, inglés y portugués (100 palabras máximo) y de 5 a 10 palabras clave.

Imágenes: NO debe contener imágenes. Por el formato de la publicación se prefiere artículos de sólo texto. NO incluya imágenes, cuadros, gráficos o fotografías innecesarias.

Títulos y Subtítulos: En negrita, en mayúscula y minúscula

Fuente: Times New Roman

Estilo de la Fuente: Normal

Tamaño: 12 puntos

Interlineado: Sencillo

Tamaño de la página: A4

Normas de citación APA: Bibliografía y notas: en la sección final del artículo. Se debe seguir las normas básicas del Manual de estilo de publicaciones de la American Psychological Association APA (aplicable al tipo de artículo: Comunicación)

Para que un artículo sea publicado en Actas de Diseño (ISSN 1850-2032) debe ingresar en un proceso de evaluación y aprobación. Este proceso es organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, como coordinadora del Foro de Escuelas de Diseño (instituciones educativas de toda Latinoamérica), creado en el 2006 en el marco del Encuentro Latinoamericano de Diseño.

La Facultad cuenta con una Política Editorial, que canaliza y difunde en forma organizada y sistemática su producción. Lo cual le permite a la Facultad realizar una revisión previa de todas sus publicaciones. La Facultad está respaldada por un Comité Editorial y un Comité de Arbitraje. La formalización del Comité Editorial y de Arbitraje; además del diseño de la publicación están sujetos a normas de edición de las publicaciones científico tecnológicas.

Para garantizar la calidad de la publicación de Actas de Diseño, se convocó a los Miembros del Foro de Escuelas de Diseño para sumarse al Comité de Arbitraje y al Comité Editorial de la Facultad.

Para la aceptación de originales se utiliza un sistema de evaluación anónima realizada por el Comité Editorial quien deriva, a su vez, la selección al Comité de Arbitraje. El proceso de evaluación se realiza teniendo en cuenta los siguientes parámetros: Novedad de la temática, Aporte a las disciplinas y Ajuste a normas de trabajos científicos.

Consultas: Para mayor información escribir a: actasdc@palermo.edu // www.palermo.edu/encuentro

Actas de Diseño

Foro de Escuelas de Diseño

Facultad de Diseño y Comunicación

Universidad de Palermo

Buenos Aires, Argentina

Instituciones del Foro de Escuelas de Diseño

Durante el Encuentro Latinoamericano de Diseño se creó el Foro de Escuelas de Diseño que reúne a instituciones educativas que actúan en este campo.

A continuación se detallan los representantes de las instituciones que firmaron la carta de adhesión al Foro hasta la actualidad.

Las instituciones interesadas en adherirse comunicarse a foro@palermo.edu

Autoridades Académicas Firmantes (representantes de instituciones) por países:

Argentina

- Sebastián Javier Aguirre. Coordinador de Diseño Institucional, Colegio Universitario IES Siglo 21
- Elisa Anrique. Presidenta de la Fundación E. b. Anrique
- Dardo Arbide. Docente de la Tecnicatura Superior en Diseño de Interiores, Instituto Superior de Ciencias ISCI
- Arturo R. Arroquy. Rector, IDES Instituto de Estudios Superiores
- Roxana Cristina Becerra. Directora, Instituto Argentino de la Empresa
- María Isabel Bergmann. Jefa de Tecnicatura en Diseño y Producción Indumentaria. Escuela Provincial de Educación Técnica No. 2 EPET.
- Miriam Bessone. Coordinadora Ciclo Básico y de Taller Introductoria. Universidad Nacional del Litoral
- Flavio Bevilacqua. Coordinador de la Carrera Diseño de Interiores y Mobiliario, Universidad Nacional de Río Negro
- María Inés Boffi. Coordinadora y docente de la Tecnicatura en Diseño de Interiores, Instituto Superior de Ciencias ISCI
- Drago Brajak. Decano, Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional de Cuyo - UNCUYO
- Marcelo Andrés Brunet. Coordinador de la Carrera de Comunicación Social, Universidad Católica de Santiago del Estero
- María Cecilia Bondone. Jefa de Carrera Diseñador Gráfico, ICES Instituto Católico de Enseñanza Superior
- Osvaldo Caballero. Rector. Facultad de Ciencias Sociales y Administrativas, Universidad del Aconcagua
- Gustavo Orlando Caceres. Decano de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, UNNE Universidad Nacional del Nordeste
- Pablo Calviño. Director, ITM Instituto Tecnológico de Motores
- Roberto Candiano. Rector. Carrera de Diseño Gráfico - Comunicación Visual, Gutenberg Instituto Argentino de Artes Gráficas
- María Elna Capelli. Directora Departamento de Diseño, Facultad de Artes, Universidad Nacional de Tucumán
- Horacio Ángel Casal. Director de Diseño de Interiores y Mobiliario, Universidad Nacional de Río Negro
- Mirta Trinidad Caviglia. Directora. Instituto Superior del Profesorado de Arte de Tandil-IPAT
- Juan Pedro Colombo Speroni. Decano Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Católica de Salta
- María Alejandra Cormons. Vicerrectora de la sede Mar del Plata, Universidad CAECE
- Olga Edit Corna. Directora, Escuela Superior de Diseño de Rosario
- Verónica Conti. Directora Académica, ESP Escuela Superior de Publicidad Comunicación y Artes Visuales
- Juan Manuel Cozzi. Rector, Instituto de Estudios Superiores IES
- Flavia Delego. Directora General, Escuela de Diseño y Moda Donato
- Anibal Manoel de Menezes Neto. Rector, I.M.A.G.E. Instituto de Medios Avanzados, Gráficos y Electrónicos
- Carla de Stefano. Coordinadora Académica, Instituto Superior de Diseño Palladio - Mar del Plata
- Patricia Ruth Dillon. Coordinadora de la Carrera de Diseño de Indumentaria, Instituto de Educación Superior Manuel Belgrano
- Raúl Drelichman. Coordinador Educativo, Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial, Universidad de Maimónides
- Susana Dueñas. Directora Carrera de Diseño Asistido. Facultad de Informática y Diseño, Universidad Champagnat
- Claudio Ariel Enríquez. Docente, Instituto Superior del Sudeste
- Jorge Renato Echegaray. Coordinador de Carrera de Diseño Web, Instituto Superior Santo Domingo
- Atilio Ramón Fanti. Presidente Consejo Directivo, Universidad Popular de Resistencia
- Jorge Filippis. Director de Carrera de Diseño Gráfico, USAL Universidad del Salvador
- María de las Mercedes Filpe. Vicedecana Departamento de Diseño, Universidad Argentina John F. Kennedy
- Hernán Fino. Profesor Ordinario Adjunto Interino, Universidad CAECE Subsede Mar del Plata.
- María Dolores Finochietto. Profesor Ordinario Adjunto Interino, Universidad CAECE Subsede Mar del Plata.
- Cristian Fonseca. Relaciones Públicas, Extensión y Servicios. Área de Diseño, Instituto Superior Mariano Moreno
- Roberto Fonseca. Docente Titular en la asignatura Computación Gráfica III, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de San Juan
- Anibal Fornari. Decano de la Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad del Este
- Mónica Diana Gárate. Presidenta, Instituto Superior de Comunicación Visual / Fundación Rosario Diseño
- Daniel Marcelo Santos Gelardi. Director Nivel Superior, Instituto Superior Nicolás Avellaneda
- Andrea Gergich. Directora, Gutenberg Instituto Argentino de Artes Gráficas
- María Elena Gnecco. Coordinadora del Área Diseño de Interiores, Instituto Superior de Ciencias ISCI

- Héctor René González. Director, Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico / Universidad Tecnológica Nacional
- Marina González. Coordinadora de la Carrera de Diseño Gráfico, Gutenberg Instituto Argentino de Artes Gráficas
- Marcelo Oscar Gorga. Director / Fundador, Instituto Superior de Diseño Palladio - Mar del Plata
- María Rosana Guardia. Directora. Área Diseño Gráfico, Escuela de Arte Xul Solar
- Rosa Estela Guzmán. Profesor. Escuela Técnica N°18 "Centro de Formación Profesional", Escuela Técnica N°18 "Nicolasa de Quiroga"
- Guillermo J. Hudson. Director de la Escuela de Diseño, Instituto Superior Esteban Adrogué
- Miguel Irigoyen. Decano, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional del Litoral
- Carlos Kunz. Director, Carrera de Periodismo, Instituto Superior en Ciencias de la Comunicación Social.
- Carlos Kunz. Representante Legal, Instituto Superior de la Bahía
- Graciela Cristina Laplagne Bustos. Jefe del Departamento de Diseño. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de San Juan
- Gisela Mariel Leguizamon Martínez. Coordinadora de Carrera, Área Comunicación, Universidad Católica de Santiago del Estero
- Juan Pablo Lichtmajer. Rector, Instituto de Diseño, Estrategia y Creatividad, Universidad de San Pablo de Tucumán
- Claudia Micaela López. Encargada del área de Prensa Secretaria de Extensión. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de Córdoba
- Angelo Manaresi. Director, Representación en Buenos Aires, Università di Bologna
- María Alejandra Marchisio. Secretaria Académica, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de Córdoba
- Alejandra Marinaro. Directora de la Escuela de Comunicación y Diseño Multimedial, Universidad Maimónides
- Diego Nicolás Martinelli. Presidente, ISEC - Instituto Sudamericano de Enseñanza para la Comunicación
- Amalia Soledad Martínez. Vicerrectora, Escuela Superior de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo
- Eugenia Cristina Martínez. Directora Académica, Fundación Educativa Santísima Trinidad
- Raúl Martínez. Secretario de Educación. Diseño de Modas, CETIC Centro de Estudios Técnicos para la Industria de la Confección
- Claudio Raul Martini. Director, Instituto Superior de la Bahía
- Alejandra Massimino. Directora de la Diseño de Modas, CETIC Centro de Estudios Técnicos para la Industria de la Confección
- Roberto Mattio. Director de la Carrera de Ingeniería Industrial. Facultad de Ingeniería, Universidad Austral
- Raúl Horacio Meda. Decano de la Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Católica de la Plata UCALP
- Daniela Mendoza. Coordinadora de la Carrera de Diseño Gráfico y Visual, Instituto de Estudios Superiores IES
- Olga Ester Mieres. Directora, Instituto Tecnológico N°4 San Isidro.
- Marcelo Andrés Moreno. Coordinador de Carrera de Diseño Interactivo, La Metro. Escuela de Comunicación Audiovisual
- Sandra Navarrete. Directora de la Carrera de Diseño. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad de Mendoza
- Julio Ochoa. Director General y Fundador, Instituto Superior de Diseño Aguas de la Cañada - Córdoba
- Laura Ochoa. Directora Académica, Instituto Superior de Diseño Aguas de la Cañada - Córdoba
- María Inés Palazzi. Directora de la Carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico Facultad de Humanidades, Universidad del Norte Santo Tomás de Aquino
- Lucas Passeggi. Director Carreras de la Comunicación, Diseño de Imagen y Sonido. Facultad de Humanidades, UCSF Universidad Católica de Santa Fe
- Julio Putallaz. Docente e Investigador, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, UNNE Universidad Nacional del Nordeste
- Eduardo Gabriel Pepe. Coordinador de la Carrera de Diseño Gráfico y Publicitario, Instituto de Educación Superior Manuel Belgrano
- Graciela Inés Pérez Pombo. Profesora de la Carrera de Diseño Gráfico, Instituto Superior del Profesorado de Arte de Tandil- IPAT
- Jorge Porcellana. Director de Estudios, I.M.A.G.E. Instituto de Medios Avanzados, Gráficos y Electrónicos
- Pablo Quintela. Director Académico, ESP Escuela Superior de Publicidad Comunicación y Artes Visuales
- Cecilia Ribecco. Jefa de Área Diseño de la Carrera de Técnico en Diseño Gráfico y Comunicación, Escuela Provincial de Artes Visuales n° 3031 "Gral. Manuel Belgrano"
- Sergio Andrés Ricupero. Profesor de la Carrera de Diseño Gráfico, Instituto Superior del Profesorado de Arte de Tandil - IPAT
- María Graciela Rodríguez. Docente, Fundación E. b. Anrique
- Mónica Graciela Rodríguez. Directora, Centro de Artes y Diseño Floral
- Rocío Evangelina Rodríguez. Encargada del Departamento de Extensión y Comunicación Institucional, La Metro. Escuela de Comunicación Audiovisual
- Liliana Salvo de Mendoza. Coordinadora Institucional, Escuela de Diseño en el Hábitat
- José Lucas Sánchez Mera. Decano de la Facultad de Ingeniería, Universidad Nacional de Jujuy
- Mauricio Santinelli. Jefe de Área de la Carrera de Diseño Industrial, Instituto Superior de Comunicación Visual / Fundación Rosario Diseño
- Mario Santos. Vice-rector, Universidad del Cine
- Yanina Santucho Bonetto. Directora de la carrera de Diseño Gráfico, Colegio Universitario IES Siglo 21
- Jorge Seen. Decano Facultad de Artes, Universidad Nacional de Misiones.
- Victoria Solís. Directora de la Licenciatura en Diseño Gráfico, Universidad Blas Pascal – Córdoba
- Mónica Sturzenegger. Rectora / Directora Académica, Fundación Universitas / ISFU
- Mariana Lia Taverna. Coordinadora Carrera Diseño de Indumentaria, Integral Taller de Arquitectura

- Delia Raquel Tejerina. Jefa del Departamento Industria de la Indumentaria, Escuela Provincial de Educación Técnica No. 2 EPET
- María Lucila Testi. Coordinadora de la Carrera de Diseño de Indumentaria, Instituto de Estudios Superiores IES
- María Carolina Villanueva. Coordinadora del Área Diseño Institucional, UCSF Universidad Católica de Santa Fe
- Claudia Cecilia Willemoës. Jefa de la Carrera Diseño de Interiores, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Católica de Salta

Bolivia

- Mónica Arauco Urzagaste. Jefe Académico de la Carrera de Marketing y Publicidad, UTEPSA - Universidad Tecnológica Privada de Santa Cruz
- Gonzalo Ruiz Martínez. Rector. Facultad de Tecnología y Arquitectura, Universidad Privada del Valle
- Alberto Sanjinés Unzueta. Vicerrector Académico, Universidad Privada Boliviana UPB
- Guillermo A. Sierra Gimenez. Docente de la Carrera Diseño Integral, Universidad Autónoma Gabriel René Moreno
- Ingrid Steinbach. Decana Facultad Humanidades y Comunicación, Universidad Privada de Santa Cruz de La Sierra UPSA
- Hans van den Berg. Rector Nacional. Diseño Gráfico y Comunicación Visual, Universidad Católica Boliviana San Pablo
- Marcia Zamora Muñoz. Jefe de Carrera Diseño Integral, Universidad Autónoma Gabriel René Moreno
- Rene Polo Salinas. Rector Universidad UCATEC. Universidad UCATEC S.A

Brasil

- Lucia Acar. Coordinadora da Pós-Graduação em Artes Visuais. Design Gráfico e Design de Moda, Universidade Estácio de Sá
- Ana Magda Alencar Correia. Coordinadora del Curso de Licenciatura en Diseño. Centro Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco
- Mohamed Amal. Coordinador de Relacoes Internacionais, FURB - Universidade Regional de Blumenau
- Marcos Andruchak. Chefia do Departamento de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte
- Regina Alvares Dias. Profesor efectivo, Escola de Design, Universidade do Estado de Minas Gerais - VEMG.
- Alexandre Sá Barretto da Paixtão. Coordinador da Graduação, Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro
- José Elcio Batista. Asesor de Relaciones Institucionales e Internacionales, Faculdade Católica do Ceará
- Re-nato Antonio Bertão. Coordinador Curso de Diseño Industrial, Universidade Positivo
- Eliane Betazzi Bizerril Seleme. Chefe Departamento Académico de Dibujo Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)
- Carolina Bustos. Directora del Curso de Design, Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM
- Júlio César Caetano da Silva. Coordinador Curso de Bacharelato em Design. Faculdade de Design, UniRitter Centro Universitario Ritter dos Reis

- Carlos Eduardo Cantarelli. Rector, Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)
- Nancy Claudiano Cavalcante. Coordenadora de Curso, FUCAPI Fundação Centro de Análise, Pesquisa e Inovação Tecnológica
- Airton Márcio Cruz. Professor de Design Gráfico, Faculdade de Tecnologia INAP
- Celina de Farias. Vicepresidente Instituto Zuzu Angel.
- André de Freitas Ramos. Docente Departamento Comunicação Visual, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro
- Susana de Jesus Fadel. Reitora, IASCJ- Universidade do Sagrado Coração
- Danielle De Marchi Tozatti. Chefe do Departamento de Design, Universidade Estadual de Londrina
- Anselmo Fábio de Moraes. Rector, UDESC Universidade do Estado de Santa Catarina
- Mauren Leni De Roque. Coordinadora Pedagógica, Facultad de Comunicación social, Universidade Católica de Santos
- Maria do Céu Diel de Oliveira. Professora Associada, Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais
- Syomara do Santos Duarte Pinto. Professora Assistente Curso de Estilismo e Moda. Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará
- Marizilda dos Santos Menezes. Coordinadora do Programa de Pós-graduação em Design. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, UNESP Universidade Estadual Paulista
- Igor Escalante Casenote. Coordenador de Curso de Design / Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas (ICET). Universidade Feevale
- Antonio Martiniano Fontoura. Coordenador do Curso do Programação Visual, Escola do Arquitetura e Design, Pontifícia Universidade Católica do Paraná.
- Cynthia Freitas de Oliveira Enoque. Coordinadora de Curso Design, Centro Universitário de Belo Horizonte, UniBH
- Mariane Garcia Unanue. Professora, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Juiz de Fora
- Nilson Ghirardello. Director de Unidade, Facultad de Arquitetura, Artes e Comunicação, UNESP Universidade Estadual Paulista
- Luiz Cláudio Gonçalves Gomes. Docente, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense
- Cristiane Aparecida Gontijo Victer. Coordinadora de Curso, Sociedade Dom Bosco de Educação e Cultura/ Faculdade de Arte e Design
- Walkiria Guedes de Souza. Professora Assistente Curso de Estilismo e Moda. Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará
- Haenz Gutierrez Quintana. Coordinador del Núcleo de Diseño Social. Departamento de Expressão Gráfica, Universidade Federal de Santa Catarina
- Alex Enrique Lipszyc. Director General, Panamericana Escuela de Arte e Design
- Wilson Kindlein Júnior. Coordinador do Programa de Pós-graduação em Design. "Design & Tecnologia", Universidade Federal do Rio Grande do Sul

- Evandro José Lemos Da Cunha. Diretor Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais UFMG
 - Cristiane Linhares de Souza. Coordenador do Curso Design Gráfico, Faculdade de Tecnologia INAP
 - Maria Teresa Lopes Ypiranga Desouza Dantas. Professora Adjunta, Curso de Comunicação Social do Agreste, Universidade Federal de Pernambuco
 - Marco Lorenzi. Director, Istituto Europeo di Design, Sede Brasil
 - Gelça Regina Lusa Prestes. Diretor Geral. Curso de Design de Interiores, Faculdade Montserrat
 - Maria de Lourdes Luz. Diretoria Acadêmica Escola de Design, Universidade Veiga de Almeida
 - Nara Sílvia Marcondes Martins. Coordenadora do Curso de Design. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Presbiteriana Mackenzie
 - Lauer Alves Nunes dos Santos. Diretor do Instituto de Artes e Design. Curso de Artes Visuais - Habilitação em Design Gráfico, Universidade Federal de Pelotas
 - Carlos Henrique Oliveira e Silva Paixão. Reitor, Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora
 - Carlos Ramiro Padilha Fensterseifer. Coordenador do curso de Design de Moda. Design de Moda bacharelado, Centro Universitário Metodista IPA
 - Letícia Pedruzzi Fonseca. Professor Adjunto 2. Departamento de Diseño, Centro de Artes. Universidade Federal do Espírito Santo
 - Maria da Conceição Pereira Bicalho. Professora Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais UFMG
 - Ana Beatriz Pereira de Andrade. Docente Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, UNESP Universidade Estadual Paulista
 - Celso Pereira Guimarães. Professor / Chefe do Departamento de Comunicação Visual, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro
 - Rodrigo Pissetti. Coordenador do Curso de Design, Faculdade da Serra Gaúcha FSG
 - Rodrigo Antonio Queiroz Costa. Professor Curso Design, Centro Universitário de Belo Horizonte, UniBH
 - Rodrigo Antonio Queiroz Costa. Professor de Design Gráfico, Faculdade de Tecnologia INAP
 - Ursula Rosa da Silva,. Directora do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas
 - Leila Maria Reinert do Nascimento. Docente Curso Desenho Industrial, Universidade Presbiteriana Mackenzie
 - Jacqueline Ávila Ribeiro Mota, Vice-directora Escola de Design, Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG
 - Hugo Reis Rocha. Coordenador do Curso Superior de Tecnologia Em Design Gráfico, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense
 - Marcio Rocha. Docente Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás
 - José Guilherme Santa-Rosa. Docente Del Departamento de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte
 - Maria Paula Serrano Gómez. Docente Investigador, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad del Norte.
 - Reginaldo Schiavini. Coordenador Graduação em Design Gráfico e de Produto, UCS Universidade de Caxias do Sul
 - Zuleica Schincariol. Docente Curso Desenho Industrial, Universidade Presbiteriana Mackenzie
 - Nelson Luis Smythe Junior. Professor Adjunto, Design de Moda e Design Gráfico, Universidade Tuiuti do Paraná
 - Marcelo Silva Pinto. Docente, Departamento de Tecnologia da Arquitectura e do Urbanismo, Universidade Federal de Minas Gerais
 - Sérgio Luís Sudsilowsky. Coordenador do curso de Design Gráfico, Universidade Do Grande Rio Professor José De Souza Herdy - UNIGRANRIO
 - Cyntia Tavares Marques de Queiroz. Coordenadora do Curso de Estilismo e Moda. Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará
 - Mauro Trojan. Presidente da Associação Mantenedora. Curso de Bacharelado em Design, Faculdade dos Imigrantes FAI
 - Pergentino Vasconcelos Junior. Reitor, Arquitectura e Design de Moda, Centro Universitário do Espírito Santo - UNESC
 - Rosana Vasques. Professora, Departamento de Design, Universidade Federal do Paraná (UFPR)
 - Amilton Jose Vieira Arruda. Chefe de departamento de Design, Universidade Federal de Pernambuco
 - Carlos Roberto Zibel Costa. Coordenador do Curso de Design, USP Universidade de São Paulo
- Chile**
- Gino Álvarez Castillo. Director Escuela de Diseño Gráfico, Universidad del Bío-Bío (Chillán)
 - Alejandra Amenábar Álamos. Coordinadora Área Gráfica y Editorial, Escuela de Diseño, Universidad Diego Portales
 - Gonzalo Antonio Aranda Toro. Director Escuela de Diseño, Universidad Santo Tomás
 - Santiago Aránguiz Sánchez. Decano Facultad de Diseño, Universidad del Pacifico
 - Ricardo Baeza Correa. Director Escuela de Diseño, Universidad de la Serena
 - Daniela Paz Caro Krebs. Docente Departamento de Arquitectura y Diseño, Universidad de los Lagos
 - Carmen Raquel Corvalán Irribarra. Asesora de evaluación de la UTEU Unidad Técnica Educativa, DuocUC - Fundación Duoc de la Pontificia Universidad Católica de Chile
 - Carlos René De la Vega Riffo. Director de Carreras de Diseño Gráfico y Diseño y Producción Gráfica Digital, Instituto Profesional Alpes - Escuela de Comunicaciones
 - Pilar del Real Wesphal. Directora Escuela de Diseño, Universidad Tecnológica Metropolitana
 - Germán Espinoza Valdés. Director de la Escuela de Diseño, Universidad Mayor
 - Juan Luís Fernández. Coordinador Académico Escuela de Diseño, Universidad UNIACC
 - Herman Fuentealba. Director de Carrera, Escuela de Decoración y Dibujo, Instituto Profesional ESUCOMEX
 - Allan Garviso Dufau. Jefe de Carrera de Diseño, Universidad Viña del Mar
 - Verónica de las Mercedes Henríquez Acuña. Jefe de Carrera de Diseño Gráfico Profesional del Instituto Profesional Santo Tomás, Universidad Santo Tomás

- Álvaro Nicolás Huirimilla Thiznau. Coordinador Centro de Estudios de los Nuevos Medios de la Escuela de Diseño, Universidad de Valparaíso
 - José Korn Bruzzone. Asesor Ingeniería y Diseño, INACAP / Universidad Tecnológica de Chile
 - Pía Alejandra, Linderman Varoli. Directora de la Escuela de Diseño Industrial, Universidad del Bío-Bío (Concepción)
 - Luis López Toledo. Coordinador Académico Carrera Diseño y Empresa, Escuela de Diseño y Empresa, Universidad San Sebastián
 - Julio Enrique Martínez Valdés. Director, Departamento de Diseño, Universidad Tecnológica Metropolitana
 - Adriana Celia Mercado. Coordinadora Académica Escuela de Diseño de Vestuario y Textiles, Universidad del Pacífico
 - Claudia Míguieles. Jefe de Carrera de Diseño Gráfico, Universidad de Concepción / Instituto Profesional Virginio Gómez
 - María Angélica Miño Campos. Directora Carrera de Diseño, Instituto Profesional de Chile
 - Carolina Montt. Directora Escuela Diseño de Interiores, Universidad del Pacífico
 - Rodrigo Muñoz Leiva. Director de Carrera Diseño, Instituto Profesional Virginio Gómez
 - Luz Eugenia Núñez Loyola. Docente de la Escuela de Diseño, Universidad de Valparaíso
 - Catalina Petric Araos. Directora del Área de Diseño y Comunicación, INACAP / Universidad Tecnológica De Chile
 - Juan Carlos Poblete. Director Escuela de Diseño Gráfico, Universidad del Pacífico
 - Jaime Prieto Gaete. Director del Departamento de Diseño y Tecnología de la Facultad de Arte, Universidad de Playa Ancha, Valparaíso
 - Exequiel Ramírez Tapia. Rector Escuela de Diseño, Universidad Santo Tomás - Antofagasta
 - Oscar Rivadeneira Herrera. Director de Carrera, INACAP / Universidad Tecnológica de Chile
 - José Rodríguez. Rector, Universidad Técnica Federico Santa María
 - José Salvador Sanfuentes Palma. Rector, Instituto Profesional Arcos
 - Patricia Zúñiga. Jefe Carrera Diseño, Universidad de los Lagos
- Colombia**
- Daniel Durán Barrera. Secretario General, Corporación de Educación Superior CE-ART
 - Jairo Enrique Altahona Quijano. Coordinador Diseño de Interiores, Corporación Educativa ITAE / Universidad Manuela Beltrán
 - Mirtha Jeannette Altahona Quijano. Directora del Programa Diseño de Modas, Corporación Educativa ITAE / Universidad Manuela Beltrán
 - Fernando Alberto Álvarez Romero. Profesor Asociado Programa de Diseño Industrial, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
 - Hernando Ángel Madrid. Director de Programa Diseño Gráfico, Facultad de Comunicación, Artes y Diseño, Universitaria de Investigación y Desarrollo UDI
 - Ricardo Ávila Gómez. Director Fundador, Escuela Colombiana de Diseño Interior y Artes Decorativas ESDIART
 - Ricardo Barragán González. Director, Departamento de Diseño, Pontificia Universidad Javeriana
 - Astrid Isidora Barrios Barraza. Docente de tiempo completo, Programa de Diseño de Modas, Universidad Autónoma del Caribe
 - Jeanette Bergsneider Serrano. Directora Diseño de Interiores, Corporación Educativa ITAE / Universidad Manuela Beltrán
 - Gabriel Bernal García. Director del Programa Académico Profesional de Publicidad y Marketing Creativo, Corporación Escuela de Artes y Letras
 - Felipe Bernal Henao. Decano Facultad de Diseño, Universidad Pontificia Bolivariana
 - Juan Carlos Cadavid Botero. Rector, Escuela de Ingeniería, Fundación Escuela Colombiana de Mercadotecnia ESCOLME
 - Danilo Sebastián Calvache Cabrera, Docente, Departamento de Diseño - Facultad de Artes, Universidad de Nariño
 - María Isabel Cárdenas. Directora Diseño de Modas, Fundación de Educación Superior San José
 - Félix Augusto Cardona Olaya. Docente Programa de Diseño Industrial, Universidad Católica de Pereira
 - Olga Lucia Castellanos Marin. Decana encargada de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN
 - Jorge del Castillo Delgado. Director de Especialización en Gerencia de Diseño, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
 - Jose Luis Céspedes Garrido. Director del Programa de Mercadeo y Publicidad, Facultad de Ciencias Económicas, Universidad de la Costa - CUC
 - Albert Corredor Gómez. Representante Legal y Presidente, Escuela de Comunicación, CENSA Centro de Sistemas de Antioquía
 - María Alejandra Córdoba Perdomo. Docente, Diseño de Modas, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior
 - Oscar Augusto Fiallo Soto. Docente Facultad de Ingenierías y Arquitectura, Universidad de Pamplona
 - Diana Libeth Florez. Docente e Investigadora, Universitaria de Investigación y Desarrollo UDI
 - Andrés Santiago Forero Lloreda. Director Programa Diseño Industrial, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
 - María Gladys Galindo Lugo. Rectora, Corporación Universitaria de Ciencia y Desarrollo UNICIENCIA
 - Francisco Gallego Restrepo. Rector, CESDE Formación Técnica
 - Henry Enrique Garcia Solano. Director Programa de Diseño Industrial, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
 - Egda Ruby García Valencia. Decana Facultad de Artes Visuales, Fundación Universitaria Bellas Artes
 - María Fernanda Giraldo Maya. Rectora Comfenalco Valle Unipanamericana, Fundación Universitaria Panamericana Comfenalco Valle.
 - Gonzalo Gómez. Profesor de planta Facultad de Arquitectura y Diseño, Pontificia Universidad Javeriana

- Yaffa Nahir I. Gómez Barrera. Docente del Programa de Diseño Industrial, Universidad Católica de Pereira
- Rocío Piedad Gómez Castillo. Directora del Programa Profesional en Diseño Gráfico, Fundación Universitaria del Área Andina
- Wilson Orlando Gomez Gomez. Coordinador de la Unidad Académica de Ciencias de la Comunicación, Corporación Universitaria Minuto de Dios
- Wilson Alejandro González Cárdenas. Coordinador Área de Investigación Programa Tecnología en Comunicación Gráfica, Corporación Universitaria Minuto de Dios
- Carlos Mario González Osorio. Director Diseño de Espacios y Mercadeo Visual, Arturo Tejada Cano
- María de los Ángeles González Pérez. Profesora Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad de los Andes
- Juan Carlos González Tobón. Jefe de programa Diseño Gráfico, Facultad de Humanidades, Universidad Cooperativa de Colombia (sede Pereira)
- María del Pilar Granados Castro. Docente del Departamento de Diseño, Universidad del Cauca
- Edgar Eduardo Gualteros Rincón. Director de Movilidad Estudiantil Internacional, Institución Universitaria Politécnico Granacolombiano
- Paola Harris Bonet. Coordinadora del Programa de Diseño Industrial, Universidad del Norte
- Juan G. Herrera Soto. Director Programa de Diseño Gráfico, Escuela de Arquitectura, Universidad Pontificia Bolivariana.
- Néstor Hincapié Vargas. Rector. Facultad de Comunicación, Universidad de Medellín
- Martha Inés Jaramillo Leiva. Rectora, Fundación Academia de Dibujo Profesional
- Laura Marcela Jiménez Quintero. Profesora, Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño - Programa de Vestuario, Universidad de San Buenaventura (Cali)
- Roberto Efraín Jurado Jurado. Rector, Universitaria Virtual Internacional
- Luís Alberto Lesmes. Director del grupo de investigación Polisemia Digital, Universidad Autónoma de Colombia
- Felipe César Londoño López. Director del Doctorado en Diseño y Creación, Universidad de Caldas
- Fray Ernesto Londoño Orozco. Rector y representante legal, Universidad de San Buenaventura (Cali)
- María Patricia Lopera Calle. Docente investigadora, Facultad de Producción y Diseño - Escuela de Diseño Pública, Institución Universitaria Pascual Bravo.
- Carlos Manuel Luna Maldonado. Presidente, Asociación Colombiana Red Académica de Diseño
- Claudia Cecilia Medina Torres. Docente Escuela de Diseño Industrial, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
- María Elena Mejía Mejía. Rectora, Corporación Academia Superior de Artes
- Luis Mejía Puig. Director del Programa de Diseño Industrial, Universidad ICESI
- Henry Montealegre Murcia. Decano Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad Autónoma del Caribe
- Edgar Andrés Moreno Villamizar. Docente del pregrado de Diseño Industrial, Universidad del Norte
- Juan Diego Moreno Arango. Docente, Facultad de Artes y Humanidades, Instituto Tecnológico Metropolitano
- José Eduardo Naranjo Castillo. Director Programa ACUNAR de la Escuela de Diseño Industrial, Universidad Nacional de Colombia
- Julián Antonio Ossa Castaño. Director del Programa de Diseño industrial, Universidad Pontificia Bolivariana
- Alejandro Otalora Castillo. Director departamento Diseño Industrial, Universidad Autónoma de Colombia
- Juan Carlos Pacheco Contreras. Profesor de planta Facultad de Arquitectura y Diseño, Pontificia Universidad Javeriana
- Leonardo Páez Vanegas. Director de Departamento Académico de Diseño y Artes, Institución Universitaria Politécnico Granacolombiano
- Guillermo Páramo Rocha. Representante Legal - Rector, Fundación Universidad Central
- Esperanza Paredes de Estéves. Rectora, Universidad de Pamplona
- Paula Andrea Patiño Zapata. Directora Programa Diseño Industrial, Universidad de San Buenaventura
- Carmen Adriana Pérez Cardona. Directora Programa de Diseño Industrial, Universidad Católica de Pereira
- Guillermo Andrés Pérez Rodríguez. Profesor de planta Facultad de Arquitectura y Diseño, Pontificia Universidad Javeriana
- Carlos Alberto Pinilla. Director Carrera de Diseño Gráfico, Corporación Educativa Taller Cinco Centro de Diseño
- Carlos Alberto Pinto Santa. Decano Facultad de Artes Integradas, Universidad de San Buenaventura
- Dolly Viviana Polo Florez. Profesora Asociada, Programa de Diseño de Vestuario, Universidad de San Buenaventura (Cali)
- Boris Quintana Guerrero. Director, Área de Investigaciones, Centro de Estudios Interdisciplinarios para el Desarrollo
- Vaslak Rojas Torres. Docente Tiempo Completo de Carrera Auxiliar, Instituto Tecnológico Metropolitano
- Cesar Guillermo Rubio Amaya. Director del Programa de Diseño de Modas, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN
- Cielo Quiñones Aguilar. Directora de la Especialización en Diseño y Gerencia de producto para la Exportación, Programa de Posgrado, Pontificia Universidad Javeriana
- Miryam del Carmen Restrepo Escobar. Jefe Programa Diseño de Modas, ESDITEC Escuela de Diseño
- Miguel Ángel Ruiz. Profesor Programa Diseño Industrial, Universidad del Norte
- Edgar Saavedra Torres. Docente-Investigador, Escuela de Diseño Industrial, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
- Luz Mercedes Sáenz Zapata. Docente del Programa de Diseño Industrial, Universidad Pontificia Bolivariana
- Laura Judith Sandoval Sarmiento. Jefe del Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes, Universidad del Cauca
- Martha Helena Saravia Pinilla. Docente del Departamento de Diseño, Pontificia Universidad Javeriana
- Fernando Soler. Rector, Universidad ECCI
- Carlos Roberto Soto Mancipe. Jefe de Programa de Diseño y Producción Gráfica, Corporación Universitaria UNITEC

- Luís Arturo Tejada Tejada. Director General de la Escuela de Diseño, Escuela de Diseño & Mercadeo de Moda Arturo Tejada Cano
 - Luis Fernando Téllez Jerez. Director de la Facultad de Tecnología de la Información y la Comunicación, Fundación de Educación Superior San Mateo
 - Mario Fernando Uribe O. Jefe Departamento de Publicidad y Diseño, Universidad Autónoma de Occidente
 - Jairo Luis Valencia Ebratt. Coordinador de Investigaciones, Universidad Autónoma del Caribe
 - Amparo Velásquez López. Directora de Diseño de Vestuario, Universidad Pontificia Bolivariana
 - Amparo Velásquez López. Miembro del Consejo Directivo y Asamblea, Asociación Colombiana Red Académica de Diseño
 - Emilia Sofía Velásquez Velasco. Directora del Programa de Diseño de Modas, Universidad Autónoma del Caribe
 - Luis Rodrigo Viana Ruiz. Jefe del programa de Comunicación Gráfica Publicitaria, Universidad de Medellín
 - Juan Carlos Villamizar. Asistente Departamento de Publicaciones, Corporación Educativa Taller Cinco Centro de Diseño
 - María Cecilia Vivas de Velasco. Rectora. Facultad de Arte y Diseño, Colegio Mayor del Cauca
 - Fabio León Yepes Londoño. Encargado del Programa de Diseño Gráfico, Fundación Universitaria Luis Amigó - Funlam
 - Edward Zambrano Lozano. Docente Investigador, Diseño Industrial - Grupo de Investigación Fénix, Usos y Productor. Universidad Autónoma de Colombia
 - Lina María Zapata Pérez. Profesora Programa de Comunicación Gráfica Publicitaria, Universidad de Medellín
 - Freddy Zapata Vanegas. Director del Departamento de Diseño, Universidad de los Andes
 - Gloria Inés Zuleta Roa. Docente, Institución Universitaria Colegio Mayor de Antioquia
- Costa Rica**
- Adrián Gutiérrez Varela. Director Académico de la Facultad de Comunicación, Universidad Americana
 - Gabriela Villalobos de la Peña. Directora Escuela de Diseño Publicitario, Universidad Veritas
- Estados Unidos**
- Connie Hwang. Chair, Department of Design, San Jose State University
 - Terry Irwin. Head, School of Design, Carnegie Mellon
 - Martin Linder. Full Tenured Professor, San Francisco State University
- Ecuador**
- Damian Almeida Bucheli. Docente, Facultad de Diseño, Universidad Técnica del Norte
 - John Arias Villamar. Docente, Universidad de Guayaquil - Carrera de Diseño Gráfico FACSO
 - Roberto Paolo Arévalo Ortiz. Docente Investigador. Diseño Gráfico, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH)
 - Santiago Fabián Barriga Fray. Docente Investigador. Diseño Gráfico, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH)
 - Hugo Carrera Ríos. Rector, Instituto Metropolitano De Diseño
 - Luis Coloma Gaibor. Rector de la Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Interamericana del Ecuador
 - Diego Córdova Gómez. Coordinador Diseño Grafico Publicitario, Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación, Universidad Tecnológica Equinoccial
 - Daniel Dávila León. Coordinador de Asuntos Exteriores y Relaciones de Posgrado, Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes, Universidad Técnica de Ambato
 - Jorge Dousdebés Boada. Decano de la Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación, Universidad Tecnológica Equinoccial
 - Taña Elisabeth Escobar. Docente investigadora, Universidad Técnica de Ambato
 - Juan Carlos Endara Chimborazo. Coordinador de Carrera de Diseño Digital y Multimedia, Universidad Tecnológica Indoamérica
 - Alex David Espinoza Cordero. Subdirector de Diseño Gráfico, Universidad Metropolitana
 - Cecilia Flores Villalva. Decana de la Facultad de Ingeniería, Ciencias Físicas y Matemática
 - Ruth Estefanía García Villareal. Directora de Área de la Carrera de Diseño de Modas, Tecnológico Sudamericano
 - Milton Herrera. Director de Investigación de la Carrera de Diseño Gráfico, UTC Universidad Técnica de Cotopaxi
 - Angel Ernesto Huerta Vélez. Rector, Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui
 - Belinda Marta Lema Cachinell. Rectora, Tecnológico de Formación Profesional Administrativo y Comercial
 - Andrea Daniela Larrea Solórzano. Docente Carrera de Diseño, Universidad Tecnológica Indoamérica.
 - Camilo Luzuriaga. Rector, Instituto Superior Tecnológico de Cine y Actuación
 - Aldo Maino Isaias. Director Ejecutivo, Facultad de Comunicación Social, Universidad Internacional del Ecuador
 - Silvia Elena Malo de Mancino. Directora Escuela de Investigación de Arte y Diseño, Universidad Técnica Particular de Loja
 - Ana Elizabeth Moscoso Parra, Directora Encargada Escuela de Diseño, Universidad Tecnológica San Antonio de Machala.
 - Cecilia Naranjo Álava. Decana Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes, Universidad Técnica de Ambato.
 - Vilma Lucía Naranjo Huera. Coordinadora de Investigación de la Carrera de Diseño Gráfico, UTC Universidad Técnica de Cotopaxi
 - Patricia Núñez de Solórzano. Directora de la Carrera de Diseño Gráfico Multimedia, Tecnológico Espíritu Santo
 - Paúl Pulla A. Director de Carrera de Diseño, Instituto Tecnológico Sudamericano
 - William Javier Quevedo Tumailli. Director, Carrera de Diseño Gráfico, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Chimborazo
 - Eladio Rivadulla. Decano Facultad de Diseño, Universidad Tecnológica Israel
 - Eduardo José Rodríguez Meliá. Docente, Instituto Tecnológico Superior de Artes Visuales
 - Carlos Leonardo Ronquillo Bolaños. Coordinador de Carrera de Diseño Gráfico Publicitario, Universidad Tecnológica Equinoccial UTE

- Ángel Marcel Souto Ravelo. Vicerrector Académico, Instituto Tecnológico Superior de Artes Visuales
- Carlos Torres de la Torre. Docente y Miembro del Comité de Carrera de Diseño de la Facultad de Arquitectura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Esteban Torres Díaz. Profesor Facultad de Diseño, Universidad del Azuay
- Javier Villacrés Manzano. Director Académico, Tecnológico Sudamericano
- Pamela Villavicencio Romero. Coordinadora de la carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual, Facultad de Comunicación, Universidad Casa Grande.

El Salvador

- Sandra Lisseth Meléndez Martínez. Coordinadora General de la Escuela de Diseño “Rosemarie Vásquez Lievano de Ángel”, Universidad Dr. José Matías Delgado
- Mario Antonio Ruiz Ramírez. Rector. Humanismo, Tecnología y Calidad, Universidad Francisco Gaviña
- María José Ulin Alberto. Directora, Escuela de Diseño Gráfico e Industrial, Universidad Don Bosco

España

- Carlos Albarrán Liso. Coordinador de Diseño Industrial, Centro Universitario de Mérida / Universidad de Extremadura
- Enrique Ballester Sarrias. Director de la ETSID Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño, Universidad Politécnica de Valencia
- Luís Berges Muro. Director Departamento de Ingeniería de Diseño y Fabricación, Universidad de Zaragoza
- Antonio Corral Fernández. Director, GRISART Escola Superior de Fotografía
- Cayetano José Cruz García. Docente de Ingeniería Técnica de Diseño Industrial, Centro Universitario de Mérida / Universidad de Extremadura
- Marco Antonio Fernández Doldán. Director de la Dirección de Estudios de Diseño y Producción Audiovisual, CICE Escuela Profesional de Nuevas Tecnologías
- Sebastián García Garrido. Coordinador responsable del título de Diseño, Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Málaga
- Christian Giribets Lefevre. Responsable Departamento de Marketing y Comunicación, BAU Centro Universitario de Diseño de Barcelona
- Salvador Haro González. Decano, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Málaga
- Joaquín Ivars, Docente, Universidad de Málaga
- Riccardo Marzullo. Director, Istituto Europeo di Design
- Ana María Navarrete Tudela. Decana de la Facultad de Bellas Artes, Universidad de Castilla - la Mancha
- Isabel Nóvoa Martín. Gestión y Comunicación, Instituto de Artes Visuales
- Pedro Ochando. Profesor Departamento Proyectos Diseño de Productos, EASD Escola D'Art I Superior de Disseny de València
- José Pastor Gimeno. Director Escuela Politécnica Superior de Gandía, Universidad Politécnica de Valencia
- Juan Carlos Peguero Chamizo. Director del Centro. Ingeniería Técnica de Diseño Industrial, Centro Universitario de Mérida / Universidad de Extremadura

- Carlos Pereira Calviño. Director, Escuela Técnica de Joyería del Atlántico
- Cristina Pertíñez. Representante en Argentina, Elisava Escola Superior de Disseny I Enginyeria de Barcelona
- Elizabeth Plantada Miguel. Directora, BAU Centro Universitario de Diseño de Barcelona
- José Manuel Santa Cruz Chao. Director Instituto de Innovación y Cultura Arquitectónica, Universidad Camilo José Cela
- Bartolomé Seguí Miró. Director Escuela de Diseño, BLAU Escuela de Diseño - Mallorca
- Carlos Suárez Fernández. Jefe de Estudios, Escuela Superior de Arte del Principado de Asturias
- Tomás Miguel Vega Roucher. Docente de Diseño Industrial, Centro Universitario de Mérida / Universidad de Extremadura

Francia

- Céline Breal. Vice President for Administration and Finance, Paris Collage of Art

Guatemala

- María Virginia Luna Sagastume. Directora Diseño Gráfico en Comunicación y Publicidad, Universidad del Istmo
- Eduardo Valdes Barria. Rector, Universidad Rafael Landivar

Honduras

- Mario Leonel Castillo Amaya. Jefe Académico de la Escuela de Diseño Gráfico UNITEC / CEUTECH

Italia

- Federico Alberto Brunetti. Full professor, Docente di Design (concept & Workshop), Coordinatore Alternanza Scuola-Lavoro 2016
- Luna Todaro. Directora General, Quasar Design University

México

- Gino Renato Abram Yong. Apoderado. Universidad Tecnológica del Perú S.A.C. propietaria del Instituto de Educación Superior Tecnológico Privado IDAT.
- Miguel Ángel Aguayo López. Rector. Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad de Colima
- Gonzalo Javier Alarcón Vital. Docente Licenciatura en Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana - Cuajimalpa
- Mario Andrade Cervantes. Decano Ciencias del Diseño y la Construcción, Universidad Autónoma de Aguascalientes
- Eduardo Arvizu Sánchez. Director Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Autónoma de Tamaulipas
- Kart Ayala Ruiz. Rector, Universidad del Sol
- Carmen Dolores Barroso García. Docente División de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad de Guanajuato
- Fabián Bautista Saucedo. Director de la Escuela de Ingeniería, CETYS Universidad
- Jaime Bonilla Tovar. Rector, UMAG Universidad Mexicoamericana del Golfo

- Felipe Cárdenas García. Coordinador Académico, UNICA Universidad de Comunicación Avanzada
- Alejandra Castellanos Rodríguez. Vicerrectora Académica y de Formación, Universidad Motolinia del Pedregal
- Norma Elena Castrezana Guerrero. Secretaria Académica, Facultad de Arquitectura, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
- Arnaud Chevallier. Director de Posgrados Ingeniería y Diseño, UDEM - Universidad de Monterrey
- Rafael Cid Mora. Director General, Facultad de Arquitectura, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Carmina Crespo Hernández. Directora de la Licenciatura en Diseño Gráfico, Centro de Estudios Gestalt
- Aaron Roman Delgadillo Alaniz. Coordinación de Artes y Diseño, Universidad la Concordia
- Rafael Fiscal Flores. Director de Planeación y Calidad Educativa, UMAG Universidad Mexicoamericana del Golfo
- Luis Roberto González Gutiérrez. Director General, Instituto Tecnológico Superior de Puerto Vallarta
- Marla Estrada Hernández. Rectora, UNICA Universidad de Comunicación Avanzada
- Wendy Adriana Hernández Arellano. Coordinadora de la Licenciatura en Diseño Industrial, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma de Baja California (campus Mexicali)
- Alejandro Higuera. Profesor Investigador, Universidad Autónoma del Estado de México
- Martha Isabel Flores Avalos. Coordinadora Licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica, Universidad Autónoma Metropolitana - Xochimilco
- María Magdalena Flores Castro. Coordinadora Licenciatura en Diseño Gráfico, Universidad Cristóbal Colón
- Claudia Cecilia Flores Pérez. Secretaria Académica y Docente - Investigadora, Universidad Autónoma de Zacatecas
- Olivia Fragoso Susunaga. Docente - Investigadora de la Escuela Mexicana de Arquitectura, Diseño y Comunicación (EMADYC), Universidad La Salle
- María Enriqueta García Abraham. Docente Escuela de Diseño Gráfico, Universidad Vasco de Quiroga
- Guadalupe Gaytán Aguirre. Docente Departamento de Diseño, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
- José Antonio González Muñoz. Rector, Universidad la Concordia
- Sara Margarita Guadarrama Luyando. Directora Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, Universidad Latina de América (UNLA)
- Víctor Guijosa Fragoso. Coordinador Académico Área de Gestión y Administración, Universidad ANÁHUAC - México Norte
- Diana Guzmán López. Coordinador del Área Diseño, Tecnología y Educación. Universidad Autónoma Metropolitana - Xochimilco
- Víctor Hugo Hermosillo Gómez. Docente Escuela de Diseño, Universidad de La Salle Bajío
- Jorge Manuel Iturbe Bermejo. Director de la Escuela Mexicana de Arquitectura, Diseño y Comunicación (EMADYC), Universidad La Salle
- Hildelisa Karina Landeros Lorenzana. Coordinadora de la Carrera de Diseño Gráfico, Centro de Ingeniería y Tecnología, Universidad de Baja California
- Jesús Antonio Ley Guing. Director de la Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma de Baja California (campus Mexicali)
- Rebeca Isadora Lozano Castro. Coordinadora de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad Autónoma de Tamaulipas
- Marco Antonio Luna Pichardo. Director, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México.
- Oswaldo Madrid Moreno. Docente - Investigador Programa educativo de Licenciado en diseño grafico, Instituto Tecnológico de Sonora
- Darío Malpica Basurto. Rector, Centro Universitario de Educación Contemporanea
- Luis Roberto Mantilla Sahagún. Rector, Universidad Latina de América (UNLA)
- Alejandra Marin Gonzalez. Profesora investigadora, UANL Universidad Autónoma de Nuevo León
- Victoria Jacqueline Mayor Alanya de Álvarez. Apoderada. Universidad Tecnológica del Perú S.A.C. propietaria del Instituto de Educación Superior Tecnológico Privado IDAT.
- Mario Alberto Méndez Ramírez. Director, Facultad de Artes Visuales, Universidad Autónoma de Nuevo León
- Thelma Belén Mirolo. Directora de la Escuela de Artes y Comunicación, Universidad de Montemorelos
- Laura Elena Moreno, Directora de la Escuela de Diseño, Universidad de La Salle Bajío
- Marta Nydia Molina González. Coordinadora del Area del Proyección, Universidad Autónoma de Nueva León.
- Martha Elena Núñez López. Directora de la Carrera de Diseño Industrial, Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, ITESM, Sede Puebla
- Joel Olivares Ruiz. Rector, Universidad Gestalt de Diseño
- César Luis Peña Martínez. Rector, Área de Artes y Diseño, Universidad de Lux
- Alessandra Perlatti. Directora, Diseño Textil y Moda, UDEM- Universidad de Monterrey
- Ernesto Pesci Gaitán. Unidad Académica de Docencia Superior, Universidad Autónoma de Zacatecas
- Jorge Pirsch Mier. Director Administrativo, UNICA Universidad de Comunicación Avanzada
- Julio César Portillo Osorio. Director de Identidad e Imagen, Unidad Académica de Diseño y Arquitectura, Universidad Autónoma de Guerrero
- Erika Rivera Gutiérrez. Docente Investigadora, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México
- Alejandro Rodríguez. Director de la Carrera de Diseño Industrial Sede Monterrey, ITESM Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey
- Luis Rodríguez Morales. Jefe Departamento de Teoría y Procesos del Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana - Cuajimalpa
- Luis Fernando Rubio Garcidueñas. Rector, Centro de Estudios Superiores de Diseño de Monterrey S.C.
- Laura Saenz Belmonte. Secretaria de Planeación Estratégica, Universidad Autónoma de Nuevo León.
- María Eugenia Sánchez Ramos. Docente de la escuela de Diseño, Universidad de Guanajuato

- Luis Jorge Soto Walls. Coordinador General de Desarrollo Académico, Universidad Autónoma Metropolitana - Azcapotzalco
- Israel Tapia Zavala. Docente de la Licenciatura en Diseño Gráfico, UANL Universidad Autónoma de Nuevo León
- Ana Torres. Jefatura del Departamento de Diseño de la Licenciatura de Diseño Industrial, UANL Universidad Autónoma de Nuevo León
- Celso Valdez Vargas. Coordinador del Colectivo de Docencia Teoría e Historia, Universidad Autónoma Metropolitana - Azcapotzalco
- Mariana Vaquero Martínez. Coordinadora del Colegio de Diseño Gráfico, Universidad regional Tehuacan, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Omar Vázquez Gloria. Jefe del Departamento de Representación y Coordinador de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad Autónoma de Aguascalientes
- Luz del Carmen A. Vilchis Esquivel. Profesora de Carrera Titular, tiempo completo. Programa de Posgrado, Facultad de Artes y Diseño, Universidad Nacional Autónoma de México
- Jorge Zambrano Garza. Director Académico, UNICA Universidad de Comunicación Avanzada

Nicaragua

- María Fabiola Espinosa Morazán. Decana, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad Americana
- Rina Marbella Rodas Téllez. Decana, Escuela de Diseño, Universidad Politécnica de Nicaragua
- Kathia Sehtman Tiomno. Vicerrectora General, Universidad del Valle

Panamá

- Ricaurte Antonio Martínez Robles. Presidente Junta Administrativa, Universidad del Arte Ganexa
- Luz Eliana Tabares Peláez. Rectora, Universidad del Arte Ganexa

Paraguay

- Eduardo Ramón Barreto. Docente de Diseño Gráfico, Universidad Nacional de Asunción
- Sergio Arturo Colman Meixner. Director de la Carrera de Cinematografía, Universidad Columbia del Paraguay
- Miguel Del Puerto Pompa. Vicedirector Carrera de Diseño Gráfico, Universidad Columbia del Paraguay
- Jimena Mariana García Ascolani. Coordinadora del laboratorio de Diseño e Investigación, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Columbia de Paraguay
- Gustavo Glavinich. Docente de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad Columbia del Paraguay
- Alban Martínez Gueyraud. Director de La Caja, Universidad Columbia del Paraguay
- Carlos Sebastián Ibarrola. Director de la Carrera de Diseño Gráfico, Universidad Columbia del Paraguay
- Viviana Beatriz Lima Pereira. Directora de la Carrera de Diseño de Indumentaria y Textil
- Enrique Marini. Director de Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Audiovisual, Universidad del Pacífico Privada
- Marien Peggy Martínez Stark. Decana, Facultad de Ciencias Humanísticas y de Comunicación, Universidad Autónoma de Asunción.

- Mirtha Reyes Ruiz. Rectora, Universidad Autónoma del Sur (UNASUR)
- Sanie Amparo Romero de Velazquez. Vicerrectora, Universidad Iberoamericana
- Verónica Viedma Paoli. Coordinadora Académica Facultad de Arte y Tecnología, Universidad Politécnica y Artística del Paraguay - UPAP

Perú

- José Felipe Barrios Ipenza. Director Gerente. Escuela de Diseño y Comunicación, Instituto Superior Tecnológico Continental
- Mercedes Berdejo Alvarado. Directora de la Dirección de Artes Gráficas Publicitarias, Universidad Peruana de Arte ORVAL
- Jenny Canales Peña. Directora de la Facultad de Comunicación y Publicidad, Universidad Científica del Sur
- Ariana Gabriela Cánepa Hirakawa. Directora de la Carrera de Diseño Gráfico, Instituto San Ignacio de Loyola
- Luís Alberto Cumpa González. Docente Facultad de Letras y Ciencias Humanas, Universidad Nacional Mayor de San Marcos
- Mariella Dextre de Herrera. Directora General, Instituto de Profesiones Empresariales INTECI
- Mariella Dextre de Herrera. Directora General de Diseño de Modas, Escuela de Moda & Diseño MAD
- Carmen García Rotger. Jefa del Departamento de Diseño Gráfico, Pontificia Universidad Católica del Perú
- Silvana García Varela. Gerente General / Directora Académica, Instituto DIM Diseño, Imagen y Moda
- Marcelo Daniel Ghio. Decano, Facultad de Diseño y Comunicación, ISIL
- Víctor Oscar Guevara Flores. Director general, Instituto Peruano de Arte y Diseño - IPAD
- Olger Gutiérrez Aguilar. Director del Programa Profesional de Publicidad y Multimedia, Universidad Católica de Santa María
- Clara Huarniz Castillo. Coordinadora Académica. Instituto Toulouse Loutrec
- Rocío Lecca. Presidenta, Instituto Internacional de Diseño de Modas Chio Lecca
- Johan Leuridan Huys. Decano Facultad de Ciencias de la Comunicación, Turismo y de Psicología, Universidad de San Martín de Porres
- Yván Alexander Mendívez Espinoza. Director de la Escuela de Artes y Diseño Gráfico Empresarial, Universidad Señor de Sipán
- Rosa Mercedes Vertiz Reategui. Docente, Escuela de Diseño Geraldine
- Ana Iris, Moreno Salvatierra. Coordinadora académica, Instituto Toulouse Lautrec
- Ciro Palacios Garces. Docente de la Facultad de Comunicación, Universidad de Lima
- Julio Ernesto Paredes Núñez. Rector, Universidad Católica de Santa María
- Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza. Directora de Investigación del Departamento de Arte, Pontificia Universidad Católica del Perú
- Juan José Tanta Restrepo. Coordinador de Investigación, Escuela Académico Profesional de Arte y Diseño Gráfico Empresarial

- Hector Valcarcel Plaza. Director Académico, IESTP de Diseño Publicitario Leo Design
- Irma Roxana Velásquez del Aguila. Docente, Escuela de Diseño Geraldine
- Oswaldo Velásquez Hidalgo. Decano de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Ricardo Palma
- Rita Vidal Chavarri. Directora Carrera de Arte y Diseño Empresarial, Universidad San Ignacio de Loyola
- Rafael Vivanco. Coordinador Académico Carrera de Arte y Diseño Empresarial, Universidad San Ignacio de Loyola
- Rodrigo Vivar Farfan. Director de la Carrera de Diseño Profesional Gráfico, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

Portugal

- António Lacerda. Assistente Curso de Design-Comunicação, Universidade do Algarve
- Joana Lessa. Docente Design de Comunicação, Universidade do Algarve

Puerto Rico

- Margaret R. Díaz Muñoz. Directora Escuelas de Diseño San Juan School, EDP University of Puerto Rico
- Iliá López Jiménez. Directora Departamento de Comunicación Empresarial, Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras
- Aurorisa Mateo Rodríguez. Decana Escuela Internacional de Diseño, Universidad del Turabo

República Dominicana

- Sandra Virginia Gómez Mañón. Coordinadora Escuela Diseño y Decoración Arquitectónica, Universidad Iberoamericana UNIBE
- Carlos José Miranda Salazar. Coordinador del Centro de Excelencia en Multimedia, Instituto Tecnológico de las Américas ITLA
- Denisse Morales Billini. Directora - Docente Académica, Universidad Iberoamericana UNIBE

Uruguay

- Mónica Arzuaga Williams. Docente Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Católica del Uruguay

- Fernando de Sierra. Director Instituto de Diseño, Universidad de la República
- Peter Hamers. Director, Peter Hamers Design School
- Eduardo Hipogrosso. Decano Facultad de Comunicación y Diseño, Universidad ORT - Uruguay
- Sally Machado Rodríguez. Directora General, Escuela Arte y Diseño
- Paola Papa. Coordinadora de Postgrados, Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Católica del Uruguay
- Nelly Peniza. Jefe Programa de Comunicación Visual, Universidad de la República
- Andrés Rubilar. Director Académico de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Rector, Instituto Universitario Bios
- Florencia Varela Gadea. Profesor de Alta Dedicación, Facultad de Comunicación, Universidad Católica del Uruguay
- Gustavo Wojciechowski. Catedrático asociado Escuela de Diseño de la Facultad de Comunicación y Diseño, Universidad ORT

Venezuela

- Carolyn Aldana. Dirección Académica, Instituto de Diseño Centro Grafico de Tecnología
- Liuba Alberti. Prof. Asistente, Universidad de los Andes.
- Elvira Elena De Parés. Directora General, Instituto de Diseño Ambiental y Moda
- Amarilis Elías. Profesora Escuela de Diseño Gráfico, Universidad del Zulia
- Miguel Ángel González Rojas. Presidente Consejo Directivo, Instituto de Diseño Centro Grafico de Tecnología
- Nory Pereira Colls. Decana, Facultad de Arte, Universidad de Los Andes
- María Hortensia Pérez Machado. Decana Facultad de Arquitectura y Artes Plásticas, Universidad José María Vargas
- Ignacio Urbina Polo. Director General Comunicación Visual, PRODISEÑO Escuela de Comunicación Visual y Diseño
- Domingo Villalba. Coordinador, Instituto de Diseño Darias

Carta de adhesión al Foro de Escuelas de Diseño

La institución abajo firmante en su deseo de contribuir al desarrollo y fortalecimiento de las relaciones culturales entre y la República Argentina, considerando los tratados de cooperación bilaterales adoptados entre ambos estados, acuerda firmar la presente Carta de Adhesión al Foro de Escuelas de Diseño en los siguientes términos:

PRIMERO: El Foro de Escuelas de Diseño es un espacio académico creado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, para estrechar vínculos entre las instituciones educativas latinoamericanas que actúan en el campo del Diseño.

SEGUNDO: El objetivo central del Foro es contribuir al acercamiento, desarrollo y fortalecimiento de las relaciones académicas entre las instituciones participantes.

TERCERO: El Foro se propone como una instancia formal de vinculación, entre instituciones educativas, autoridades académicas y docentes de América Latina interesadas en compartir experiencias pedagógicas, reflexionar y comunicarse entre pares para intercambiar opiniones, producciones y material académico, para generar proyectos comunes y para ampliar las perspectivas del Diseño como profesión y como disciplina.

CUARTO: Pueden participar como miembros del Foro todas las instituciones educativas que actúan en el campo del Diseño de América que adhieran formalmente al mismo.

QUINTO: Las instituciones firmantes pueden hacerlo en el/los niveles institucionales que deseen (Universidad, Facultad, Carrera, Escuela, Instituto, Centro u otro). Se requiere la adhesión formal de/la máxima autoridad del nivel que adhiere. Las instituciones pueden tener más de un área o nivel institucional adheridos al Foro.

SEXTO: Cada institución y/o nivel institucional adherido al Foro designará un responsable del vínculo entre dicha institución y el Foro. La máxima autoridad del nivel institucional adherido puede autodesignarse. La institución puede cambiar esta designación las veces que considere necesario.

SEPTIMO: La adhesión al Foro no obliga, compromete o condiciona a dinámicas concretas, a incurrir en gastos o en compromisos más allá de las acciones voluntarias que asume cada institución en el marco conceptual de creación del Foro.

OCTAVO: El Foro, en sus publicaciones gráficas y digitales incluirá la imagen y el nombre de las instituciones adheridas y cuando corresponda, el nombre y cargo del responsable de la misma. Cada institución podrá utilizar, si lo desea, la leyenda Miembro del Foro de Escuelas de Diseño.

NOVENO: La coordinación del Foro será responsabilidad de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo que asume, si las condiciones económicas y de producción lo permiten, la organización del Encuentro Latinoamericano de Diseño, la edición y la publicación de las Actas de Diseño, del newsletter digital y otras acciones de comunicación y gestión del mismo.

DECIMO: Los responsables de cada institución adherente constituyen el Plenario del Foro, podrán comunicarse entre sí y con la coordinación a efectos de proponer e impulsar acciones entre todos o algunos de los miembros respetando el marco conceptual de creación del Foro (punto 3º de este documento).

Ver Adherentes por países en pp. 243-253

Para consultas y adhesión al Foro de Escuelas de Diseño: foro@palermo.edu / www.palermo.edu/dyc



Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo
Mario Bravo 1050. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. C1175ABT. Argentina
www.palermo.edu